

REGRAS OFICIAIS



**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE
ORIENTAÇÃO**

Rua Tenente Carrion,7 – Vila Oliveira – Santa Maria, RS
97020-690 – Fone/Fax +55 212 3348 – +55 9971 1247
e-mail cbo_bra@uol.com.br

REGRAS DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ORIENTAÇÃO

Fundada em 11 de janeiro de 1999
Filiada a Federação Internacional de Orientação
CNPJ 03071250/0001-00

PARTE I

REGRAS GERAIS E ORIENTAÇÃO PEDESTRE

1. DEFINIÇÕES

Regra 1 - Orientação é um esporte no qual o competidor tem que passar por pontos de controle, marcados no terreno, no menor tempo possível, auxiliado por mapa e bússola.

Regra 2 – Os tipos de competições de Orientação podem ser classificadas de acordo com:

1. O modo de deslocamento:
 - Orientação pedestre
 - Orientação em Bicicleta
 - Orientação de precisão,
 - Orientação em esquis,
 - Outros tipos, desde que não usem motor ou qualquer meio que polua ou cause prejuízo ao meio ambiente, salvo o caso da cadeira de rodas dos deficientes;
2. A hora da competição:
 - Dia
 - Noite
3. A natureza da competição:
 - Individual (o indivíduo executa independentemente);
 - Revezamento (dois ou mais competidores de uma equipe participando sucessivamente);
 - Equipe (dois ou mais indivíduos participando juntos)
4. O modo de determinar o resultado de competição:
 - Único percurso (o resultado de um único percurso é o resultado final da competição).
 - Vários percursos (os resultados combinados de dois ou mais percursos seguidos durante um dia ou vários dias, formam o resultado final da competição).
 - Percurso de qualificação (os competidores qualificam-se para um percurso final que será disputado em duas ou mais categorias, sendo que o resultado da competição é o do percurso final);
5. A ordem na qual os controles serão visitados:
 - Em ordem específica (a ordem é prescrita no mapa)
 - Sem ordem específica (o competidor é livre para escolher a ordem)
6. A extensão do percurso:
 - Longa distância;
 - Média distância;
 - Sprint;
 - Outras distâncias.

2. DISPOSIÇÕES GERAIS

Regra 3 – Os regulamentos adicionais de cada competição não podem entrar em conflito com as regras da CBO e IOF.

Regra 4 – Nas omissões às presentes regras, aplicam-se as regras da Federação Internacional de Orientação e do Comitê Olímpico Brasileiro. Se a omissão persistir, a Diretoria Executiva da CBO tomará a decisão final.

3. COMPETIÇÕES OFICIAIS

Regra 5 – As competições oficiais da CBO são as seguintes:

1. Campeonato Brasileiro de Orientação – CamBOR,
2. Troféu Brasil de Orientação (5 dias de Orientação do Brasil),
3. Brasileiro de Orientação Sprint;
4. Maratona de Orientação;
5. MTB – O – Brasileiro de Orientação em Bicicleta,

6. Torneio Nacional de Orientação de Precisão,
7. Competições regionais de orientação,
8. Campeonato estudantil e universitário nacional de orientação, e
9. Copa das Federações Estaduais.
10. Campeonato Brasileiro de Orientação na Praia

Regra 6 - Outras competições podem ser propostas à Assembléia Geral Ordinária da CBO, e esta decidirá sobre a sua realização ou não.

Regra 7 – Nenhuma entidade pode realizar competição de Orientação, em nível Nacional, à revelia da CBO.

Regra 8 – As competições oficiais da CBO somente serão disputadas pelos atletas filiados.

4. CANDIDATURA PARA ORGANIZAR EVENTOS

Regra 9 - Qualquer entidade filiada poderá se candidatar para realizar um evento da CBO;

Regra 10 - As solicitações deverão ser encaminhadas para a diretoria da CBO. O formulário de candidatura (Anexo “F”), adotado pela CBO, deverá ser usado e as solicitações deverão conter todas as informações e garantias solicitadas; e todos os campos do formulário deverão ser preenchidos;

Regra 11 - A Diretoria da CBO pode anular a aprovação de um evento se o organizador não conseguir atender estas regras, as instruções do Árbitro da CBO ou as informações contidas. O organizador não poderá reivindicar prejuízos neste caso;

Regra 12 - As candidaturas deverão ser recebidas, no máximo, até 31 de janeiro, 3 anos antes do evento. A entidade organizadora é indicada até 31 de outubro do mesmo ano;

Regra 13 - Cada indicação deve ser confirmada pela assinatura de um contrato, entre a CBO e a entidade organizadora, dentro de seis meses. A Diretoria da CBO pode fazer uma indicação alternativa,

Regra 14 - Cada entidade candidata a organizar eventos da CBO pode enviar mais que uma solicitação, indicando sua ordem de prioridade.

5. PROGRAMA DO EVENTO

Regra 15 - Os eventos de orientação são culturais, científicos e competitivos, sendo as datas e a programação propostas pelo organizador e aprovadas pela diretoria da CBO;

Regra 16 - O Campeonato Brasileiro de Orientação (CAMBOR) é um evento anual, composto de 3 ou 4 etapas. O programa deve incluir um percurso de distancia média, um percurso de longa distância e um revezamento de clubes;

Regra 17 - O Troféu Brasil de Orientação (5 dias de Orientação do Brasil) é organizado anualmente. O programa deve incluir três percursos de qualificação de longa distância, e um quarto percurso classificatório de média distância e uma prova final de longa distância;

Regra 18 - O Campeonato Estudantil Nacional de Orientação é organizado anualmente. O programa deve incluir um percurso classificatório e um percurso final, tanto masculino como feminino.

Regra 19 – Maratona de Orientação. O programa deve incluir um percurso de mais de 20 Km.

6. PUBLICIDADE E PATROCÍNIO

Regra 20 - Publicidade de tabaco e bebida de alto teor alcoólico não é permitida.

7. CATEGORIAS

Regra 21 - Todas as competições oficiais da CBO devem ser disputadas em todas as categorias previstas nas regras da IOF de acordo com o sexo, idade e grau de dificuldade.

1. SEXO: “**H**” Homens e “**D**” Mulheres

2. IDADE:

D 10	H 10	- Mulheres e Homens	até 10 anos
D 12	H 12	até 12 anos
D 14	H 14	até 14 anos
D 16	H 16	até 16 anos
D 18	H 18	até 18 anos
D 20	H 20	até 20 anos
D 21	H 21	De qualquer idade
D 35	H 35	Mais de 35 anos
D 40	H 40	Mais de 40 anos
D 45	H 45	
D 50	H 50	Mais de 50 anos

D 55	H 55	Mais de 55 anos
D 60	H 60	Mais de 60 anos
D 65	H 65	Mais de 65 anos
D 70	H 70	Mais de 70 anos
D 75	H 75	Mais de 75 anos
D 80	H 80	Mais de 80 anos
D 85	H 85	Mais de 85 anos
D 90	H 90	Mais de 90 anos

HMA Mais de 50 anos

DN1 e HN1 para atletas acompanhados com menos de 10 anos.

DN2 e HN2 para atletas acompanhados de 10 a 14 anos.

DN3 e HN3 para atletas acompanhados com mais de 15 anos.

Aberto Para atletas inscritos após a data de inscrição

3. GRAU DE DIFICULDADE:

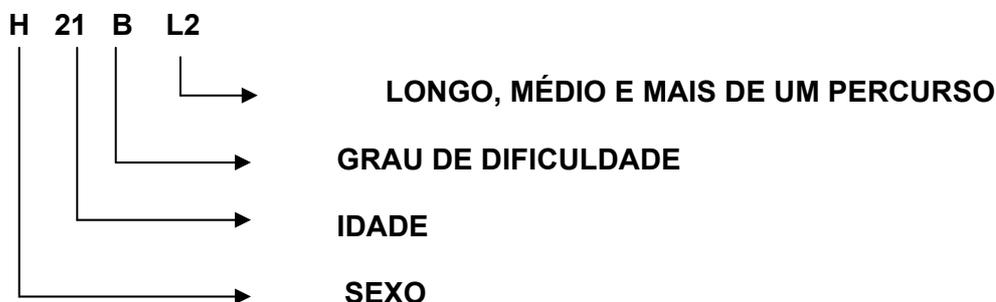
“E” - ELITE

“A” - MUITO DIFÍCIL

“B” - DIFÍCIL

“N” - FÁCIL

“N1 e N2” - INICIANTES



- A categoria ELITE (E) só pode ser constituída para D/H 16, D/H 18, D/H 20 e D/H 21;
- A categoria Elite é uma categoria especial, restringida a um número limitado de competidores, classificados como atletas de elite pela CBO, conforme o sistema de classificação da CBO;
- Será permitido competir nas categorias 21 em diante os atletas que completarem, até o final do ano em curso (de 01 janeiro a 31 de dezembro), a idade exigida para esta categoria. Todos os competidores da categoria 35 a 90 podem competir em categorias mais jovens até 21, inclusive;
- Será permitido competir nas categorias até 20 todos os atletas que completarem, até o final do ano em curso (01 de janeiro a 31 de dezembro), a idade exigida para esta categoria. Todos os competidores das categorias 10 a 20 podem competir em categorias subseqüentes, inclusive até 21;
- As competições destinadas a uma única classe devem ser realizadas com percursos diferenciados, ou seja, de acordo com o sexo do competidor. Os demais competidores devem obedecer às regras da CBO;
- As competições destinadas a uma única categoria só podem ser disputadas por atletas enquadrados nesta categoria;
- Se uma categoria tiver muitos concorrentes, pode ser dividida em categorias paralelas;
- O organizador poderá montar mais de um percurso aberto;
- As categorias com grau de dificuldade muito difícil “A” só poderão ser constituída para as idades 14,16,18,20,21,35, 40 e 45;
- A categoria com idade 10 anos somente poderá ser constituída com o grau de dificuldade fácil “N”;
- O atleta somente poderá participar de uma categoria com grau de dificuldade "A" se tiver sido classificado no ranking nacional do ano anterior em uma categoria com grau de dificuldade “B”;
- O atleta somente poderá participar de uma categoria com grau de dificuldade "E" se tiver sido classificado no ranking nacional do ano anterior em uma categoria com grau de dificuldade “A”;
- Observado o que prescreve as letras i, j, k, l, m, n, da Regra 21 os três melhores do ano anterior das categorias com grau de dificuldade “N” nas idades, 14, 16, 18, 20, 21 e 35 anos deverão subir de categoria.

