



REGRAS PARA COMPETIÇÕES DE ORIENTAÇÃO PEDESTRE

Edição 2021

Jogos Mundiais - TWG
Campeonato Mundial de Orientação - WOC
Copa do Mundo de Orientação - WCup
Campeonato Mundial Junior de Orientação - JWOC
Campeonato Mundial Máster de Orientação - WMOC
Campeonatos Regionais de Orientação - ROC
Eventos do Ranking Mundial da IOF - WRE

Esta versão das regras de competição é válida a partir de 1º de janeiro de 2021.

Alterações subsequentes serão publicadas no site oficial da IOF em

<http://www.orienteeing.sport/>



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

REGRAS PARA COMPETIÇÕES DE ORIENTAÇÃO PEDESTRE DA IOF

1. Definições	3
2. Disposições gerais	5
3. Programa do evento	6
4. Candidatura para um evento	8
5. Categorias	9
6. Participação	10
7. Custos	12
8. Informações sobre o evento	13
9. Inscrições	16
10. Viagens e transportes	18
11. Treinamento e evento modelo	18
12. Ordem de partida e distribuição dos grupos	19
13. Reunião de chefes de equipe	25
14. Terreno	26
15. Mapas	26
16. Percursos	27
17. A áreas e rotas restritas	29
18. Descrição dos Controles (Sinalética)	30
19. Montagem dos pontos de controle e equipamentos	30
20. Sistemas de picote	31
21. Equipamento	32
22. Partida	33
23. Chegada e tempo de percurso	34
24. Resultados	36
25. Premiação	38
26. Fair play (jogo limpo)	40
27. Reclamações	41
28. Protestos	41
29. Júri	42
30. Apelação	43
31. Controle do evento.....	44
32. Relatórios do evento	45
33. Publicidade e patrocínio	45
34. Serviços de mídia	46
Apêndice 1: Categorias gerais de competição	47
Apêndice 2: Princípios para o traçado de percursos	48
Apêndice 3: Resolução da IOF sobre as boas práticas ambientais	54
Apêndice 4: Sistemas de picote aprovados	55
Apêndice 5: A Convenção de Leibnitz	57
Apêndice 6: Formatos de Competição	58
Apêndice 7: O Campeonato Europeu de Orientação	64
Apêndice 8: O Campeonato Europeu Júnior de Orientação.....	66
Apêndice 9: O Campeonato Asiático de Orientação	69
Apêndice 10: O Campeonato Asiático Júnior e Juvenil de Orientação	71
Apêndice 11: O Campeonato de Orientação da Oceania	73
Apêndice 12: O Campeonato Norte-americano de Orientação	77
Apêndice 13: O Campeonato Sul-americano de Orientação (adulto, júnior e juvenil).....	81
Índice das regras de eventos importantes	85
Mudanças significativas sobre a versão impressa anterior (janeiro de 2010)	87

1. Definições

1.1

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

1.2

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

1.3

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

1.4

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

1.5

Tipos de prova de orientação podem ser diferenciados por:

A HORA DA COMPETIÇÃO:

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

A NATUREZA DA COMPETIÇÃO:

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

A FORMA DE DETERMINAR O RESULTADO DA COMPETIÇÃO:

- *competição de percurso único* (o resultado de um único percurso é o resultado final. Os competidores podem competir em diferentes provas: a prova-A, a prova-B e assim por diante, com os competidores da prova-B sendo colocados após os competidores da prova-A, etc.).
- *competição em vários percursos* (os resultados combinados de dois ou mais percursos, realizados durante um dia ou vários dias, formam o resultado final).
- *percurso de classificação* (os competidores se classificam para uma prova final através de uma ou mais provas classificatórias, nas quais os atletas podem ser distribuídos em diferentes baterias. O resultado final do atleta é o obtido somente no percurso final. Pode haver finais A e B, ou mais, com os competidores da final B posicionados após os competidores classificados na final A, e assim sucessivamente. Quando há apenas uma bateria e todos os competidores são colocados na bateria se classificam para a final, a prova qualificatória é chamada de *prólogo*).
- *Knock-out Sprint* (ocorrem uma ou mais baterias com partida intervalada para se qualificar para a seção *knock-out*. Na seção *knock-out* ocorrem um ou mais *rounds* com várias baterias paralelas com partida em massa onde os vencedores se classificam para o próximo *round*. Ao final, ocorre uma prova com partida em massa para determinar o vencedor.)

A ORDEM NA QUAL OS PONTOS DE CONTROLE SERÃO VISITADOS:

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

A DISTÂNCIA (OU FORMATO) DO PERCURSO:

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

O MÉTODO DE PARTIDA PARA A PROVA

- *Partida com intervalo* (a prova é contra o relógio; o competidor com o menor tempo é o vencedor)
- *Partida em massa* (os competidores partem juntos; o primeiro a cruzar a linha de chegada é o vencedor).

1.6

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

1.7

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

1.8 - TWG

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

1.9 - WOC

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

1.10 - WCup

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

1.11 - JWOC

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

1.12 - WMOC

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

1.13 - ROC

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

1.14 - WRE

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

1.15

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

1.16

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

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

2. Disposições gerais

2.1

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

2.2

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

2.3

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

2.4

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

2.5

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

2.6

Estas regras e os regulamentos adicionais serão obrigatórias para todos os competidores, representantes de equipe e outras pessoas ligadas à organização ou em contato com os competidores. Qualquer regulamentação adicional deve ser publicada no boletim final do evento.

2.7

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

2.8

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

2.9

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

2.10

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

2.11

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

2.12

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

2.13 - TWG

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

2.14 - JWOC

Os campeonatos serão organizados em conformidade com os seguintes princípios:

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

3. Programa do evento

3.1

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

3.2 - WOC

O Campeonato Mundial de Orientação é organizado a cada ano. O programa deve incluir uma cerimônia de abertura, uma cerimônia de encerramento, os eventos modelo adequados e descanso. O programa da competição será alternado.

Nos anos ímpares, o nome oficial é Campeonato Mundial de Orientação e o programa deve incluir uma prova qualificatória e uma prova final para a competição de distância média, uma prova para a competição de longa distância e uma prova de revezamento. O cronograma deve ser: Dia 1 - Qualificatória de distância média, Dia 2 - Competição de longa distância, Dia 3 - Dia de descanso, Dia 4: Final da distância média, Dia 5: Competição de revezamento.

Em 2021, o Programa do Campeonato Mundial de Orientação também deve incluir uma prova qualificatória e uma prova final para a distância Sprint e uma prova de revezamento de Sprint.

Nos anos pares, o nome oficial é Campeonato Mundial de Orientação Sprint e o programa deve incluir uma prova qualificatória e uma prova final para a competição de distância Sprint, uma prova de Knock-out Sprint e uma prova de revezamento Sprint. Cada competição deve ser completada em um dia. Os dias 1, 3 e 5 são dias de competição, enquanto os dias 2 e 4 são dias de descanso.

3.3 - WCup

A Copa do Mundo é organizada a cada ano. A Copa do Mundo individual é baseada em competições individuais. A Copa do Mundo por equipes é baseada em competições de revezamento.

3.4 - WCup

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

3.5 - WCup

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

3.6 - JWOC

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

A partir de 2022, o programa deverá também incluir um Revezamento Sprint, mas a prova de distância média deverá ser uma prova única.

3.7 - WOC

Nas competições de Sprint, Knock-out Sprint e Média distância, haverá três provas qualificatórias paralelas para damas e homens.

3.8 - JWOC

Na competição de Média distância, deve haver três provas qualificatórias paralelas para damas e homens.

3.9 - WMOC

O Campeonato Mundial de Másters é um evento anual. O programa inclui uma prova qualificatória de Média/Longa distância, provas finais para a competição de Média e Longa distância e uma prova qualificatória e uma prova final para a competição de Sprint. O programa deve ser: Dia 1: qualificatória do Sprint, Dia 2: Final do Sprint, Dia 3: Dia de descanso, Dia 4: qualificatória da

Média/Longa Distância, Dia 5: Final da Média/Longa distância, Dia 6: Dia de Descanso, Dia 7: Final da Longa distância

3.10 - ROC

Campeonatos Regionais de Orientação acontecem no mínimo a cada dois anos.

3.11 - WRE

Os eventos selecionados para integrar os Eventos do Ranking Mundial da IOF são escolhidos pelas federações, de acordo com critérios determinados pela IOF.

4. Candidatura para um evento

4.1

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

4.2

Os pedidos devem ser enviados pela Federação para a Secretaria da IOF. O formulário oficial de candidatura deve ser utilizado e os pedidos devem conter todas as informações e garantias solicitadas. Quando não há uma candidatura bem sucedida este período será normalmente prorrogado até que uma candidatura válida seja recebida, avaliada e o Conselho da IOF aponte um organizador. Tais candidaturas serão administradas na ordem de recebimento e apontado o organizador o mais rapidamente possível. O Conselho da IOF pode decidir não organizar um evento se uma candidatura adequada não for recebida no tempo apropriado.

4.3

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

4.4

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

4.5 - WOC

As candidaturas devem ser recebidas até 1 de janeiro, quatro anos antes da data de ano do campeonato. A indicação provisória da Federação organizadora é feita pela IOF até 31 de outubro do mesmo ano. A indicação deve ser confirmada pela assinatura, dentro de 6 meses, de um contrato para organizar o evento. O Conselho pode fazer uma indicação alternativa.

4.6 - WCup

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

4.7 - JWOC - WMOC

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

de um contrato para organizar o evento, além disso, o Conselho pode fazer uma nomeação alternativa.

4.8 - WRE

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

5. Categorias

5.1

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

5.2

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

5.3

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

5.4 - WRE

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

5.5 - WRE

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

5.6 - WRE

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

5.7 - WOC - WCup

Há uma categoria para as damas e outra para os homens (exceto no revezamento Sprint). Não há restrições de idade. As categorias são chamadas Mulheres e Homens.

5.8 - JWOC

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

5.9 - WMOC

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

6. Participação

6.1 - WOC - WCup - JWOC - ROC - WRE

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

6.2 - WOC - WCup - JWOC - ROC - WRE

Todos os competidores devem ser cidadãos do país da Federação que estão representando. Eles devem ser capazes de apresentar um passaporte ou outro documento válido provando a sua cidadania.

6.3 - WOC - WCup - JWOC

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

6.4

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

6.5 - WOC

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

6.6 - WOC

Nas competições Sprint e Knock-Out Sprint, cada Federação pode inscrever até 3 mulheres e 3 homens e, além disso, os atuais campeões mundiais e os atuais campeões regionais para o formato e o líder da Copa do Mundo podem ser inscritos por suas Federações.

6.7 - WOC

Na competição de distância média, cada Federação pode inscrever até 3 mulheres e 3 homens e, além disso, os atuais campeões mundiais e os atuais campeões regionais para o formato e o líder da Copa do Mundo podem ser inscritos por suas Federações.

6.8 - WOC

Para as competições distância Longa, o número de competidores por Federação que podem ser inscritos é limitado e baseado nos resultados dos dois Campeonatos Mundiais anteriores. Existem cotas separadas para homens e damas para cada Federação. As federações são colocadas em três divisões masculinas e três divisões femininas e o número de lugares na final de longa distância depende da divisão da Federação.

Os pontos para cada Federação são calculados com base em seus resultados em Campeonatos Mundiais de Orientação anteriores. Para o WOC 2020 e subsequentes, os pontos são calculados a partir dos resultados da prova única de “floresta” do WOC anterior.

- Nas competições de distância Média: 1º lugar recebe 120 pontos, 2º lugar recebe 100, 3º lugar recebe 80, as posições de 4 a 10 recebem a seguinte pontuação 70-65-60-57-55-53-51, as posições de 11 a 60 recebem a pontuação 50-49 -...- 1.
- Nas competições de longa Distância: 1º lugar recebe 240 pontos, 2º lugar recebe 200, 3º lugar recebe 160, as posições de 4 a 10 recebem a seguinte pontuação 140-130-120-114-110- 06-102, as posições de 11 a 60, recebem pontuação 100-98 -...- 2.

- Para o último WOC (por exemplo, WOC 2018 para a qualificação WOC 2019), apenas os melhores 3 (2 ou 1) competidores podem marcar pontos se a Federação estiver na Divisão 1 (2 ou 3 respectivamente); quaisquer outros competidores da Federação não marcam pontos, mas os pontos para suas posições não são realocados.
- Para o penúltimo WOC (por exemplo, WOC 2017 para a qualificação para o WOC 2019), apenas os melhores 2 competidores podem marcar pontos se a Federação estiver no momento na Divisão 1 e somente o melhor (1) competidor pode marcar pontos se a Federação estiver atualmente na divisão 2 ou 3; quaisquer outros competidores da Federação não marcam pontos, mas os pontos para suas posições não são realocados.
- No revezamento: 1º lugar recebe 240 pontos, 2º lugar recebe 160, 3º lugar recebe 130, 4º lugar 114, 5º lugar 106 e posições 6 a 30 recebem pontuação 100-96 -...- 8-4.

Para cada Federação, separadamente para homens e mulheres, os pontos são adicionados para dar pontuação total masculina e pontuação total feminina. No caso de pontos iguais em geral, a colocação de revezamento nos mais recentes Campeonatos Mundiais determina qual Federação é a melhor colocada.

Após um WOC de floresta as Federações são ordenadas dentro de suas divisões atuais pelo cálculo de seus pontos.

- A Federação de maior pontuação da Divisão 2 é promovida à Divisão 1 para o ano seguinte.
- A Federação de menor pontuação da Divisão 1 é rebaixada para a Divisão 2 o ano seguinte.
- As 2 Federações de maior pontuação da Divisão 3 são promovidas para Divisão 2 para o ano seguinte.
- As 2 Federações de menor pontuação da Divisão 2 são rebaixadas para a Divisão 3 para o ano seguinte.

Se uma Federação fora do grupo promovido automaticamente tiver mais, ou a mesma quantidade, de pontos de uma Federação fora do grupo automaticamente relegado – mesmo tendo menos competidores para marcar pontos (por exemplo, se a 2ª Federação de maior pontuação na Divisão 2 supera a 2ª Federação de menor pontuação na Divisão 1) - essas Federações também trocam divisões.

- As Federações da Divisão 1 têm 3 lugares.
- As Federações da Divisão 2 têm 2 lugares.
- As Federações da Divisão 3 têm 1 lugar.
- A Federação anfitriã tem direito a 3 lugares independentemente da sua divisão. Além disso, o atual Campeão do Mundo para a distância e os atuais Campeões Regionais para a distância podem ser inscritos por suas Federações.

As alocações para a final de distância Longa são publicadas até o dia 31 de janeiro do ano da competição.

Todos os inscritos na prova de distância Longa devem ter conquistado ao menos um resultado no World Ranking (não Sprint) acima de 600 nos três anos anteriores. (Este score pode ter sido conquistado em uma prova anterior no mesmo WOC).

6.9 - WOC

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

6.10 - WOC

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

6.11 - WCup

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

6.12 - JWOC

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

6.13 - JWOC

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

6.14 - JWOC

Se uma Federação não puder formar equipes de revezamento completas, ela poderá formar equipes incompletas ou equipes com atletas de outras Federações. Sob nenhuma circunstância outras pessoas que não os competidores inscritos participarão da competição.

6.15 - WOC - WCup

Um competidor deve possuir uma Licença da IOF válida.

7. Custos

7.1

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

7.2

Cada Federação ou competidor individual é responsável pelo pagamento da taxa de inscrição conforme especificado no convite. O prazo para pagamento da taxa de inscrição não deverá ser inferior a 6 semanas do evento. Pagamentos atrasados pode estar sujeitos a uma taxa adicional.

7.3

Inscrições atrasadas e alterações podem ser aceitas pelo organizador, se possível, e pode ser cobrada uma taxa adicional.