- n. A categoria MASTER “A” (HMA) será constituída por atletas acima de 50 anos, inclusive e terá grau de dificuldade MUITO DIFÍCIL, com pernas curtas.

8. ROTINA DO ATLETA

Regra 22 - Em todas as provas oficiais da CBO os atletas devem seguir a seguinte rotina e anexo “A”:

1. Ao chegar no local da prova o atleta deverá consultar a lista de partida, que estará colocada próxima à seta de orientação;
2. Seguir a direção da seta da partida;
3. O relógio da área 1 da partida estará três minutos adiantados do horário da competição;
4. Quando o relógio da partida, que pode ser manual (*), der o sinal do seu minuto de partida, o atleta deverá entrar na área 1, do anexo “A”, e apanhar o seu cartão de controle ou limpar e checar o cartão eletrônico. (*) – O relógio manual pode ser um placar de 4 algarismos, funcionando dois minutos adiantados, e o sinal pode ser um silvo de apito;
5. No próximo sinal entra na área 2 e apanha o cartão de descrição;
6. No próximo sinal entra na área 3 e identifica o mapa de sua categoria, não sendo permitido estudar o traçado do percurso;
7. No próximo sinal, o mapa está liberado para o atleta que deve inserir o cartão eletrônico na base de partida e o seu tempo estará contando;
8. O atleta seguirá obrigatoriamente o itinerário balizado até o triângulo de partida, onde iniciará sua navegação;
9. O atleta deverá marcar todos os pontos em um cartão de controle, conforme modelo padrão da IOF, adotado pela CBO;
10. Após passar pela faixa de chegada o atleta deverá apanhar seu número de ordem de chegada, que será fixado no cartão de controle, e entregar o mapa e o cartão de controle no final do funil;
11. Aguardará o seu tempo aparecer no placar, sem perturbar a apuração.

Regra 23 - O atleta que perder seu horário de partida deve entrar no funil ao lado da partida e se apresentar ao árbitro de partida. O árbitro de partida anotará na súmula de partida (Anexo “H”) o horário que o atleta se apresentou e determinará um novo horário de partida que não interfira no intervalo de tempo dos demais atletas de sua categoria. O tempo que chegou atrasado será somado no seu tempo de percurso;

Regra 24 - O atleta que apanhar o mapa errado será penalizado com o tempo que perder para regularizar a situação;

Regra 25 - O atleta tem que provar que passou nos pontos de controle, conforme o Nº. 9 da Regra Nr 22.

Regra 26 - O atleta que perder o cartão de controle deve retornar à partida e solicitar outro cartão de controle e seguir a rotina da Regra 22, item 5, em diante. No entanto, a contagem do seu tempo não será interrompida, sendo registrado o horário na súmula do árbitro de partida;

Regra 27 - O atleta que perder o mapa deve retornar à partida e solicitar outro mapa e outro cartão de controle e seguir a rotina da Regra 22, item 5, em diante. No entanto, a contagem do seu tempo não será interrompida, sendo registrada na súmula do árbitro de partida. O atleta que completar o seu percurso sem a posse do seu mapa será desclassificado;

Regra 28 - O atleta que for sorteado para o exame anti-doping, após a entrega do seu mapa e cartão de controle, ficará no final do funil, à disposição da equipe responsável pelo exame, até que o material seja coletado;

Regra 29 - O atleta que, na tentativa de ganhar tempo, picotar errado, poderá ser desclassificado;

Regra 30 - O atleta só terá direito de partir em outro horário se o erro for cometido pela comissão organizadora;

Regra 31 - Será desclassificado o atleta que invadir a área de competição, sem autorização da organização, bem como serão desclassificados os que se beneficiarem disto;

Regra 32 - Será desclassificado o atleta que não respeitar os símbolos e cores do mapa de Orientação, (áreas perigosas, áreas proibidas etc); sendo esta falta considerada grave;

Regra 33 - Será desclassificado o atleta que não respeitar quaisquer itinerários balizados, incluindo aqueles que não fazem parte do percurso;

Regra 34 - O atleta que cometer atitude anti-desportiva será desclassificado e encaminhado à Comissão Disciplinar; e o dirigente, que incorrer nesta falta, será encaminhado à justiça desportiva;

Regra 35 - Será considerada atitude anti-desportiva a desobediência à Regra 232 deste Regulamento, referente à preservação do meio ambiente;

Regra 36 - O atleta que participar da comissão organizadora, poderá realizar o percurso, nas

seguintes condições:

1. Devidamente autorizado pelo Árbitro e inscrito;
2. Não ter conhecimento do terreno e do mapa;

9. INSCRIÇÃO

Regra 37 - Ao realizar a inscrição para uma prova o técnico deve indicar o nome completo dos atletas, sexo, ano de nascimento, entidade, categoria e forma de contato. Esta regra aplica-se ao competidor sem equipe.

Regra 38 – A primeira inscrição deve ser na categoria D/HN1, D/HN2, D/HN3;

Regra 39 - As inscrições fora do prazo podem ser recusadas;

Regra 40 - Um competidor só pode ser inscrito em uma única categoria em qualquer competição;

Regra 41 - O organizador pode excluir da ordem de partida os competidores que não pagaram a taxa de inscrição, bem como não entabularam qualquer acordo acerca do pagamento;

Regra 42 - Um competidor pode ser substituído até uma hora antes do primeiro atleta partir, desde que seja na mesma categoria;

Regra 43 - Os competidores que participam de uma prova são responsáveis pelos riscos e acidentes que venham a sofrer no deslocamento, concentração e execução dos percursos. **O seguro contra acidentes é de responsabilidade do atleta ou do clube a que ele pertence;**

10. CUSTOS E TRANSPORTE

Regra 44 - Os custos da organização de um evento são de responsabilidade do organizador;

Regra 45 - O organizador pode cobrar uma taxa de inscrição para cobrir os custos da competição. O valor da taxa de inscrição será mantido tão baixo quanto possível e será aprovado pelo Árbitro da CBO;

Regra 46- **Não será cobrada a taxa de inscrição dos atletas enquadrados nas seguintes situações:**

1. **Alunos do ensino fundamental, médio e superior filiados à CBO e classificados nas competições do ano anterior, cuja renda familiar for igual ou menor a dois salários mínimos, conforme declaração por escrito do presidente do clube;**
2. **Atletas filiados a CBO com mais de 65 anos de idade e com dificuldade financeira.**

Regra 47 - Cada clube ou competidor individual é responsável para custear as despesas de viagem para o evento, hospedagem, alimentação, e transporte entre o local da acomodação, centro de eventos e locais de competição. Se o uso de transporte oficial para os locais de competição é obrigatório, a taxa de inscrição incluirá estes custos;

Regra 48 - Os custos de transporte e alimentação do Árbitro da CBO e assistente (s), indicados, para o local do evento e dele à (s) origem (s), deverão ser pagos pela CBO. Os custos locais durante as visitas de controle e os dias do evento serão pagos pelo organizador ou federação do organizador;

Regra 49 – A remuneração dos Árbitros da CBO e Assistentes, indicados por uma federação ou clube, serão pagos pelo organizador, federação ou clube que os solicitou (conforme regimento de taxas da CBO)

11. INFORMAÇÕES SOBRE O EVENTO

Regra 50 - As informações oficiais sobre os eventos deverão ser dadas por escrito, excetuando-se apenas os casos urgentes ou respostas a perguntas nas reuniões de chefes de equipes . As informações do organizador ou do Árbitro da CBO serão enviadas às entidades, em forma de boletins, nas condições abaixo descritas:

- a. O boletim n.º 1 (informações preliminares) deverá ser enviado a todas as entidades, até 20 meses antes do evento, e deverá conter as seguintes informações:
 - a.1 - O organizador e os nomes do diretor e árbitro(s) do evento;
 - a.2 – Endereço, número do telefone/fax e e-mail para as informações;
 - a.3 - Local do evento;
 - a.4 - Datas e tipos de competições;
 - a.5 – Categorias e quaisquer restrições na participação;
 - a.6 – Oportunidades para treinamento;
 - a.7 – Áreas embargadas;
 - a.8 – Quaisquer peculiaridades do evento.
- b. O Boletim n.º 2 (convite) deverá ser enviado a todas as entidades, até 10 meses antes do evento, e deverá conter as seguintes informações:
 - b.1 –Todas as informações dadas no boletim 1;
 - b.2 – A data limite e endereço para as inscrições;

- b.3 – Taxa de inscrição para competidores e dirigentes;
 - b.4 – A data limite e endereço para o pagamento de taxas de inscrição;
 - b.5 – Tipos e custos para hospedagem e alimentação;
 - b.6 – A data limite para reserva de acomodação oficial;
 - b.7 – Descrição de qualquer transporte oferecido;
 - b.8 – Detalhes sobre oportunidades de treinamento;
 - b.9 – Descrição do terreno , clima e quaisquer riscos;
 - b.10 – Escala e equidistância dos mapas;
 - b.11 – Programa do evento;
 - b.12 – Tempo estimado do vencedor da categoria Elite e extensão aproximada de cada percurso;
 - b.13 – Endereço, n.º do tel./fax e e-mail do responsável pelos meios de comunicação;
 - b.14 – Uma amostra de mapa recente, mostrando o tipo do terreno.
- c. O Boletim n.º 3 (informações do evento) deverá ser enviado às entidades participantes, até 2 meses antes do evento, e deverá conter as seguintes informações:
- c.1 – Data limite para enviar o número exato de participantes;
 - c.2 – Programa detalhado do evento, incluindo o calendário para as inscrições finais dos nomes para a formação dos grupos de partida;
 - c.3 – Detalhes do terreno;
 - c.4 – Resumo das inscrições recebidas;
 - c.5 – Algum afastamento permitido das regras;
 - c.6 – Endereço e n.º de telefone/fax e e-mail do escritório da competição;
 - c.7 – Detalhes sobre hospedagem e alimentação;
 - c.8 – Programa/horário do transporte;
 - c.9 – Reunião da comissão organizadora e chefes de equipes.