7.4 – WOC - W Cup - JWOC

O seguinte pode ser aplicado para inscrições atrasadas e alterações:

- Após o prazo limite para o tamanho da equipe (veja 9.6), inscrições adicionais podem ser feitas com uma sobretaxa de 20% e desistências receberão 80% de devolução.
- Depois do prazo final para os nomes (veja 9.7), inscrições adicionais incorrem em uma sobretaxa de 50%, e desistências receberão 50% de devolução, e trocas de nome incorrem em uma taxa de 10 Euros.

O organizador pode decidir se impõe as sobretaxas para inscrições adicionais e a taxa para as trocas de nomes. As devoluções devem ser feitas sempre.

7.5

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

7.6

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

7.7

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

7.8 - WOC - JWOC

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

7.9

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

8. Informações sobre o evento

8.1

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

8.2 - WOC - WCup - JWOC

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

8.3 - WOC - JWOC

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

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

WOC

- link para uma cópia colorida de alta resolução da versão mais recente quaisquer mapas de orientação anteriores das áreas embargadas.

8.4 - WOC - WCup - JWOC

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

- todas as informações contidas no Boletim 1.
- formulário oficial para inscrição e alojamento.
- data limite e endereço para inscrições (veja 9.6).
- taxa de inscrição para os competidores e outros representantes da equipe e quaisquer taxas adicionais por inscrições atrasadas e alterações (veja 7.4).
- data limite e endereço para o pagamento da taxa de inscrição.
- os tipos e os custos de alojamento e alimentação.
- a data limite para a reserva de alojamento oficial.
- descrição de qualquer transporte oferecido.
- indicações para a obtenção de autorizações de entrada (vistos).
- detalhes de oportunidades de treinamento.
- descrição do terreno, clima e eventuais riscos.
- escalas e intervalos das curvas de nível dos mapas.
- programa do evento.
- o sistema de controle eletrônico a ser usado.
- notas sobre o vestuário de competição, se necessário.
- tempo do vencedor e extensão aproximada de cada percurso.
- número do telefone e-mail do responsável pela imprensa.
- um exemplo de mapa recente que mostra o tipo de terreno.
- a localização exata de cada arena de competição e da área de chegada (se já houve decisão a respeito).

WOC

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

WOC - WCup - JWOC

- um link para cópia colorida de alta resolução da versão mais recente de um mapa de orientação anterior(es) das áreas embargadas.

WOC - WCup - JWOC

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

8.5 - WOC - WCup - JWOC

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

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

8.6 - WOC - WCup - JWOC

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

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

8.7 - WOC - JWOC

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

8.8 - WCup

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

8.9 - WMOC - WRE

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

8.10 - WMOC

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

8.11 - WRE

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

8.12 - WMOC - WRE

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

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

WMOC

- um mapa de exemplo recente mostrando o tipo de terreno.
- informações sobre como obter cópias de quaisquer mapa(s) anterior(es) da área embargada.

8.13 - WMOC - WRE

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

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

8.14 – Campeonatos Regionais

Os boletins para o Campeonato Europeu de Orientação devem seguir as regras para os boletins da Copa do Mundo. Os boletins para outros Campeonatos Regionais devem seguir as regras para os boletins dos Eventos do Ranking Mundial.

9. Inscrições

9.1

As inscrições devem ser submetidas de acordo com as instruções contidas no Boletim. Pelo menos as seguintes informações devem ser fornecidas para cada competidor: nome e sobrenome, sexo, ano de nascimento e Federação. Os nomes dos representantes da equipe também devem ser fornecidos. As inscrições atrasadas podem ser aceitas pelo organizador, se possível, e podem receber uma taxa adicional.

9.2

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

9.3

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

9.4 - WOC - JWOC

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

9.5 - WOC - WCup - JWOC

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

9.6 - WOC - WCup - JWOC

Inscrições fornecendo o número de competidores de cada sexo, o número de equipes de revezamento, o número de outros integrantes da equipe, o nome do chefe da delegação, endereço, e-mail e telefone celular devem chegar ao organizador até o *prazo para informar o tamanho da equipe*, o qual não pode ser antes dois meses do evento.

9.7 - WOC - WCup - JWOC

O nome de cada competidor, sexo e os nomes dos outros integrantes da equipe devem chegar ao organizador até o prazo para informar os nomes, o qual não deve ser antes de 10 dias antes da primeira prova do evento. Mudanças na equipe podem ser feitas até às 12:00h do dia anterior ao evento. Após este horário, nenhuma alteração é permitida nas equipes, sob nenhuma circunstância.

9.8 - WOC - WCup - JWOC

Os nomes dos competidores e, se solicitado, o seu grupo de partida, devem chegar ao organizador até o *prazo para inscrições na competição*, o qual não deve ser antes de 12:00 h do dia anterior ao de uma competição individual.

9.9 - WOC – WCup - JWOC

Os nomes dos competidores e a sua ordem de partida, devem chegar ao organizador até o *prazo para inscrições na competição*, o qual não deve ser antes de 12:00 h do dia anterior ao de uma competição de revezamento.

9.10 - WOC - JWOC

Nas competições individuais, entre o prazo para inscrições na competição e horas antes da primeira partida de sua categoria, um competidor pode ser substituído por um motivo válido (por exemplo, acidente ou doença). Alteração do grupo de partida ou bateria de qualificação não é permitida. Substituições não são permitidas para as finais onde houve provas de qualificação ou após a primeira prova em eventos de provas múltiplas.

9.11 - WOC – WCup - JWOC

Nos revezamentos, após o prazo de inscrição na competição, alterações de nomes dos membros da equipe de revezamento e/ou ordem de partida somente podem ser feitas com uma razão válida (por ex: acidente ou doença) e devem chegar ao organizador pelo menos duas horas antes do início do revezamento da categoria.

9.12 - WOC - WCup - JWOC

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

9.13 - WOC – WCup - JWOC

A substituição de um competidor, após o prazo para inscrição dos competidores, só pode ser feita com competidores dentro da equipe já inscrita.

9.14

-

WOC

Em competições com provas de qualificação, cada Federação deverá alocar seus competidores em 3 grupos de partida (início, meio, final) com um máximo de 2 competidores para cada grupo. Antes de alocar um segundo competidor a um grupo, a Federação alocará um competidor para cada grupo. Se uma Federação não alocar seus competidores em grupos de partida, o organizador decidirá a alocação.

9.15 – JWOC

Em cada competição individual cada Federação deverá alocar seus competidores em 3 grupos de partida (início, meio, final) com um máximo de 2 competidores para cada grupo. Antes de alocar um segundo competidor a um grupo, a Federação alocará um competidor para cada grupo. Se uma Federação não alocar seus competidores em grupos de partida, o organizador decidirá a alocação.

9.16 - WMOC

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

10. Viagens e transportes

10.1 - WOC - WCup - JWOC

Cada Federação é responsável por organizar sua própria viagem.

10.2 - WOC - JWOC

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

10.3 - WOC - WCup - JWOC

O transporte entre o alojamento, centro de eventos, locais de competição, etc., pode ser providenciado pelo organizador ou pelas equipes. Mediante pedido, o organizador pode providenciar todo o transporte necessário durante o evento. As equipes podem ter que pagar por este serviço.

10.4

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

11. Treinamento e evento modelo

11.1

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

11.2 - WOC - WCup - JWOC - WMOC

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

11.3

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

11.4

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

11.5

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

11.6 - WOC

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

12. Ordem de partida e distribuição dos grupos

12.1

Em uma *partida com intervalo*, os competidores partem individualmente em intervalos iguais. Em uma *partida em massa*, todos os competidores de uma categoria partem simultaneamente; em revezamentos isto se aplica somente aos membros da equipe que correm a primeira perna. Em partidas em perseguição, os competidores partem individualmente em tempos e intervalos determinados pelos seus resultados prévios.

12.2

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

12.3

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

12.4

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

12.5 - WOC

Em partidas com intervalo, que não as finais de provas qualificatórias, a ordem de partida deve ser sorteada em grupos.

Para uma prova de qualificação deve haver três grupos de partida (inicial, meio e final).

Para competições de prova única os grupos serão baseados nos Rankings da IOF, conforme publicados ao meio dia do dia anterior à primeira prova do WOC e também em posições prévias do WOC daquele formato de competição.

Competidores que estiveram entre os top 3 na distância em quaisquer dos 3 últimos WOCs partem no grupo de partida 1. Este grupo é composto pelos 10 mais bem colocados do ranking inscritos.

Outros competidores que estiveram nas posições de 4 a 6 na distância em qualquer dos 3 últimos WOCs devem partir no grupo de partida 2. Este grupo é composto pelos próximos 15 melhores ranqueados inscritos.

Os grupos subsequentes de 15 (ou até 29 para o grupo de partida final) são inseridos com base nas suas posições no Ranking Mundial. Eles são os grupos de partida 3, 4, etc. Se necessário, a ordem dos competidores com o mesmo número de pontos no Ranking Mundial é determinada pelo lançamento de uma moeda.

Dentro de cada grupo a ordem de partida é aleatória (por sorteio).

Normalmente, a sequência de partida dos grupos de partida é o grupo identificado pelo maior número parte primeiro e então sequem-se os demais grupos em ordem decrescente. Normalmente, o grupo de partida 1 é o último.

O SEA tem a autoridade para variar a ordem dos grupos de partida se necessário para melhorar a cobertura da mídia. Qualquer variação na ordem dos grupos de partida deve ser publicada no boletim 3 e não pode ser subsequentemente alterada.

A Regra 9.10 não se aplica à prova de distância Longa do WOC e a substituição posterior de competidores não é permitida.

12.6 - JWOC

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

12.7 - WOC – WCup - JWOC

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

12.8 - WOC – WCup - JWOC

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

- na medida do possível, as baterias (grupos) devem ser igualmente fortes.
- competidores de uma mesma Federação não podem partir consecutivamente se estiverem na mesma bateria.
- a alocação dos competidores nas diferentes baterias, deve ser realizada de maneira que os competidores de uma mesma Federação sejam distribuídos tão igualmente quanto for matematicamente possível entre as baterias.

Também

- Em cada horário de partida devem partir tantos competidores quanto seja o número de baterias, com a possível exceção do último horário de partida

ou

- Os competidores devem partir em intervalos de minuto na ordem (se houver três baterias): bateria 1, bateria 2, bateria 3, bateria 1, bateria 2, etc.

12.9

Nas competições onde há provas de qualificação (que não sejam Knock-Out Sprint), se dois ou mais competidores empatam por um lugar na final, todos devem se qualificar para aquela final.

12.10

WOC

Na final do Sprint, apenas os competidores colocados até o 15º lugar em cada bateria qualificatória poderão participar.

Na final do percurso médio, apenas os competidores colocados até o 15º lugar em cada bateria qualificatória poderão participar.

Outras posições até um máximo de 60 (sujeito à cláusula b) serão selecionados da seguinte forma:

- (a) O competidor mais bem colocado das Federações que não tem um competidor nas primeiras 15 posições de qualquer bateria, considerando a ordem de sua colocação nas provas de qualificação (se dois atletas do mesmo país têm o mesmo lugar em diferentes baterias, aquele que tiver menos tempo atrás do vencedor de sua bateria é escolhido).
- (b) Se dois ou mais competidores de diferentes países estiverem empatados para a última vaga na qualificatória conforme (a) acima, todos podem participar da final.
- (c) Para ser selecionado para a final sob (a) ou (b), um atleta deve estar dentro de até 100% do tempo do vencedor em sua prova de qualificação.

12.11

JWOC

Na competição de distância média, os competidores colocados entre os 20 melhores em cada bateria se classificam para a Final A; os competidores classificados entre 40 e 21 para se qualificam para a Final B e os competidores restantes se qualificam para a Final C. Os competidores que partem, mas não são classificados na prova de qualificação podem partir antes dos corredores qualificados na final de menor ranking de sua categoria, mas devem aparecer na lista de resultados sem colocação.

12.12

Em provas de qualificação (exceto Knock-Out Sprint), a ordem de partida das finais (que não sejam as finais em perseguição) será o reverso das colocações das baterias de qualificação; os melhores competidores devem partir por último. Os empates serão decididos por sorteio. Por exemplo: se dois competidores empatarem em 6º lugar na bateria 1, uma moeda será lançada para determinar quem foi o 6º e quem foi o 7º na bateria 1 para efeitos desta regra. Os competidores com a mesma colocação nas diferentes baterias paralelas devem partir na sequência do número de suas baterias, isto é; 1, 2, 3...; o vencedor da bateria de número mais alto é o último a partir.

12.14

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

12.15 - WOC - JWOC

Nas provas de qualificação, a atribuição da bateria de cada competidor será feita sob a supervisão do Árbitro da IOF.

12.16 - WOC - JWOC

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

12.17 - WOC - WCup - JWOC

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

12.18 - JWOC

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

12.19

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

12.20 - WOC

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

12.21 - JWOC

O intervalo partida na competição de distância Longa é de 2 minutos, salvo se houver mais de 180 competidores em uma categoria, neste caso, o intervalo de partida pode ser de 1,5 minutos. O intervalo de partida para a prova de distância Média é de 3 minutos.

12.22 - WMOC

Para as provas qualificatórias, os competidores de cada categoria são alocados em baterias paralelas por um sorteio aleatório. As baterias de uma categoria serão tão iguais em tamanho quanto matematicamente possível e nenhuma bateria deve ter mais de 80 competidores. Deve haver o menor número de baterias possível; se houver 80 competidores ou menos, haverá apenas uma bateria para essa categoria. Competidores de uma mesma Federação e aqueles que conquistaram posições em WMOCS recentes deve ser equitativamente distribuídos entre as baterias.

12.23 - WMOC

A qualificação para as finais de distância Sprint e Média se baseia nas classificações da prova qualificatória. Os melhores competidores de cada bateria qualificatória são classificados para a final A da categoria. Os próximos melhores competidores de cada prova qualificatória são classificados para a final B e assim por diante.

- Se houver 161 ou mais participantes, o número de classificados de cada bateria para a final A deve ser igual e deve ser calculado para que o número total de classificados seja 80 ou o número mais baixo possível acima de 80. Similarmente para o final B e assim por diante, exceto se houver mais de duas finais e menos de 20 competidores se classificaram para a final mais baixa, eles podem ser transferidos para a próxima final. Se, na direção final dos resultados, todos os competidores colocados em uma ou mais baterias tenham sido alocados para a final, a alocação continua com

competidores colocados de outras baterias, lugar por lugar, até que a final tenha no mínimo 80 ou até que todos os competidores colocados tenham sido alocados.

- Se houver de 20 a 160 participantes, eles devem ser divididos da forma mais equitativa possível entre a final A e a final B, com a final A tendo pelo menos metade do número total de participantes.
- Se houver menos de 20 participantes, então todos competirão na final A.

Se dois ou mais competidores empatam por um lugar em uma final, todos eles devem se classificar para essa final.

Os competidores que partem, mas não são classificados, ou que não partem, na prova qualificatória podem partir antes dos competidores classificados na final mais baixa de sua categoria, mas devem aparecer na lista de resultados como não classificados.

12.24 - WMOC

As finais de longa distância têm a mesma composição das finais da distância média, exceto que alguns competidores são promovidos para uma final superior e alguns são relegados para uma final inferior, de acordo com o resultado na final da distância Média.

Apenas para a determinação da promoção e do rebaixamento nesta regra, todos os competidores que concluírem com sucesso a final da distância média de menor ranking são considerados como tendo sido classificados, mesmo que não tenham sido classificados na prova qualificatória e, portanto, apareceram na lista de resultados da distância média como não classificados.

Em primeiro lugar, todos os competidores não inscritos na distância Longa são removidos e todas as referências subsequentes são para os números depois que isso for feito.

Promoção e rebaixamento são realizadas da seguinte forma:

* Se houver uma única final da Distância Média em uma categoria, haverá apenas uma final A de longa distância com a mesma composição.

* Se houver apenas duas finais da distância média (A e B) em uma categoria

- Os 10% últimos (arredondados para baixo) da final A são rebaixados para a final B.
- O número de participantes na A-final é igualado ao número da Final-A da Distância média, promovendo os próximos melhores colocados da Final-B.