12. SINALIZAÇÃO DA PROVA

Regra 51 - As vias de acesso de uma prova de Orientação devem ser sinalizadas com uma placa em forma de seta, com nas dimensões mínimas de 50cm por 25cm, colocadas nos seguintes locais:

- 1ª - 300 m antes de mudar de direção
- 2ª – No local que muda a direção
- 3ª – 200 m na nova direção



1. A organização deve colocar panfletos indicando o local da prova na 2ª placa.
2. As placas de sinalização devem estar em uma altura e posição que possam ser vistas com facilidade pelos motoristas.

13. ORDEM DE PARTIDA

Regra 52 - Em uma partida intervalada, os competidores largam separadamente em intervalos iguais. Em uma partida em massa, todos os competidores de uma categoria devem partir simultaneamente; em revezamento, isto aplica-se só aos primeiros competidores de cada equipe. Em uma partida de perseguição, os competidores partem isoladamente, em tempos de partida e intervalos determinados pelos seus resultados anteriores.

Regra 53 - Nenhum atleta pode partir no tempo do atleta faltoso.

Regra 54 - O sorteio da ordem de partida será supervisionado pelo Árbitro da CBO. O sorteio da ordem de partida pode ser **público ou privado**, bem como ser feito à mão ou por um computador.

Regra 55 - A lista de partida será publicada no **dia anterior** à competição ou antes dela, e anteriormente à reunião da comissão organizadora e chefes de equipes. Se um percurso de qualificação for organizado no mesmo dia das finais, a lista de partida para as finais será publicada pelo menos uma hora antes do primeiro atleta partir.

Regra 56 - Serão sorteados os nomes de todos os competidores e equipes corretamente inscritos, até mesmo se um competidor não chegou. Inscrições sem nomes (espaços em branco) não serão consideradas para o sorteio.

Regra 57 - Para uma partida com intervalo, que não seja nas finais de uma competição com percurso de qualificação, a ordem de partida na qualificação será feita por sorteio. Nesse caso prescrito, o sorteio será feito começando pelos grupos.

Regra 58 - Em competições com percursos qualificatórios, a ordem de partida deverá ser feita de

maneira que cada uma das seguintes exigências seja cumprida:

- Os competidores que realizam percursos paralelos deverão partir ao mesmo tempo, com a possível exceção das últimas partidas;
- Os competidores da mesma federação ou clube não poderão partir simultaneamente;
- Os competidores da mesma federação ou clube não poderão partir sucessivamente;
- Os competidores da mesma federação ou clube, que ficarem para partir sucessivamente, no final, terão intervalo de partida matematicamente igual aos atletas da mesma federação ou clube a que pertencem;
- Na medida do possível, os percursos paralelos deverão ter o mesmo grau de dificuldade.

Regra 59 - Em competições com percurso de qualificação, a ordem de partida das finais será em ordem contrária a da classificação, sendo que os melhores competidores partirão por último. Se dois competidores estão na mesma classificação, uma moeda será lançada para determinar quem será o primeiro a partir.

Regra 60 - Os competidores da mesma federação ou clube podem partir sucessivamente na final de provas qualificatórias;

Regra 61 - Antes dos sorteios da ordem de partida em massa, os números da ordem de partida devem ser distribuídos para cada uma das combinações de diferentes percursos. As combinações de percursos deverão permanecer secretas até a partida do último competidor.

Regra 62 - A distribuição dos competidores será supervisionada pelo Árbitro da CBO;

Regra 63 - Em revezamento de equipes incompletas ou com competidores de mais de uma federação ou clube, partirão as mesmas pelo menos 15 minutos depois da partida do revezamento oficial;

Regra 64 - O intervalo de partida na competição de distância longa é de 3 minutos. O intervalo de partida na competição de distância média é de 2 minutos. O intervalo de partida na competição de Sprint é de 1 minuto;

Regra 65 - O intervalo de partida nas categorias que tiverem menos de 50 atletas será o seguinte:

- menos de 5 atletas – 15 min ou mais
- de 5 a 10 atletas – 10 min ou mais
- de 11 a 20 atletas – 5 min ou mais
- de 21 a 50 atletas – 3 min ou mais;

14. REUNIÃO DA COMISSÃO ORGANIZADORA E CHEFES DE EQUIPES

Regra 66 - O organizador realizará uma reunião da comissão organizadora, no dia anterior à competição, na qual poderão participar os atletas e chefes de equipes, que poderão fazer perguntas. Esta reunião deverá iniciar até às 19.00 horas e será conduzida pelo Árbitro da CBO;

Regra 67 - Nesta reunião será constituído o júri técnico, de acordo com a Regra 197 deste Regulamento;

Regra 68 - O material de competição (números dos atletas, cartões de controle, listas de partida, controle, cartão de descrição, horário de transporte, informações mais recentes etc.) deverá estar pronto antes desta reunião;

Regra 69 – Após a reunião de que trata a Regra 66 será realizada uma **reunião de instrução do Júri Técnico com o Árbitro da Prova.**

15. ÁREAS E ROTAS RESTRITAS

Regra 70 - Regras estabelecidas pela comissão organizadora, para proteger o **meio ambiente**, e qualquer outra instrução baixada pelo organizador, nesse sentido, deverão ser observadas **rigorosamente** por todas as pessoas envolvidas com o evento.

Regra 71 - Áreas perigosas, rotas e áreas proibidas, linhas que não podem ser transpostas etc., serão descritas nas informações e serão marcadas no mapa. Se necessário, as áreas e rotas restritas serão marcados no terreno. Os competidores devem respeitar rigorosamente tais marcações;

Regra 72 - Rotas obrigatórias, pontos de cruzamento e passagens serão marcados claramente no mapa e no terreno. Os competidores deverão seguir, obrigatoriamente, toda a extensão do balizamento marcado no percurso.

16. DESCRIÇÕES DOS PONTOS DE CONTROLE

Regra 73 - A localização precisa dos pontos de controle será definida no cartão de descrição;

Regra 74 - As descrições dos pontos de controle estarão na forma de símbolos, e conforme **as descrições de pontos de controle da IOF**;

Regra 75 - O cartão de descrição deverá estar à disposição dos atletas na ordem certa para o

percurso de cada competidor; e, também, deverá ser afixado ou impresso no mapa do competidor;
Regra 76 - Em competição com percurso de qualificação, o cartão de descrição não pode ser do conhecimento dos competidores antes do final da qualificação;

17. PERCURSOS

Regra 77 - Os princípios para o traçado de percurso da IOF deverão ser seguidos;

Regra 78 - Os percursos deverão ser testados e devem estar de acordo com a habilidade dos competidores. Percursos para distância pequena deverão exigir, em particular, um alto nível de concentração ao longo do percurso, leitura detalhada do mapa, e freqüente tomada de decisão. Percursos para distância longa deverão requerer escolha de rota;

Regra 79 - A extensão dos percursos será medida em linha reta, da partida, passando pelos pontos de controle, até a linha de chegada; salvo no caso das obstruções fisicamente intransitáveis (cercas altas, lagos, precipícios etc.), áreas proibidas e rotas balizadas;

Regra 80 - O desnível total corresponderá à subida em metros ao longo da melhor rota e não deverá exceder a 4% da mesma;

Regra 81 - Os percursos de qualificação devem ser paralelos e tão iguais quanto possível, em extensão e grau de dificuldade;

Regra 82 - Em competições de revezamento, os pontos de controle deverão ser combinados diferentemente para cada equipe, mas todas as equipes correrão o mesmo percurso global;

Regra 83 - Serão usados pontos de controle diferentes para os percursos das mulheres e dos homens na distância curta e na final de distancia longa;

Regra 84 - O tempo do percurso para o atleta vencedor deverá ser o seguinte, em minutos:

mulheres - homens

45	60	- Percurso de qualificação para longa distância
70-80	90-100	- Final de longa distância
25	25	- Percurso de qualificação para média distância
30-35	30-35	- Final média distância
12-15	12-15	- Percurso de qualificação Sprint
12-15	12-15	- Final Sprint
30-50	30-60	- Revezamento para cada percurso
120	135	- Revezamento (três atletas), soma dos melhores tempos de todos os percursos;

Regra 85 - O tempo do percurso para o atleta vencedor nas categorias **júnior** deve ser o seguinte, em minutos:

mulheres - homens

55	70	- Longa distância
20-25	20-25	- Média distância
25-45	30-55	- Revezamento para cada percurso
105	135	- Revezamento (três atletas), soma dos melhores tempos de todos os percursos;

Regra 86 - O tempo do percurso para o atleta vencedor nas categorias **Veteranos** deve ser o seguinte, em minutos:

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

18. MAPAS

Regra 87 - Os mapas, traçados dos percursos e impressões adicionais serão desenhados e impressos de acordo com a Especificação Internacional para Mapas de Orientação da IOF;

Regra 88 - A escala do mapa para percursos de distância longa será 1:15000;

Regra 89 - A escala do mapa para percursos de distância curta e revezamento será 1:15000 ou 1:10000. Para percurso muito curto poderá ser usada a escala 1:5.000 a 1:2.500;

Regra 90 - Erros no mapa e mudanças que aconteceram no terreno, depois que o mapa foi impresso, deverão ser impressos sobre o mapa e este exposto no local do evento ou partida;

Regra 91 - Os mapas serão protegidos contra umidade e danos;

Regra 92 - Se houver informações prévias sobre a área da competição, estas devem ser exibidas em cópias coloridas para todos os competidores no dia anterior da competição;

Regra 93 - No dia da competição, o uso de qualquer mapa da área da competição, por competidores ou chefes de equipes, é proibido até que seja permitido pelo organizador;

Regra 94 - O mapa da competição não deve ser maior do que o necessário para um competidor realizar o percurso;

Regra 95 - O mapa da competição somente poderá ser reproduzido em copiadora com a autorização do Árbitro e, não poderá ser identificado com o nome e número do competidor;

Regra 96 - O mapa para idade 45 anos ou mais deverá estar em uma escala de 1:10.000 ou maior;

Regra 97 - A CBO e suas entidades filiadas terão o direito de reproduzir os mapas com percursos do evento, em suas revistas oficiais, sem ter que pagar uma taxa ao organizador;

19. PONTO DE CONTROLE

Regra 98 - O ponto de controle locado no mapa deverá constar claramente no terreno, sendo equipado para permitir aos competidores a comprovação de sua passagem;

Regra 99 - Cada ponto de controle será marcado por um prisma de base triangular, com faces quadradas de 30 x 30 cm, dividida diagonalmente, sendo o triângulo superior branco e o triângulo inferior laranja (PMS 165);

Regra 100 - O prisma será colocado no acidente conforme as características indicadas no mapa e cartão de descrições;

Regra 101 - O Ponto de Controle deve permitir ao atleta chegar e sair correndo do prisma;

Regra 102 - O Prisma tem que ser visível de maneira que o competidor o veja ao mesmo tempo em que avistar o acidente do lado descrito;

Regra 103 - O prisma não pode ficar abaixo do nível do solo, quando no interior de acidentes com menos de cinco metros de diâmetro ;

Regra 104 - Os acidentes isolados e com menos de cinco metros devem ser evitados para pontos de controle em regiões de n.º 407, 408 e 409;

Regra 105 - Nos acidentes longos (mais de cinco metros de extensão) o prisma pode ser colocado na base ou no interior;

Regra 106 - O ponto de controle deverá estar situado e o prisma deverá ser colocado de modo que a presença de uma pessoa picotando não ajude significativamente os outros competidores a encontrarem o ponto de controle;

Regra 107 - Cada ponto de controle será identificado com um número-código que será fixado ao ponto de controle, de forma que um competidor, ao picotar, possa ler o mesmo claramente. Os números menores que 31 e os números confusos (66, 68, 86, 89, 98, 99) não podem ser usados. Os números serão pretos sobre branco, entre 5 e 10 cm de altura e terão a espessura de 5 a 10 mm. Não poderá haver número-código diferenciado em um mesmo ponto de controle;

Regra 108 - O percurso não pode ter mais de 30 (trinta) pontos de controle;

Regra 109 - Para cada 50 (cinquenta) competidores que passarem por hora em um ponto de controle, deve ser colocado mais um picotador;

Regra 110 - Todo o ponto de controle, com relação ao qual haja preocupações com a segurança, deverá estar vigiado;

Regra 111 - Em competições oficiais o picotador do ponto de controle deve ser fixo;

Regra 112 - Rotina para colocação do prisma no ponto de controle :

1. Quando o traçador do percurso definir o acidente que será um ponto de controle, deve deixar no local uma tarjeta com três etiquetas destacáveis contendo Clube, número- código do ponto de controle e data da prova.
2. Na véspera, o árbitro que colocar o prisma deve adotar o seguinte procedimento:
 - a. Destacar uma das etiquetas, a qual deve ser entregue ao TRAÇADOR DO PERCURSO.
 - b. Colocar panfletos com o número-código do ponto de controle no local do acidente.
3. No dia da competição, até uma hora antes, uma pessoa, indicada pela comissão organizadora, deve realizar o percurso, retirar a segunda etiqueta e entregá-la ao ÁRBITRO.
4. A última etiqueta deve ser retirada por quem recolher o prisma e ser entregue ao DIRETOR DA PROVA;

20. PONTO DE ÁGUA

Regra 113 - Se o tempo estimado para o primeiro colocado é de mais de 45 minutos, serão colocados pontos de água a cada 20 minutos da velocidade calculada para o vencedor. Em condições climáticas desfavoráveis, poderá ser oferecida uma solução isotônica;

Regra 114 - No ponto de água, será oferecida água pura na temperatura satisfatória como refresco. Todo refresco, diferente de água pura, terá que ser identificado claramente;

Regra 115 - Os pontos de água poderão ser colocados nos pontos de controle ou nas prováveis rotas, e devem estar precisamente localizados no mapa.

21. CARTÃO DE CONTROLE

Regra 116 - Somente poderão ser usados os sistemas eletrônicos aprovados pela IOF e o cartão de controle tradicional modelo IOF. **Anexo “B”**;

Regra 117 - Os cartões de controle estarão prontos antes da reunião da comissão organizadora e chefes de equipes, no dia anterior à prova. Em uma competição de qualificação com finais no mesmo dia, os cartões devem estar prontos até pelo menos uma hora antes do primeiro atleta partir na final;

Regra 118 - Quando o cartão eletrônico for usado, os competidores terão a possibilidade de praticar no ponto de controle modelo, situado na área de espera na partida;

Regra 119 - O competidor é responsável por marcar corretamente o próprio cartão que usa, mesmo se o picote é feito pelo organizador;

Regra 120 - Os picotes no cartão devem mostrar claramente que o competidor visitou todos os pontos de controle;

Regra 121 - Quando o sistema de picotador mecânico é usado, pelo menos uma parte do picote deve estar no quadrado destinado para o picote ou em um quadrado reserva vazio. O engano pelo competidor é aceitável, como por exemplo: picotar fora do quadrado correto ou saltar um quadrado (no entanto, todos os picotes devem estar claramente identificados). Um competidor que tentar ganhar vantagem marcando incorretamente pode ser desclassificado;

Regra 122 - O organizador tem o direito de pegar o cartão de controle para ser checado por um fiscal em um determinado ponto de controle e/ou picotá-lo;

Regra 123 - O competidor que perder o cartão de controle, omitir um picote ou visitar os pontos de controles na ordem errada será desclassificado;

Regra 124 - No revezamento, o cartão de controle pode ser incluído no mapa.

22. TREINAMENTO

Regra 125 - Poderão ser oferecidas oportunidades de treinamento antes das competições;

Regra 126 - No dia anterior à primeira competição de um evento, o organizador poderá montar um evento modelo para demonstrar o tipo de terreno, qualidade de mapa, características dos acidentes dados como pontos de controle, pontos de água e rotas marcadas;

23. EQUIPAMENTO

Regra 127 - O uniforme de competição deve atender aos seguintes requisitos:

1. É vedado o uso de sapatos de atletismo com cravos.
2. É obrigatório ao competidor estar com as pernas e os braços cobertos;
3. Nas provas nacionais, estaduais e regionais é obrigatório o uso do número de filiação na CBO, como número de identificação, centralizado na frente da blusa de competição.
4. O atleta deve usar uniforme oficial do seu clube.

Regra 128 - Os números de identificação não serão maiores que 25X25 cm e com algarismos de pelo menos 10 cm de altura. Os números de identificação podem ser pintados, bordados ou fixados no uniforme e não podem ser dobrados ou cortados;

Regra 129 - Durante a competição as únicas ajudas de navegação que os competidores podem usar são o mapa, cartão de descrição fornecido pelo organizador e uma bússola;

Regra 130 - Só podem ser usados equipamentos de telecomunicações na área de competição com a permissão do organizador.

24. PARTIDA

Regra 131 - Nas finais em uma competição de qualificação, o primeiro competidor partirá pelo menos 3 horas da última partida no percurso de qualificação;

Regra 132 - A partida será organizada de forma que os competidores, antes do momento de suas partidas, ou quaisquer outras pessoas, não possam **ter acesso** aos mapas dos percursos, ou à direção para o primeiro ponto de controle (não tendo assim, escolhas de rota). Se necessário, haverá uma rota marcada de onde o tempo inicia a ser contado até o triângulo de partida;

Regra 133 - O competidor é responsável por apanhar o mapa certo. A categoria será indicada no mapa, para se tornar visível ao competidor antes da partida;

Regra 134 - O ponto de partida (onde a navegação começa) será mostrado no mapa com um triângulo, e marcado no terreno por um prisma de controle sem picotador e com um triângulo no local

do número-código; e, no cartão de descrição, com um triângulo na coluna "A", sem número-código na coluna "B", sendo que as demais colunas deverão ser preenchidas normalmente;

Regra 135 - O organizador determinará a hora em que poderá ser dada a partida dos competidores atrasados que possam influenciar outros competidores. Se a culpa for do atleta, o seu tempo será cronometrado como se tivesse partido no horário da lista de partida oficial;

Regra 136 - Se o atraso foi causado pelo organizador, o competidor deverá ter um novo horário de partida;

Regra 137 - No revezamento o atleta só pode partir após o toque do companheiro que está chegando;

Regra 138 - O toque que autoriza o atleta partir, no revezamento, é de responsabilidade dos competidores, até mesmo quando o organizador organiza a ordem de passagem;

Regra 139 - Uma vez que uma equipe de revezamento aceita sua desclassificação, ou a desclassificação da equipe foi confirmada pelo Árbitro, não será permitido que outro competidor daquela equipe parta;

Regra 140 - A Chegada do último competidor do revezamento pode ser acompanhada dos outros atletas da equipe, no funil de chegada;

25. CHEGADA

Regra 141 - A competição termina quando o competidor cruza a linha de chegada;

Regra 142 - O funil de chegada será balizado com uma fita ou corda. Os últimos 20 m deverão estar balizados em linha reta;

Regra 143 - A linha de chegada terá pelo menos 3 m de largura e estará em ângulo reto com o corredor (funil) de chegada. A posição exata da linha de chegada será evidente para o competidor que se aproxima e igual para todos os competidores;

Regra 144 - Quando um competidor cruzar a linha de chegada, deverá entregar o cartão de controle, incluindo qualquer saco plástico e o mapa da competição, e somente após a partida do último competidor o organizador liberará os mapas;

Regra 145 - O tempo de chegada será tomado quando o tórax do competidor cruza a linha de chegada. Serão desprezadas as frações de segundo. O tempo será dado em hora, minutos e segundos; ou, em minutos e segundos, somente;

Regra 146 - Dois sistemas de tomada de tempos independentes serão usadas, um principal e um reserva;

Regra 147 - Em competições com partida em massa ou perseguição, os árbitros de chegada definirão a classificação final, e, um membro do júri técnico, estará presente na linha de chegada;

Regra 148 - O tempo máximo de percurso para cada competidor deve ser:

1. Sprint – 50 minutos para homens e damas;
2. Média distância – 120 minutos para homens e mulheres;
3. Qualificação de longa distância – 110 minutos para damas e 150 minutos para homens;
4. Longa distância – 4 horas para damas e 4 horas para homens;
5. Revezamento – 5 horas para a equipe de homens e equipes de damas.