*Se houver mais do que duas finais da distância Média em uma categoria, a promoção e o rebaixamento são realizados de acordo com a tabela abaixo:

		Resultados da Final de Média				
		A	B	C	D	E
3 Finais A, B, C	Promoções		Top 10 para A	Top 2 para A; próximos 8 para B		
	Rebaixamentos	Últimos 12 para B	Últimos 10 para C			
4 Finais A, B, C, D	Promoções		Top 12 para A	Top 1 para A; próximos 9 para B	Top 2 para A; próximos 8 para C	

	Rebaixamentos	Últimos 15 para B	Últimos 12 para C	Últimos 10 para D		
5 Finais A, B, C, D,E	Promoções		Top 14 para A	Top 1 para A; próximos 10 para B	Top 1 para A; próximos 9 para C	Top 2 para A; próximos 8 para D
	Rebaixamentos	Últimos 18 para B	Últimos 14 para C	Últimos 12 para D	Últimos 10 para E	

Se houver empate entre dois ou mais competidores na final da Média Distância e eles estiverem no último lugar de qualificação para promoção, todos são promovidos. Onde há um empate no último lugar para o rebaixamento, todos são rebaixados.

Os 4 primeiros lugares de cada bateria de qualificação terão lugares pessoais garantidos na Final A da distância Longa, se eles partem na final de distância Média, independentemente de seu desempenho nessa corrida. Qualquer um que não se qualifique para a Final A de acordo com os critérios acima serão adicionados à A-final como extras. Se algum não conseguiu partir na final da distância Média, o lugar garantido é simplesmente perdido.

Finalmente, todos os competidores que participaram apenas da competição de distância Longa são adicionados para a final mais baixa.

Não é necessário ter sido colocado no final da distância Média para ser colocado no final de distância Longa.

Em cada final de distância Longa, a ordem de largada está na ordem inversa da distância Média final em que os competidores correram. Por exemplo, onde há duas finais de distância Média, aqueles na Final A da distância Longa que correram a Final A da Média partem em um grupo depois daqueles promovidos da Final B da distância Média. Dentro desses grupos, a ordem é a inversa das suas posições nessas finais, ou seja, os mais rápidos partem por último. Qualquer um que não tenha colocação na final de distância Média partirá dentro de seu grupo em ordem aleatória antes aqueles que tiveram colocação.

12.25 - WMOC

O intervalo de partida para a prova qualificatória deve, normalmente, ser de:

Qualificatória Sprint	1 minuto
Final do Sprint	1 minuto
Qualificatória Média/Longa	1 minuto
Finais A da Média	2 minutos
Outras finais da Média	1 minuto
Todas as finais da Longa	2 minutos

Para as baterias e finais de todas as distâncias onde houver poucos competidores, um intervalo maior pode ser usado, desde que o período total de partida para a bateria ou final tenha um máximo de 80 minutos (160 minutos para as finais A da Média e da Longa)

12.26 - WOC - WCup

Os quatro estágios do Knock-Out Sprint são organizados como se segue:

- Estágio qualificatório: ocorrem 3 baterias paralelas com partida intervalada. O intervalo de partida é de 1 minuto com três competidores partindo a cada minuto.

- Os primeiros 12 classificados em cada bateria se qualificam para as quartas de final.
- Quartas de final: ocorrem 6 quartas de final com 6 competidores em cada. Cada uma delas tem uma partida em massa.

Duas opções são possíveis para a alocação de atletas nas quartas de final.

- a) Os competidores classificados serão os responsáveis por escolher suas baterias qualificatórias na seguinte ordem: 6º até 1º e 7º até 36º, baseado no ranking da qualificatória.
- b) Os competidores qualificados nas quartas de final são alocados conforme se segue (onde 1H3 é o primeiro colocado na bateria 3). Se apenas uma bateria qualificatória é usada, a alocação é de acordo com a classificação entre parênteses.

QF1	QF2	QF3	QF4	QF5	QF6
IH3 (1)	2H2 (6)	IH1 (2)	2H3 (5)	IH2 (3)	2H1 (4)
4H1 (12)	3H3 (7)	4H2 (11)	3H1 (8)	4H3 (10)	3H2 (9)
5H2 (13)	6H1 (18)	5H3 (14)	6H2 (17)	5H1 (15)	6H3 (16)
8H3 (24)	7H2 (19)	8H1 (23)	7H3 (20)	8H2 (22)	7H1 (21)
9H1 (25)	10H3 (30)	9H2 (26)	10H1 (29)	9H3 (27)	10H2 (28)
12H2 (36)	11H1 (31)	12H3 (35)	11H2 (32)	12H1 (34)	11H3 (33)

A escolha da opção deve ser aprovada pelo IOF EA e deve ser publicada no boletim 4.

Os três primeiros colocados em cada quarta de final se qualificam para as semifinais.

- Semifinais: ocorrem 3 semifinais com 6 competidores em cada. Cada uma delas tem uma partida em massa.
Os três primeiros colocados em cada uma das quartas de final 1 e 2 são alocados para a semifinal 1. Os 3 primeiros colocados das quartas de final 3 e 4 são alocados para a semifinal 2. Os 3 primeiros colocados das quartas de final 5 e 6 são alocados para a semifinal 3.
Os dois primeiros colocados em cada semifinal se classificam para a final.
- Final: a final tem 6 competidores e partida em massa.

Em caso de empate para cada lugar na classificatória em qualquer rodada, os competidores empatados serão classificados na ordem de seus lugares no Ranking Mundial Sprint. Competidores ainda empatados serão separados por meio de um sorteio aleatório.

Se houver menos finalistas em cada rodada do que lugares disponíveis na rodada seguinte, os lugares relevantes devem ser deixados vagos naquela rodada seguinte. O quadro horário para todas as rodadas deve ser acordado entre o organizador e o SEA. Os competidores não podem ser substituídos após o realizado o sorteio da partida para a qualificatória.

Se houver menos do que 45 inscritos para a competição, o número de baterias qualificatórias pode ser reduzido para e o número de estágios knock-out pode ser reduzido.

13. Reunião com os representantes das equipes

13.1 - WOC - WCup - JWOC

O organizador deve realizar uma reunião com os representantes das equipes no dia anterior à competição. Esta reunião terá início o mais tardar às 19:00 horas. O Árbitro da IOF deve conduzir ou supervisionar a reunião.

13.2 - WOC - WCup - JWOC

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

13.3 - WOC - WCup - JWOC

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

13.4 - WMOC - WRE

Não há reuniões com os representantes das equipes.

14. Terreno

14.1

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

14.2

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

14.3

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

14.4

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

14.5

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

15. Mapas

15.1

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

15.2

A escala do mapa para competições de distância Longa deve ser 1:15000. A escala dos mapas para competições de distância Média e de Revezamento deve ser 1:10000. A escala do mapa para as competições de Sprint (incluindo o revezamento Sprint) deve ser 1:4000.

15.3

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

15.4

Os mapas devem ser protegidos contra umidade e danos.

15.5

Se existir um mapa de orientação anterior da área de competição, links para uma versão de alta resolução da edição mais recente devem ser disponibilizada para todos os competidores antes da competição.

15.6

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

15.7

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

15.8 - WMOC

A escala dos mapas para provas de distâncias Média e Longa deve ser de 1:10000 ou 1:7500. A escala dos mapas para provas de Sprint deve ser de 1:4000 ou 1:3000.

15.9 – ROC – WRE

Para as provas de distância Longa a escala do mapa deve ser de 1:15000 ou (se aprovada pelo IOF EA) 1:10000.

15.10 - WOC - WCup - JWOC - WMOC

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

16. Percursos

16.1

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

16.2

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

16.3

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

16.4

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

16.5

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

16.6

Nas competições de revezamento, os controles devem ser combinados de forma diferente para as equipes, mas todas as equipes devem executar o mesmo percurso global. Se o terreno e a concepção dos percursos permitirem, a extensão das pernas pode ser significativamente diferente. No entanto,

a soma dos tempos dos vencedores das pernas deve ser mantida como o previsto acima. Todas as equipes devem executar as pernas de diferente extensão na mesma sequência.

16.7

Nas competições individuais, os controles podem ser combinados de forma diferente para os competidores, mas todos os competidores devem executar o mesmo percurso global, exceto quando a “escolha de percurso” borboleta é usado no Knock-Out Sprint (quando cada competidor tem 20 segundos, antes da partida, para escolher um dos três mapas, cada um com um percurso diferente).

16.8 - WOC

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

16.9 - WOC - WCup

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

Damas	Homens	Evento
45	60	Qualificatória de distância Longa
70-80	90-100	Final de distância Longa
25	25	Qualificatória de distância Média
30-35	30-35	Final de distância Média
12-15	12-15	Qualificatória de Sprint
12-15	12-15	Final de Sprint
12-15	12-15	Revezamento de Sprint para cada perna
	55-60	Revezamento de Sprint, soma dos tempos mais rápidos - todas as pernas
30-40	30-40	Revezamento - para cada perna
90-105	90-105	Revezamento - soma dos tempos mais rápidos - todas as pernas
8-10	8-10	Qualificatória do Knock-Out Sprint
6-8	6-8	Provas com partida em massa do Knock-Out Sprint

16.10 - JWOC

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

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

16.11 - WMOC

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

DAMAS			
Categoria	Qualificatória Média/Longa	Final Média	Final Longa
D35	40	30-35	55
D40	40	30-35	50
D45	35	25-30	45
D50	35	25-30	45

D55	35	25-30	45
D60	35	25-30	45
D65	35	25-30	45
D70	35	25-30	45
D75	35	25-30	45
D80	35	25-30	45
D85	35	25-30	45
H35	50	30-35	70
H40	50	30-35	65
H45	45	25-30	60
H50	45	25-30	55
H55	40	25-30	50
H60	40	25-30	50
H65	40	25-30	50
H70	40	25-30	50
H75	40	25-30	50
H80	40	25-30	50
H85	40	25-30	50

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

17. As áreas e rotas restritas

17.1

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

17.2

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

Floresta

ISOM 520 Área Privada (entrada proibida)

ISOM 708 Limite de área fora de prova

ISOM 709 Área fora de prova

ISOM 711 Rota proibida (Os competidores são permitidos cruzar diretamente uma rota fora de prova)

Sprint

ISSprOM 201 Penhasco intransponível

ISSprOM 301 Curso d'água intransponível

ISSprOM 307 Charco intransponível

ISSprOM 410 Vegetação intransponível

ISSprOM 515 Muro intransponível

ISSprOM 518 Cerca ou trilhos intransponíveis

ISSprOM 520 Área com acesso proibido

ISSprOM 521 Construção

ISSprOM 529 Detalhe linear proeminente intransponível
ISSprOM 708 Limite da área fora de prova
ISSprOM 709 Área fora de prova
ISSprOM 714 Construção temporária ou área fechada temporariamente

17.3

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

18. Descrição dos Controles (Sinalética)

18.1

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

18.2

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

18.3

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

18.4

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

19. Montagem dos pontos de controle e equipamentos

19.1

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

19.2

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

19.3

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

19.4

Os controles (incluindo o controle de partida) não devem ser posicionados a menos de 30 metros uns dos outros. Para Sprint, ela pode ser reduzida. Para mapas de escala 1:4000 ou 1:3000, a distância mínima de corrida entre controles é 25 metros e distância mínima em linha reta é 15 metros. (Ver também o apêndice 2 - nº 3.5.5).

19.5

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

19.6

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

19.7

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

19.8

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

19.9

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

19.10 - WOC - WCup - JWOC

Se o tempo estimado do vencedor é de mais de 60 minutos, então bebidas isotônicas liberadas pela WADA podem ser oferecidas, além de água pura.

19.11

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

19.12 WOC

Todos os controles devem ser guardados.

20. Sistemas de picote

20.1

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

20.2

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

20.3

Os competidores são responsáveis por picotar seus próprios cartões (ou dispositivos eletrônicos) em cada controle usando o dispositivo disponível. Se uma unidade não está funcionando ou aparenta não estar funcionando, o competidor deve usar o backup disponível e será desclassificado se nenhum picote for registrado.

20.4

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

20.5

Um competidor com um picote faltando ou não identificável não deve ser classificado, a menos que possa ser estabelecido, com certeza, que a falta ou a não identificação do picote não foi ocasionada por culpa do competidor. Nesta circunstância excepcional, outras evidências podem ser usadas para

provar que o competidor visitou o controle, tais como o registro do fiscal de ponto, câmeras ou a leitura da base de controle. Em quaisquer outras circunstâncias, tais evidências não são aceitáveis e o competidor deve ser desclassificado.

No caso de uso do tradicional (sem contato) SPORTident, SFR e Learnjoy, esta regra significa que:

- se o competidor picotar muito rápido e não receber os sinais de *feedback*, o chip não irá registrar a marcação e o competidor deve ser desclassificado, mesmo que a base de controle possa ter gravado o número do chip do competidor como um erro de picote.
- é permitido ao organizador ler o backup de qualquer controle. Um competidor pode requerer a leitura de um controle, sujeito ao pagamento de 20 Euros (ou o equivalente em moeda local). Se no controle se encontrar um picote completo (sem erro); o competidor deve ser registrado como tendo picotado aquele controle corretamente e a taxa será devolvida; caso contrário, a taxa será retida pelo organizador.

20.6

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

20.7

Se dois cartões de controle sem contato são usados, então ambos devem ser carregados no mesmo braço. Se houver picotes faltando no primeiro cartão a ser lido, então os picotes dos dois cartões podem ser mesclados para formar o registro dos picotes.

20.8 Um método de picote backup deve ser ofertado para permitir ao competidor registrar a sua visita no caso de uma falha do chip ou da base eletrônica do controle.

21. Equipamento

21.1

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

21.2

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

21.3

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

21.4 – WMOC – ROC - WRE

Os competidores não poderão utilizar ou transportar o equipamento de telecomunicações entre a área de pré-partida e a chegada ao final de uma corrida, a menos que o equipamento seja autorizado pelo organizador.

Equipamentos que usam GPS (relógios, etc.) podem ser transportados, desde que:

- eles não tenham mapa na tela;
- eles não tenham capacidade de telecomunicação;
- eles não sejam usados para propósitos de navegação.

Entretanto, o organizador tem o direito de especificamente proibir o uso de tal equipamento.

O organizador poderá requerer que os competidores usem um dispositivo de rastreamento e/ou um GPS *data logger*.

21.5 - WOC - WCup - JWOC

Os competidores não podem usar ou carregar equipamento de telecomunicação (voz ou texto) entre a entrada da pré-partida e a chegada de uma prova, a menos que o equipamento seja aprovada pelo organizador. Dispositivos com GPS (relógios, etc.) não devem ser usados a menos que tenham sido entregues pelo organizador. O organizador pode solicitar aos competidores que carreguem um dispositivo de rastreamento e/ou um GPS *data logger*.

21.6 - WOC - WCup – JWOC

Os competidores devem trajar o uniforme de equipe da sua Federação.

22. Partida

22.1

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

22.2

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

22.3 - WOC - JWOC

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

22.4

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

22.5

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

22.6

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

22.7

O competidor pega seu mapa na sua hora de partida ou após esta. O competidor é responsável por apanhar o mapa correto. O número do competidor que parte ou o seu nome ou o percurso será indicado sobre ou próximo do mapa de modo que seja visível para o competidor antes que ele/ela inicie o percurso.

22.8

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

22.9

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

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

22.10

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

22.11

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

22.12

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

22.13

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

22.14 - WOC - WCup

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

22.15 - WOC - JWOC

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

22.16 - WOC - WCup - JWOC

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

23. Chegada e tempo de percurso

23.1

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

23.2

O funil de chegada deve ser delimitado por fita, corda ou cerca. Os últimos 20 m devem ser em linha reta.