Regra 149 - Na chegada, deverá haver instalações e equipe de saúde (com médico), a qual deverá estar equipada para atendimentos na floresta;

26. RESULTADOS

Regra 150 - Resultados parciais da competição serão anunciados e exibidos na área de chegada durante a competição;

Regra 151 - Os resultados oficiais deverão ser publicados no máximo até **4 horas** depois de ter expirado o tempo máximo admissível para o último competidor que partiu. Tais resultados serão passados, depois do dia da competição, para cada chefe de equipe e para os representantes da mídia credenciados;

Regra 152 - Nos percursos de qualificação, quando a final é no mesmo dia, o resultado oficial será publicado até 30 minutos após ter expirado o tempo máximo admissível para o último competidor que partiu;

Regra 153 - O resultado oficial incluirá todos os competidores que participaram da prova. Em revezamento, os resultados incluirão os nomes dos competidores em ordem, pelos percursos que eles correram;

Regra 154 - Em percursos com partida com intervalo, será dado a dois ou mais competidores, que tiverem o **mesmo tempo**, a **mesma colocação** na lista de resultados. A posição seguinte na lista de resultados e no pódium ficará desocupada;

Regra 155 - Numa partida em massa ou de perseguição a classificação é determinada pela ordem

que os competidores cruzam a linha de chegada. Em um revezamento a classificação da equipe será a ordem de chegada do último competidor de cada equipe;

Regra 156 - Num revezamento, com partida em massa para os últimos percursos, a classificação será determinada pela soma dos tempos dos integrantes das equipes,

Regra 157 - Os competidores ou equipes que excederem o tempo máximo, não serão classificados;

Regra 158 - Os resultados de equipes incompletas e de equipes com corredores de mais de uma entidade não serão considerados, e a classificação não aparecerá na lista de resultado oficial;

Regra 159 - Se uma entidade é representada através de duas ou mais equipes, a classificação será somente da equipe melhor classificada;

27. PREMIAÇÃO

Regra 160 - O organizador deverá montar uma cerimônia de premiação digna;

Regra 161 - Os prêmios para os homens e mulheres serão equivalentes;

Regra 162 - Se dois ou mais competidores obtiverem a mesma colocação, eles devem receber o certificado, troféu ou medalha apropriados;

Regra 163 - Em qualquer competição devem ser cumpridos os seguintes requisitos:

1. Pelo menos os três primeiros de cada categoria receberão premiação do organizador;
2. O atleta que não comparecer para receber a premiação realizada no horário previsto no programa do evento, sem motivo justificável, perderá os pontos no ranking e a premiação a que faz jus;
3. O atleta que, autorizado pelo Árbitro, representar outro atleta na cerimônia de premiação deve ser da mesma categoria;
4. Nenhum atleta receberá os pontos e a premiação do atleta faltoso.

Regra 164 – Os atletas vencedores do CAMBOR, 5 dias de Orientação do Brasil e Maratona de Orientação poderão usar nos uniformes o prisma do distintivo da CBO com o símbolo da competição nas dimensões 3x3 cm, conforme Anexo “G”. O símbolo da categoria H/D 21 E terá a dimensão de 5x5cm e o contorno dourado.

28. CONTROLE DE EVENTO

Regra 165 – Todos os eventos da CBO serão controlados por um **Árbitro** escalado pelo Conselho de árbitros da CBO. O Árbitro de cada evento da CBO será indicado até 3 meses após a designação do organizador;

Regra 166 - Se um Árbitro da CBO é designado pelo Conselho de árbitros da CBO, ele é o representante oficial da CBO perante o organizador. O Árbitro é subordinado à Diretoria da CBO;

Regra 167 - As federações estaduais deverão designar um Árbitro para todos os eventos sob suas responsabilidades;

Regra 168 - Todos os Árbitros da CBO deverão ter licença de Árbitro da CBO. Nenhum Árbitro ou Assistente de Árbitro da CBO pode ter alguma responsabilidade com alguma equipe participante;

Regra 169 - O Árbitro da CBO assegurará que todas as regras serão seguidas. As omissões e os enganos devem ser evitados, sendo a imparcialidade predominante. O Árbitro da CBO tem autoridade para exigir e fazer ajustes que julgar necessários para satisfazer às exigências do evento;

Regra 170 - O Árbitro da CBO trabalhará em estreita colaboração com o organizador, e a ele serão dadas todas as informações pertinentes ao evento. Toda a informação oficial enviada às federações, como boletins, será aprovada pelo Árbitro da CBO;

Regra 171 - O Árbitro da CBO tem como responsabilidade, no mínimo, as seguintes tarefas:

- Aprovar a jurisdição e o terreno para o evento,
- Verificar a organização do evento e avaliar a conveniência da acomodação proposta, alimentação, transporte, programa, orçamento e possibilidades de treinamento,
- Avaliar o planejamento das cerimônias,
- Aprovar a organização da partida, chegada e área de concentração,
- Avaliar a confiabilidade e precisão da tomada de tempo e a produção de resultados,
- Verificar se o mapa está conforme os padrões da IOF,
- Aprovar o traçado dos percursos depois de avaliar a qualidade deles, inclusive grau de dificuldade, colocação do prisma e equipamento, fatores de sorte e precisão do mapa,
- Conferir as combinações dos percursos,
- Avaliar dependências, instalações e equipamentos para a mídia,
- Avaliar dependências, instalações e equipamentos para o teste anti-doping;

Regra 172 - O Árbitro da CBO fará as visitas que julgar necessárias. As visitas serão planejadas de acordo com a autoridade que designou o Árbitro e o Diretor da Prova. Imediatamente depois de cada visita, o Árbitro da CBO enviará um breve relatório, por escrito, para a Diretoria da CBO e uma

cópia para o organizador;

Regra 173 - Um ou mais assistentes podem ser designados pelo Conselho de árbitros para auxiliar o Árbitro da CBO, particularmente no que tange aos campos de cartografia, percursos, finanças, patrocinadores e mídia;

Regra 174 - O Árbitro da CBO fará, no mínimo, 3 visitas: a primeira, logo que for designado; a segunda, um ano antes da competição; e a terceira, 3 a 4 meses antes da competição;

29. DESPORTIVIDADE (COMPETIÇÃO JUSTA)

Regra 175 - Todas as pessoas que fizerem parte de uma competição de orientação devem comportar-se com justiça e honestidade. Todos devem ter uma atitude esportiva e um espírito de amizade. Os competidores devem mostrar respeito um pelo outro, para com os organizadores, jornalistas, espectadores e habitantes da área da competição. Os competidores estarão tão silenciosos quanto possível no terreno e devem respeitar a propriedade privada;

Regra 176 - É proibido obter ajuda ou ajudar outros competidores durante uma competição, exceto em casos de acidente. O competidor é obrigado a parar e ajudar os competidores feridos;

Regra 177 - O doping, conforme as regras do COB/COI/IOF, é proibido. A CBO aplicará as regras anti-doping em todos os eventos oficiais;

Regra 178 - O organizador, com o consentimento do Árbitro, pode decidir publicar recomendações sobre a competição com antecedência. Se as recomendações não forem feitas a todo o público, toda a comissão organizadora manterá segredo rígido sobre a área de competição e terreno. Em todo caso, o segredo rígido sobre os percursos deve ser mantido sempre;

Regra 179 - Qualquer tentativa de reconhecimento ou treinamento no terreno de competição é proibida. Tentativas para obter qualquer informação relacionada aos percursos, além daquelas fornecidas pelo organizador, são proibidas antes e durante a competição;

Regra 180 - O organizador excluirá da competição qualquer competidor que for familiarizado com o terreno ou com o mapa, pois o competidor terá uma vantagem significativa sobre os outros competidores. No caso de dúvida, o assunto será decidido pelo Árbitro da CBO;

Regra 181 - Os dirigentes das equipes, competidores, representantes da mídia e espectadores permanecerão nas áreas destinadas a eles;

Regra 182 - Os fiscais de percurso ou de pontos de controle não perturbarão ou deterão qualquer competidor, nem fornecerão qualquer informação. Eles permanecerão silenciosos, usando roupas que não chamem à atenção e não ajudarão competidores que aproximem-se dos pontos de controle. Isto também aplica-se a todas as outras pessoas no terreno, como, por exemplo, aos representantes de mídia;

Regra 183 - O competidor, que cruzar a linha de chegada, não pode retornar para a área de competição, sem a permissão do organizador. Um competidor, que desiste da competição deve entregar, imediatamente, na chegada o mapa e o cartão de controle. O competidor desistente não pode influenciar ou prestar ajuda a outros competidores na competição;

Regra 184 - O competidor que infringir qualquer regra, ou que beneficiar-se da violação de qualquer regra, será desclassificado, podendo ser encaminhado à justiça desportiva;

Regra 185 - As demais pessoas envolvidas com o evento, que infringirem qualquer regra, estão sujeitas a uma ação disciplinar;

30. COMISSÃO ORGANIZADORA

Regra 186 - Todas as competições oficiais de orientação devem ser conduzidas por uma comissão organizadora.