23.3

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

23.4

Quando um competidor cruzar a linha de chegada, ou completar a transição (revezamento) os competidores a deverão entregar o cartão de controle ou baixar os dados registrados. Se solicitado pelo organizador, eles devem também entregar o mapa de competição.

23.5

O tempo final deve ser medido em um dos seguintes tempos:

- quando o competidor cruza o peito sobre a linha de chegada
- quando o competidor picota na linha de chegada
- se um feixe de luz é usado para a tomada de tempo, quando o competidor ultrapassa o dispositivo, que será montado entre 0,5m e 1,25m acima do solo.
- quando um transponder, carregado pelo competidor, cruza a linha de chegada

Os tempos devem ser arredondados para o segundo imediatamente abaixo. Os tempos devem ser dados em horas, minutos e segundos ou em minutos e segundos apenas.

O tempo de prova deve ser medido por um dos seguintes tempos:

- quando o tórax do competidor cruza a linha de chegada
- quando o competidor picota na linha de chegada
- se um feixe de luz for usado para a tomada de tempo, quando o competidor quebrar o feixe, que deve ser montado entre 0,5 metros e 1 metro acima do solo
- quando um transponder, levado pelo competidor, cruza a linha de chegada

Os tempos devem ser arredondados para segundos inteiros. Os tempos devem ser dados em horas, minutos e segundos ou apenas em minutos e segundos.

23.6

Os sistemas de cronometragem devem marcar os tempos dos competidores de mesma categoria, relativamente entre um e outro, com uma precisão de 0,5 segundo ou melhor.

23.7 - WOC - WCup - JWOC

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

23.8

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

23.9

Em competições com partida em massa ou em perseguição, árbitros de chegada devem decidir sobre as posições finais baseados na ordem que o peito do competidor cruza a linha de chegada. Um membro do júri deve estar presente na linha de chegada.

23.10

Com a aprovação do IOF Event Adviser, o organizador pode determinar um tempo máximo de prova para cada categoria.

23.11

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

23.12 - WOC

O tempo máximo de percurso será:

- Sprint: 50 minutos para homens e damas.
- Distância Média: 120 minutos para homens e damas.
- Distância Longa: 3 horas para damas e 4 horas para os homens.
- Revezamento: 4,5 horas para damas e homens.
- Revezamento Sprint: 120 minutos.
- Knock-Out Sprint - qualificatória: 30 minutos.
- Knock-Out Sprint – provas com partida em massa: 15 minutos.

24. Resultados

24.1

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

24.2

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

24.3

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

24.4

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

24.5

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

24.6

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

24.7

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

24.8

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

24.9 - WOC - WCup - JWOC

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

24.10 - WCup

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

24.11 - JWOC

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

24.12 - JWOC

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

24.13 - JWOC

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

24.14

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

24.15

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

24.16 – WOC – WCup

Os resultados finais para o Knock-Out Sprint são publicados como se segue:

Em uma competição com 3 rodadas eliminatórias e 6 competidores em cada bateria (36 competidores), a lista de resultados será feita assim:

1º ao 6º colocado	Baseado na ordem de chegada na Final e, se requerido, baseado no ranking respectivo nas rodadas prévias em contagem regressiva.
7º ao 9º colocado	O 3º colocado de cada bateria na semifinal e baseado nos seus respectivos rankings nas rodadas eliminatórias. Empates são possíveis.
10º ao 12º colocado	O 4º colocado de cada bateria na semifinal e baseado nos seus respectivos rankings nas rodadas eliminatórias. Empates são possíveis.
13º ao 15º colocado	O 5º colocado de cada bateria na semifinal e baseado nos seus respectivos rankings nas rodadas eliminatórias. Empates são possíveis.
16º ao 18º colocado	O 6º colocado de cada bateria na semifinal e baseado nos seus respectivos rankings nas rodadas eliminatórias. Empates são possíveis.
19º colocado	O 4º colocado de cada bateria nas quartas de final
25º colocado	O 5º colocado de cada bateria nas quartas de final
31º colocado	O 6º colocado de cada bateria nas quartas de final
37º colocado	O 13º colocado de cada bateria de qualificação
40º colocado	O 14º colocado de cada bateria de qualificação
43º colocado	O 15º colocado de cada bateria de qualificação
46º colocado	O 16º colocado de cada bateria de qualificação
Etc.	Etc.

Onde os competidores empatam na mesma colocação a eles deve ser dada a mesma posição acima, exceto quando os competidores empatados não estão colocados, neste caso devem receber a posição abaixo.

Um competidor que se classifique para uma bateria ou para a final, mas não está colocado naquela prova, é considerado como tendo terminado em último lugar naquela prova a propósito desta regra.

25. Premiação

25.1

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

25.2

Prêmios para homens e damas devem ser equivalentes.

25.3

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

25.4 - WOC

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

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

- damas – Knock-Out Sprint
- Revezamento Sprint
- homens - Knock-Out Sprint

25.5 - JWOC

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

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

25.6 - ROC

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

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

25.7 - WOC - JWOC

Os seguintes prêmios serão concedidos em todas as competições:

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

As medalhas e os certificados serão fornecidos pela IOF.

25.8 - WOC

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

25.9 - WOC - JWOC

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

25.10 - WOC - JWOC

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

25.11 - WCup

Em cada competição individual os 3 primeiros competidores por categoria e em cada prova de revezamento as 3 primeiras equipes devem receber premiação fornecida pelo organizador. O primeiros 6 competidores e as primeiras 6 equipes recebem diplomas fornecidos pela IOF.

25.12 - WCup

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

25.13 - JWOC

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

25.14 - WMOC

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

26. Fair play (jogo limpo)

26.1

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

26.2

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

26.3

O doping é proibido. As regras *Antidoping da IOF* se aplicam a todos os eventos da IOF e o Conselho da IOF pode exigir que procedimentos de controle de doping sejam realizados. É responsabilidade dos competidores obter quaisquer certificados de TUE (Certificado de Isenção de Uso Terapêutico)

26.4

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

26.5

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

26.6

O organizador deverá proibir a participação de qualquer competidor que esteja de tal forma familiarizado com o terreno, ou o mapa, que este teria substancial vantagem sobre os outros competidores. Tais casos devem ser discutidos e decididos após consulta ao IOF Event Adviser.

26.7

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

26.8

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

26.9

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

26.10

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

26.11

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

26.12

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

26.13

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

26.14

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

27. Reclamações

27.1

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

27.2

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

27.3

Qualquer reclamação deverá ser feita por escrito para o organizador, o mais rapidamente possível. A reclamação é julgada pelo organizador. O reclamante deve ser informado sobre a decisão imediatamente. Se o organizador for incapaz de tomar uma decisão, o IOF Event Adviser deve decidir em seu lugar.

27.4

Não será cobrada nenhuma taxa para uma reclamação.

27.5

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

27.6

No Knock-Out Sprint, qualquer reclamação deve ser feita para o organizador não mais do que 3 minutos após o correspondente resultado das baterias ser publicado. Uma reclamação pode inicialmente ser feita oralmente, mas deve subsequentemente ser escrita.

28. Protestos

28.1

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

28.2

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

28.3

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

28.4 - WOC - WCup - JWOC – WMOC - ROC

Uma taxa de 50 Euros (ou equivalente em moeda local) deve ser paga ao *IOF Senior Event Adviser*, em dinheiro, quando um protesto é apresentado. A taxa será devolvida se o protesto for aceito pelo júri, caso contrário ela será enviada à IOF.

28.5 - WRE

Não há taxa para um protesto.

28.6

No Knock-Out Sprint, qualquer protesto deve ser feito para o organizador não mais do que 3 minutos após o organizador haver anunciado a decisão sobre uma reclamação. Um protesto pode inicialmente ser feita oralmente, mas deve subsequentemente ser escrita.

29. Júri

29.1

Um júri será nomeado para decidir sobre os protestos.

29.2

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

29.3

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

29.4

Um representante da entidade organizadora tem o direito de participar das reuniões do júri, mas pode ser requisitado a sair antes de o júri tomar a sua decisão. O representante do organizador não tem direito a voto.