1. COMPOSIÇÃO:

- a. DIRETOR DA PROVA - Responsável pela prova,
- b. COMISSÃO TÉCNICA,
 - 1) DIRETOR TÉCNICO,
 - 2) MAPEADOR,
 - 3) ÁRBITRO DE PARTIDA com mais cinco auxiliares,
 - 4) ARBITRO DE CHEGADA com mais cinco auxiliares por funil,
 - 5) TRAÇADORES DE PERCURSOS,
 - 6) MONTADOR DA INFRA-ESTRUTURA,
 - 7) ASSISTÊNCIA MÉDICA E RESGATE,
 - 8) ESTACIONAMENTO E ACESSO com mais três auxiliares,
 - 9) COMUNICAÇÕES,
 - 10) TRABALHADORES (conforme for necessário),
 - 11) APURAÇÃO

12) SEGURANÇA

- c. COMISSÃO ADMINISTRATIVA
 - 1) DIRETOR ADMINISTRATIVO,
 - 2) SECRETÁRIO com mais quatro auxiliares,
 - 3) DIRETOR DE DIVULGAÇÃO (TV e Imprensa),
 - 4) TESOUREIRO,
 - 5) ASSISTENTE DE ANIMAÇÃO E DIVERSÃO,
 - 6) ASSISTENTE DE ALOJAMENTO,
 - 7) GESTOR DA ORGANIZAÇÃO,
 - 8) ASSISTENTE DE INFORMÁTICA,
 - 9) ASSISTENTE DE CERIMÔNIA
 - d. COMISSÃO DE NOVOS,
 - e. EQUIPE DE EXAME ANTI-DOPING
2. DATA LIMITE PARA NOMEAÇÃO,
- a. LOGO QUE SEJA TOMADA A DECISÃO DE ORGANIZAR UM EVENTO: Diretor da Prova, Diretor Técnico, Diretor Administrativo, Mapeador e traçador de percurso,
 - b. SEIS MESES ANTES DA PROVA: Diretor de Divulgação, Montador da Infra-estrutura, Secretário, Tesoureiro, Assistente de Alojamento, Assistente de Cerimônia, Gestor da Organização e Assistente de Informática
3. Todos os integrantes da Comissão Organizadora devem usar um colete com a designação da sua função.

31. RECLAMAÇÕES

Regra 187 - Uma reclamação pode ser feita ao organizador sobre infrações destas regras ou irregularidade detectada antes ou durante a prova;

Regra 188 - Uma reclamação pode ser feita por um organizador, competidor ou qualquer pessoa envolvida com o evento;

Regra 189 - Qualquer reclamação será feita verbalmente ou por escrito **para o organizador**, o mais rápido possível. A reclamação será julgada pela organização que informará imediatamente sobre a decisão;

Regra 190 - Não será cobrada taxa para reclamação.

32. PROTESTOS

Regra 191 - Um protesto pode ser feito contra a decisão do organizador a respeito de uma reclamação;

Regra 192 - Um protesto pode ser feito por um dirigente, competidor ou membro da comissão organizadora;

Regra 193 - Qualquer protesto deverá ser feito até **duas horas** após a publicação do resultado oficial da competição, por escrito, em impresso próprio, para um membro do Júri Técnico depois da decisão do organizador a respeito de uma reclamação;

Regra 194 - O formulário para protesto será fornecido pela organização, conforme o anexo "C", onde deverá contar a regra na qual está embasado o protesto.

Regra 195 - Quando o protesto for relativo à condição de um competidor, de participar de uma competição e o caso não for resolvido antes desta, permitir-se-á que o atleta participe "sob protesto", devendo o assunto ser julgado pelo Júri Técnico;

Regra 196 - Não será cobrada taxa para protesto.

33. JURI TÉCNICO

Regra 197 - Todos os protestos, nas competições oficiais de orientação, devem ser julgados por um júri técnico;

1. OBJETIVOS

- a. Decidir sobre os protestos,
- b. Julgar as irregularidades que apareçam antes ou durante a prova;

2. Composição do Júri Técnico:

- a. A composição do júri técnico deve ser baseada na competência,
- b. O Árbitro da prova nomeará os membros do júri técnico, com exceção do presidente de clube;
- c. A composição do júri técnico deve ser conhecida dos atletas concorrentes antes do primeiro

atleta partir. Para tal, a organização deve afixá-la em quadro próprio ou no quadro de afixação de resultados. **Anexo “D”**,

- d. O Júri Técnico terá a seguinte constituição:
- Árbitro da prova;
 - Um Presidente de clube participante, escolhido mediante sorteio entre os presentes na prova;
 - Um Árbitro que participe da competição;
 - Um Atleta de Elite (H 21 E ou D 21 E);
 - Um Responsável Técnico da organização.

3. PRERROGATIVAS E PROCEDIMENTOS

- a. Os membros do júri técnico devem conhecer o regulamento da competição,
- b. As decisões são tomadas por votação, com a voz ou com um braço no ar (em caso de igualdade o voto do Árbitro convidado desempata). O responsável técnico da organização não tem direito a voto; o seu papel é apenas consultivo,
- c. Qualquer julgamento que diga respeito a faltas às regras da competição ou ao desportivismo, que possa levar à desclassificação de um ou mais atletas concorrentes, bem como a anulação de uma categoria, não pode ser levado a efeito sem que, pelo menos, três membros do júri (incluindo o Árbitro da competição) estejam reunidos,
- d. O Árbitro da competição realizará esforços no sentido de reunir todos os elementos materiais e as testemunhas necessárias susceptíveis de esclarecer o júri. O Árbitro é responsável por elaborar um relatório escrito, contendo todas as decisões e medidas tomadas pelo Júri Técnico,
- e. Após o julgamento de um protesto, o Júri Técnico, além de instruir o organizador, poderá recomendar que a comissão disciplinar da CBO exclua uma pessoa de alguns ou de todos os eventos futuros no caso de violação grave às regras,
- f. O organizador acatará todas as decisões do Júri Técnico. Exemplo: Reabilitar um competidor desclassificado pelo organizador, desclassificar um competidor aprovado pelo organizador, tornar nulos os resultados em uma categoria aprovada pelo organizador ou aprovar resultados declarados inválidos pelo organizador,
- g. Pelo menos um membro do Júri Técnico estará presente em todas as atividades principais durante o evento,
- h. Se um dos membros do Júri Técnico se declarar impossibilitado ou for parte interessada no protesto, o Árbitro nomeará um substituto,
- i. O relatório do júri técnico poderá ser encaminhado à COMISSÃO DISCIPLINAR da CBO,
- j. A decisão do júri técnico é soberana,
- k. Não será cobrada taxa para atuação do Júri Técnico.

34. APELAÇÃO

Regra 198 - Uma apelação pode ser feita contra infrações destas regras, quando as mesmas não são relacionadas a um evento específico ou se o júri técnico ainda não foi constituído. Poderá ser feita pelos chefes de equipes, competidores, membros da organização do evento ou federações;

Regra 199 - Uma apelação será feita o mais rápido possível, por escrito, para a Comissão Disciplinar do TJD ou STJD da CBO;

Regra 200 - A decisão do STJD é final,

Regra 201 - Não será cobrada taxa para apelação, salvo o que prescreve o código disciplinar.

35. RELATÓRIOS DE EVENTO

Regra 202 - O organizador terá 15 dias para encaminhar um relatório ao Árbitro, contendo:

- Lista completa de resultados,
- Três cópias de cada mapa com o traçado do Percurso,
- Comentários sobre o evento.

Regra 203 - O Árbitro terá 30 dias para encaminhar o seu relatório à Diretoria da CBO.

36. MÍDIA

Regra 204 - O organizador oferecerá para os representantes da mídia condições de funcionamento e oportunidades favoráveis para observar e fazer a reportagem do evento;

Regra 205 - O organizador colocará disponível aos representantes da mídia, no mínimo, o seguinte:

- Acomodações em hotel de padrão médio, a ser pago pelos usuários,
- Lista de partida,
- Cópia do programa e outras informações no dia anterior à competição,

- Oportunidade para cobrir pontos de controle,
- Abrigo, espaço de funcionamento reservado, com máquinas de escrever ou computadores com impressoras, na área de chegada,
- Lista de resultados e mapas com percursos imediatamente após a competição,
- Telefone e FAX preferencialmente na área de chegada a serem pagos pelos usuários.

Regra 206 - O organizador fará todo esforço para maximizar a cobertura da mídia, contanto que isto não prejudique a imparcialidade do evento.

37. RANKING DA CBO

Regra 207 - Os atletas filiados à CBO serão organizados em um Ranking, com base no ranking da ano anterior e nos resultados oficiais das seguintes provas: ESTADUAIS, NACIONAIS E INTERNACIONAIS, realizadas no corrente ano:

a. RANKING DO ANO ANTERIOR

- 1) Os trinta e sete primeiros colocados no ranking nacional do ano anterior, organizado após a última competição oficial, receberão a seguinte pontuação: 40, 37, 35, 34, 33, 32, 31, 30, 29, 28, 27, 26, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.
- 2) Os demais atletas receberão um ponto.
- 3) Os atletas que subirem de categoria, receberão a pontuação que obtiveram no ranking do ano anterior na categoria que competiram.

b. PROVAS ESTADUAIS

1. Os dezessete primeiros colocados no campeonato estadual receberão a seguinte pontuação: 20, 17, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.
2. O atleta só pode pontuar em um único estado.
3. As federações estaduais devem encaminhar para a CBO os resultados dos campeonatos estaduais até o dia 15 (quinze) de dezembro. Após essa data nenhum resultado será incluído no ranking nacional

c. PROVAS NACIONAIS E SUL AMERICANAS:

1. Os trinta e sete primeiros colocados em cada percurso que compõe cada etapa do Campeonato Brasileiro, [percursos médio e longo da Copa das Federações](#) e o resultado de cada percurso que compõe o Campeonato Sul-Americano, receberão a seguinte pontuação: 40, 37, 35, 34, 33, 32, 31, 30, 29, 28, 27, 26, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.
2. Os demais atletas que forem classificados receberão um ponto
3. O resultado final dos 5 Dias de Orientação do Brasil terá o dobro da pontuação estabelecida pelo Nº "1" da letra "c" da Regra 207.

d. REPRESENTAÇÕES:

1. Os competidores que estiverem impossibilitados de disputar qualquer uma das provas nacionais e sul-americanas, que fazem parte do ranking da CBO, por estarem convocados para representar o Brasil em competição internacional, como organizador ou atuando como Árbitro de provas nacionais, internacionais, sul americanas, terão nessas provas pontuação igual a melhor classificação obtida no ano.
2. Se o competidor tiver mais de uma representação, aplicar-se-á o seguinte critério: Melhor resultado para a primeira representação, segundo melhor resultado para a segunda representação e assim sucessivamente.
3. Os competidores devem solicitar a representação no Ranking Nacional para a CBO até 15 dias após a competição. Após essa data nenhum resultado será incluído no ranking nacional.

e. TROCA DE CATEGORIA: O Atleta que trocar de categoria durante o ano em curso perde os pontos das provas anteriores.

f. RANKING DE CLUBES

Regra 208 - Os clubes ou entidades de prática filiadas à CBO serão organizados em um Ranking com base nos resultados dos dois últimos anos nas seguintes provas: Resultado final dos 5 dias de Orientação do Brasil, resultado final de cada etapa do Campeonato Brasileiro de Orientação, resultado final da Copa das Federações, resultado final do Campeonato Sul-Americano de orientação e revezamento do Sul-Americano e CamBOR.

Regra 209 – Nos percursos individuais a ranking de Clubes é apurado pelo somatório dos pontos de

todos os atletas do clube ponderados por grau de dificuldades: Pontos “N” multiplicados por 1, pontos “B” multiplicados por 1.5, pontos “A” multiplicados por 2 e pontos das categorias “E” multiplicados por 3.

Regra 210 - Nos percursos do revezamento de clubes do CamBOr e Sul-Americano serão atribuído aos clubes a pontuação da melhor equipe classificada de cada clube em cada categoria, correspondente a sua colocação: a) Trio misto: 120, 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20 e 10 pontos para as demais, b) Trio masculino: 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20 e 10 pontos para as demais.

g. EQUIPE NACIONAL

Regra 211 - Todos os dirigentes devem fazer o máximo de esforços para que qualquer pessoa que representar o Brasil em eventos internacionais use dignamente a Bandeira do Brasil, uniforme e distintivo da CBO;

Regra 212 - A prioridade para participação em competições e eventos internacionais é a seguinte: a. Atleta, b. Técnico, c. Dirigente.

Regra 213 - No caso de não haver um técnico e um dirigente, o atleta mais velho será o chefe da equipe;

Regra 214 - Critérios para convocação de atletas para integrar a equipe do Brasil em competições internacionais.

a. Os atletas serão convocados entre os melhores do ranking nacional na sua categoria;

b. Os atletas que subirem de categoria só podem ser convocados após obterem o segundo resultado na nova categoria.

Regra 215 - Critérios para convocação de técnicos para competições internacionais.

a. O técnico da equipe nacional será convocado pela Diretoria Executiva da CBO;

b. O técnico da equipe nacional deverá fazer parte do quadro de técnicos da CBO.

Regra 216 - Critérios para convocação de dirigentes para competições e eventos internacionais.

a. O Chefe da delegação nacional será convocado pela Diretoria Executiva da CBO entre os dirigentes da administração do desporto;

b. Todo o dirigente que chefiar a delegação Brasileira deverá fazer um relatório de seu trabalho e apresentar à CBO, até 30 dias após o retorno do mesmo.

Regra 217 - O Presidente da CBO terá prioridade para ir ao Congresso da IOF;

Regra 218 - A Equipe Nacional será convocada no início de cada ano com as seguintes finalidades:

- Realizar avaliação física;
- Realizar avaliação médico-odontológica;
- Realizar treinamento técnico,

1. Se houver recursos a equipe será reunida em local determinado pela CBO.

2. Se não houver recursos os técnicos dos atletas convocados entrarão em contato com a diretoria da CBO para receber o plano de treinamento.

3. Os atletas serão convocados nas categorias D/H 18 E, D/H 20 E e D/H 21 E

h. PRINCÍPIOS DO TRAÇADO DO PERCURSO

Regra 219 – O traçado do percurso deve atender aos seguintes princípios:

- Escolha da rota,
- Competição justa,
- Satisfação do competidor,
- Proteção da vida selvagem e do meio ambiente,
- Atender às necessidades da mídia e espectadores.

1. Escolha da rota

Todo esporte tem sua característica própria. O caráter sem igual da orientação é escolher e seguir a melhor rota por um terreno desconhecido contra o relógio. Isto exige habilidades de orientação, tais como: leitura precisa do mapa, avaliação e escolha da rota, uso da bússola, concentração sob tensão, tomar decisão rápida, correr em terreno natural etc.

2. Competição justa

A Justiça é uma exigência básica em um esporte competitivo. O percurso deve ser planejado passo a passo, de modo que a sorte seja eliminada da competição de orientação. O traçador de percurso tem que considerar tais fatores para assegurar que a competição seja justa e que todos os competidores enfrentem as mesmas condições durante todo percurso.

3. Satisfação do competidor

A popularidade da orientação só pode crescer se os competidores estão satisfeitos com os percursos que a eles são determinados. Um percurso planejado cuidadosamente deve assegurar que a duração seja apropriada, que exista dificuldade física e técnica, além de uma correta

colocação do ponto de controle no acidente etc. O percurso deve satisfazer os competidores.

4. Proteção da vida selvagem e do meio ambiente

O meio ambiente é sensível. A vida selvagem pode ser perturbada, bem como o solo e a vegetação podem sofrer danos. O meio ambiente também inclui as pessoas que vivem na área de competição, muros, cercas, terra cultivada, edifícios e outras construções etc. Normalmente é possível encontrar maneiras para evitar interferências e danos nas áreas mais sensíveis. Experiências e pesquisas mostram que podem ser organizados eventos grandes em áreas sensíveis, sem dano permanente, desde que sejam tomadas precauções e que os percursos sejam bem planejados. O traçador do percurso deve assegurar acesso ao terreno escolhido e identificar as áreas sensíveis no terreno com antecedência.

5. Atender as necessidades da mídia e espectadores

A necessidade de dar uma imagem pública e boa do esporte orientação deve ser uma preocupação permanente para um traçador de percurso. O traçador de percurso deve envidar esforços para oferecer aos espectadores e para a imprensa a possibilidade de acompanhar o desenvolvimento da competição tão de perto quanto possível, sem comprometer a justiça esportiva.

i. REGRAS BÁSICAS DO PERCURSO DE ORIENTAÇÃO

Regra 220 - TERRENO:

O terreno deve ser escolhido de forma que ofereça condições iguais a todos os competidores. Para salvaguardar o caráter de esporte, o terreno deve possibilitar uma corrida satisfatória para testar as habilidades de orientação dos competidores.

Regra 221 - DEFINIÇÃO DE UM PERCURSO DE ORIENTAÇÃO:

Um percurso de orientação é definido pela partida, pontos de controle e chegada. Entre estes pontos, que são locados precisamente no terreno e equivalentemente no mapa, estão as pernas do percurso, nas quais o competidor deverá orientar-se.

Regra 222 - PARTIDA:

A área de partida deve ser situada e organizada de modo que possibilite o seguinte:

- Existência de uma área de aquecimento,
- Uma área de espera, onde os competidores não possam ver a escolha de rota feita pelos outros, (regra 132).

Regra 223 - PERNADAS DO PERCURSO:

1. Boa pernada.

a. As pernas são os elementos mais importantes de um percurso de orientação e determinarão sua qualidade em grande parte,

b. Uma boa pernada deve oferecer para os competidores problemas interessantes de leitura do mapa e conduzi-los por terreno bom com possibilidades de alternativa de rotas para o indivíduo.

c. Dentro do mesmo percurso devem ser oferecidos tipos diferentes de pernas, algumas delas baseadas em intensa leitura do mapa e outras contendo escolhas de rotas com corrida fácil. Também deve haver variações com respeito à extensão da pernada e dificuldade para forçar o competidor a usar as técnicas de orientação e velocidade de corrida. O traçador de percurso deve esforçar-se para fazer mudanças de direção para as pernas sucessivas, a fim de forçar os competidores a se reorientar freqüentemente,

d. É preferível que um percurso tenha pernas unidas por trechos curtos, planejados para valorizar as mesmas, do que uma seqüência de pernas uniformes de qualidade inferior.

2. Pernada Justa:

Nenhuma pernada deve conter escolhas de rotas que dêem qualquer vantagem ou desvantagem, que não possam ser previstas através da leitura do mapa por um competidor sob condições de competição. Devem ser evitadas pernas que encorajem os competidores a cruzar áreas proibidas ou perigosas.

Regra 224 - OS PONTOS DE CONTROLE:

1. Locais de pontos de controle:

São colocados pontos de controle em características do terreno que estão marcadas no mapa. Estes devem ser visitados pelos competidores na ordem determinada, se a ordem é especificada, mas seguindo as próprias escolhas de rota deles. Isto exige planejamento cuidadoso e teste para assegurar justiça. É particularmente importante que o mapa retrate o terreno com exatidão nas proximidades dos pontos de controle, e que a direção e distâncias de todos os possíveis ângulos de aproximação estejam corretos. Os pontos de controle não devem estar localizados em pequenos acidentes do terreno, visíveis somente de uma pequena distância, se não houver outros acidentes evidentes no mapa (pontos de ataque).

2. A função dos pontos de controle:

A função principal de um ponto de controle é marcar o começo e fim de uma pernada de orientação. Algumas vezes pontos de controle com outras finalidades específicas precisam ser usados, como por exemplo, para afunilar os competidores para as bordas de áreas proibidas ou perigosas. Os pontos de controle também podem servir como pontos para imprensa e espectadores.

3. O Prisma:

O equipamento de controle deve ser colocado conforme as regras para eventos da IOF. Na medida do possível, o prisma deverá ser colocado de tal maneira que os competidores só o vejam após terem avistado o acidente descrito no cartão de descrição do ponto de controle. Por imparcialidade a visibilidade do prisma deverá ser a mesma, havendo ou não competidor no local do ponto de controle. Em hipótese alguma deve o prisma estar escondido. Quando o ponto de controle estiver ao alcance dos competidores, eles não devem ter que procurar o prisma.

4. Imparcialidade dos pontos de controle:

Os locais dos pontos de controle serão escolhidos com grande cuidado e o 'ângulo agudo' deve ser rigorosamente evitado, de modo que os competidores que estejam chegando não sejam conduzido ao ponto de controle pelo mesmo caminho dos que estão saindo.

5. Proximidades dos pontos de controle:

Os pontos de controle de percursos diferentes, colocados perto um do outro, podem confundir competidores que navegam corretamente para o local do ponto de controle. Só quando as características dos pontos de controle são nitidamente diferentes no terreno e também no mapa, devem os pontos de controle ser colocados mais próximos que 60 metros. Um ponto de controle não pode ser colocado menos que 30 metros de outro.

6. A descrição do ponto de controle:

A posição do prisma em relação ao objeto mostrado no mapa é definida pela descrição do ponto de controle. A correspondência entre o objeto no terreno e o ponto de controle marcado no mapa não devem deixar qualquer dúvida ao competidor. Os pontos de controle que não podem ser claramente definidos pelos símbolos da IOF não são satisfatórios e devem ser evitados.

Regra 225 - A CHEGADA:

Pelo menos a última parte da rota para a linha de chegada deve ser obrigatoriamente balizada, (regra 142);

Regra 226 - OS ELEMENTOS DE LEITURA DO MAPA:

Em um bom percurso de orientação os competidores são forçados a se concentrarem na navegação ao longo da rota. Partes que não exijam leitura do mapa ou atenção para navegação devem ser evitadas, a menos que elas sejam o resultado de escolhas de rota particularmente boas;

Regra 227 – OPÇÕES DE ROTAS:

Rotas alternativas forcem o competidor a usar o mapa para avaliar o terreno e tirar vantagem disto. Escolhas de rota fazem os competidores pensar independentemente e dividirem-se no terreno, evitando desta forma o acompanhamento;

Regra 228 - GRAU DE DIFICULDADE - Anexo "E":

Para qualquer terreno e mapa, um traçador de percurso pode planejar percursos com uma larga margem de variação de dificuldade. O grau de dificuldade das pernas pode ser variado, conforme se faz com que eles sigam mais ou menos de perto os acidentes nítidos no terreno. Os competidores devem ter a possibilidade de avaliar o grau de dificuldade de aproximação para um ponto de controle em função da informação disponível no mapa, e, assim, escolher a técnica apropriada. Deve ser prestada atenção à habilidade esperada dos competidores, experiência e habilidade para ler ou entender um detalhe sutil do mapa. É particularmente importante conhecer o nível certo de dificuldade quando se está planejando percursos para os novatos e crianças;

Regra 229 - TIPO DE COMPETIÇÃO:

O percurso tem que ser planejado para atender às exigências específicas do tipo de competição considerada. Por exemplo, no caso de um percurso de orientação planejado para distância pequena, se requer um mapa detalhado e um alto grau de leitura e concentração ao longo de todo o percurso. O percurso planejado para competições de revezamento tem que considerar a necessidade dos espectadores de acompanharem o desenvolvimento da competição de perto;

Regra 230 - DEVERES DO TRAÇADOR DE PERCURSO:

1. Conhecer o terreno:

O Traçador de percurso deverá ser completamente familiarizado com o terreno antes de planejar qualquer ponto de controle ou pernada. O Traçador de percurso também deverá atentar para o fato de que, no dia da competição, as condições relativas ao mapa e terreno podem ser diferentes das que existam por ocasião do dia do planejamento do percurso.

2. Dar o grau certo de dificuldade:

O traçador de percurso deve ter sempre em mente que é muito fácil montar percursos demasiadamente difíceis para os novatos e crianças. O traçador do percurso deverá ter o cuidado de não avaliar o grau de dificuldade apenas pela sua habilidade em orientação ou pelo seu condicionamento físico, quando estiver elaborando um percurso. **Anexo “E”**

3. Usar pontos de controle justos:

Às vezes o desejo de fazer as melhores pernasas possíveis conduz o traçador a usar locais inadequados para pontos de controle. Os competidores raramente notam qualquer diferença entre uma boa perna e uma perna soberba, mas eles **notarão imediatamente** se um ponto de controle conduz a uma perda imprevisível de tempo por estar escondido no local ou com uma descrição de ponto de controle enganosa;

4. Colocação dos pontos de controle suficientemente separados:

Embora os pontos de controle tenham código numérico, eles não devem estar tão próximos um do outro, a ponto de causar engano aos competidores que navegam corretamente para o local do ponto de controle do seu percurso.

5. Não complicar as escolhas de rota:

O traçador pode ver escolhas de rota que nunca serão usadas e pode desperdiçar tempo construindo problemas complicados. O traçador de percursos deve ter em mente que os atletas em competição não perdem tempo planejando a rota.

6. Evitar percursos que não exijam a parte física:

Devem ser montados percursos de forma que os competidores tenham um equilíbrio entre a corrida e o jogo técnico para o nível e habilidade deles.

j. O TRAÇADOR DE PERCURSO

Regra 231 - O traçador de percursos é a pessoa responsável pelo planejamento e traçado dos percursos e deve estar habilitado para compreender e avaliar as qualidades de um bom percurso, a partir de sua experiência pessoal. Ele também deve estar familiarizado com a teoria do planejamento dos percursos para atender as exigências especiais das diferentes categorias e diferentes tipos de competição. O Traçador de percurso deve estar habilitado a avaliar **no local**, os vários fatores que podem interferir na competição, como as condições do terreno, a qualidade do mapa, a presença de participantes e espectadores etc. O Traçador de percurso é o responsável pelos percursos e a corrida dos competidores entre a partida e a linha de chegada. O trabalho do traçador de percurso deve ser conferido pelo **Árbitro** da prova, sendo esta fiscalização essencial devido às inúmeras oportunidades de erro que podem ter conseqüências sérias.

k. CONSCIÊNCIA ECOLÓGICA

Regra 232 - A Confederação Brasileira de Orientação, reconhecendo a importância de manter a preservação da natureza e a prática da orientação, adotou os seguintes princípios:

1. Estar atento da necessidade de preservar o meio ambiente saudável e integrar este princípio na conduta fundamental da orientação.
2. Assegurar que as regras da competição e da organização de eventos estejam bem conscientes do princípio de respeito para com o meio ambiente e para com a proteção da flora e fauna.
3. Cooperar com os proprietários, autoridades governamentais e organizações ambientais de forma a definir a melhor prática.
4. Fazer observar os regulamentos locais para proteção ambiental, manter a natureza livre do lixo produzido na competição de orientação e tomar medidas formais para evitar a poluição.
5. Incluir a Educação Ambiental na iniciação desportiva e treinamento de atletas e funcionários.
6. Exaltar a consciência ecológica e os problemas ambientais mundiais, de forma que as entidades de prática possam adotar princípios para salvaguardar a prática da orientação.
7. As entidades de prática devem preparar diretrizes de Educação Ambiental específica para os próprios locais onde atuam.
8. Nas competições do Esporte Orientação é proibido o uso de sacolas de plástico;
9. A organização deve instalar coletores seletivos de lixo em todas as competições do Esporte Orientação;
10. Adotar a seleção e destinação adequada do lixo como conduta dos atletas em todas as atividades do Esporte Orientação.

I. CERIMÔNIA DE ABERTURA

Regra 233 – Em todas as provas oficiais de Orientação o Hino Nacional Brasileiro será **cantado**.
Regra 234 – A partida do primeiro atleta deve ser 15 min após o cerimônia de abertura mais o tempo que levar caminhado do cerimonial até a partida.

m. O TÉCNICO

Regra 235 - O técnico é a pessoa responsável pela formação, treinamento, inscrição, controle e representação dos atletas perante a organização.

n. EQUIPAMENTO ELETRÔNICO

Regra 236 – Quando for usado o sistema SPORTident não será permitido a utilização dos dados armazenados na base do ponto de controle para a classificação do atleta que não comprovou sua passagem pelo ponto de controle;

Regra 237 – Quando for usado qualquer tipo de sistema de apuração eletrônica é proibido excluir os tempos de um ponto de controle, que não funcionou conforme a regras, para fins de classificar os atletas.

Anexo “A1” – Organograma de Partida e Chegada,

Anexo “A2” - Partida e Chegada do Revezamento

Anexo “B” – Cartão de Controle,

Anexo “C” – Formulário de protesto,

Anexo “D” – Formulário do Júri Técnico,

Anexo “E” – Grau de Dificuldade,

Anexo “F” – Formulário de Candidatura

Anexo “G” – Distintivo de Competição

Anexo “H” – Sumula de Competição

Estas regras foram aprovadas pela Assembléia Geral Extraordinária da CBO realizada de 24 a 25 de Janeiro 2009, em Curitiba – PR.



JOSÉ OTAVIO FRANCO DORNELLES
Presidente da CBO
CREF2/RS 3700