29.5

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

29.6

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

29.7

Se um membro do júri se declara impedido, ou se algum membro do júri é incapaz de cumprir sua tarefa, o Árbitro da IOF deverá nomear um substituto. O *IOF Event Advisor* deve tomar a decisão final sobre quaisquer potenciais conflitos de interesse.

29.8

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

29.9

As decisões do júri são definitivas.

29.10 - WOC

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

29.11 - JWOC - WMOC

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

29.12 - WOC - JWOC

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

29.13 - TWG - WCup

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

29.14 - WRE

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

30. Apelação

30.1

Uma apelação pode ser feita contra as violações destas regras, se o júri ainda não está definido ou se o evento acabou e o júri tenha sido dispersado. Uma apelação somente pode ser feita contra uma decisão do júri se ocorreu um sério erro processual na atuação do júri.

30.2

Uma apelação só pode ser feita por federações.

30.3

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

30.4

Não há nenhuma taxa para interpor apelação.

30.5

As decisões sobre uma apelação são definitivas.

30.6

O Conselho da IOF deve julgar a apelação.

31. Controle do evento

31.1

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

31.2

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

31.3

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

31.4

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

31.5

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

31.6

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

31.7

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

31.8

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

- aprovar o local e o terreno para o evento.
- observar a fundo a organização do evento e avaliar a adequação das propostas de: alojamento, alimentação, transporte, programa, orçamento e as possibilidades de treinamento.
- avaliar todas as cerimônias previstas.
- aprovar a organização e disposição da chegada, da partida e das áreas de transição.
- avaliar a confiabilidade e a precisão dos sistemas de apuração e de produção de resultados.
- verificar se o mapa está em conformidade com as normas da IOF.

- aprovar os percursos após avaliar a sua qualidade, incluindo o grau de dificuldade, o posicionamento dos controles e seus equipamentos, o fator sorte e a precisão do mapa.
- verificar métodos de dispersão dos percursos e suas combinações.
- avaliar o programa e os locais para a imprensa.
- avaliar o programa/providências e as instalações para os testes antidopings.
- aprovar os resultados oficiais.

31.9

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

31.10

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

31.11

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

31.12 - WOC

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

32. Relatórios sobre o evento

32.1

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

32.2 – WOC - WCup – JWOC - ROC

Não mais do que 3 semanas após o evento, o organizador deve remeter à Secretaria da IOF um breve relatório e dois conjuntos de mapas com detalhes dos percursos.

32.3 - WMOC -

Não mais do que 3 semanas após o evento, organizador deve enviar, à Secretaria da IOF, um breve relatório e uma seleção de mapas, incluindo todos os mapas das finais A contendo detalhes dos percursos.

32.4 - WOC

Um amplo relatório e uma declaração final da contabilidade deve ser enviada à Secretaria da IOF (para arquivos) não mais do que 6 meses após o evento.

32.5 - WOC

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

33. Publicidade e patrocínio

33.1

Publicidade de tabaco e de bebidas destiladas não é permitida.

33.2

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

34. Serviços de mídia

34.1

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

34.2

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

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

34.3

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

Apêndice 1

CATEGORIAS GERAIS DE COMPETIÇÃO

1. As categorias de idade

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

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

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

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

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

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

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

2. Categorias paralelas

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

Apêndice 2

PRINCÍPIOS PARA O TRAÇADO DE PERCURSOS

1. Introdução

- 1.1 Finalidade
- 1.2 Aplicação destes princípios

2. Princípios básicos

- 2.1 Definição de orientação
- 2.2 Objetivo do bom traçado de percursos
- 2.3 Regras de ouro do traçador de percursos

3. O percurso de orientação

- 3.1 Terreno
- 3.2 Definição de um percurso de orientação
- 3.3 A partida
- 3.4 As pernadas do percurso
- 3.5 Os controles
- 3.6 A chegada
- 3.7 Os elementos da leitura do mapa
- 3.8 Escolhas de rotas
- 3.9 O grau de dificuldade
- 3.10 Tipos de competição
- 3.11 O que o traçador de percursos deve ter como objetivo

4. O Traçador de percursos

1. INTRODUÇÃO

1.1 Finalidade

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

1.2 A aplicação destes princípios

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

2. OS PRINCÍPIOS BÁSICOS

2.1 Definição de orientação

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

2.2 Objetivo de um bom traçado percurso

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

2.3 Regras de ouro traçador de percursos

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

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

2.3.1 Caráter único

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

2.3.2 Imparcialidade

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

2.3.3 Satisfação do competidor

A popularidade da orientação só pode ser melhorada se os competidores ficarem satisfeitos com os percursos que lhe são oferecidos. Um cuidadoso planejamento dos percursos é, portanto, necessário para garantir que os estes sejam adequados em termos de extensão, dificuldade física e técnica, posicionamento dos controles, etc. A esse respeito, é particularmente importante que cada percurso seja adequado aos competidores que o realizam.

2.3.4 Vida selvagem e o meio ambiente

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

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

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

2.3.5 Mídia e espectadores

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

3. O PERCURSO DE ORIENTAÇÃO

3.1 Terreno

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

3.2 Definição de um percurso de Orientação

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

3.3 A partida

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

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

O ponto de partida, do qual a orientação na primeira perna se inicia é marcado no terreno por um prisma de controle sem dispositivo de marcação e no mapa por um triângulo.

Os competidores devem ser confrontados com problemas de orientação desde o início.

3.4. As pernas do percurso

3.4.1 Boas pernas

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

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

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

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

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

3.4.2 Imparcialidade das pernas

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

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

3.5 Os pontos de controle

3.5.1 O local dos controles

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

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

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

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

3.5.2 A função dos controles

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

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

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

3.5.3 O prisma

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

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

3.5.4 Imparcialidade (justiça) nos pontos de controle

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

3.5.5 Proximidade dos controles

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

3.5.6 A descrição do controle

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

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

3.6 **A chegada**

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

3.7 **Os elementos de leitura do mapa**

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

3.8 Escolhas de rota

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

3.9 O grau de dificuldade

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

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

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

3.10 Tipos de competição

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

3.11 O que o traçador de percursos deve ter como objetivo

3.11.1 Conhecer o terreno

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

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

3.11.2 Alcançar o grau de dificuldade correto

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

3.11.3 Utilize locais de controle imparciais

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

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

3.11.4 Posicionar os pontos de controles suficientemente distantes

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

3.11.5 Evite o excesso de complicação para as escolhas de rotas

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

3.11.6 Os percursos que não são muito exigentes fisicamente

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

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

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

4. O TRAÇADOR DE PERCURSOS

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

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

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

Apêndice 3

RESOLUÇÃO DA IOF SOBRE AS BOAS PRÁTICAS AMBIENTAIS

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

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

Apêndice 4

SISTEMAS DE PICOTE APROVADOS

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

- os únicos sistemas de picote e apuração licenciados (janeiro de 2020) são:
 - o sistema eletrônico de picote e controle de tempo *EMIT*;
 - o sistema *SPORTident*;
 - o sistema *EMIT “touch free”* (sem contato) (versão 2013 e posteriores);
 - o sistema *SPORTident Air + system* (raio de ~30cm);
 - o sistema *SFR* versão clássico (contato);
 - o sistema *Learnjoy*
 - o sistema *Learnjoy*.

Detalhes das versões licenciadas atualmente estão apresentados no website da IOF juntamente com quaisquer sistemas provisoriamente aprovados.

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

- É permitido ao organizador ler o backup de quaisquer controles. Um competidor pode requerer ao organizador a leitura do backup de um controle, sujeito ao pagamento de 20 Euros (ou o equivalente em moeda nacional). Se o controle contiver um picote completo (sem erro); se deve considerar que o competidor picotou aquele controle corretamente e a taxa será devolvida; caso contrário a taxa deve ser retida pelo organizador.

Apêndice 5

A CONVENÇÃO DE LEIBNITZ

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

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

Os principais veículos para este fim são:

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

Para tanto, devemos focar em:

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

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

Apêndice 6

FORMATOS DE COMPETIÇÃO

Tabela Resumo	Sprint	Média Distância	Longa Distância	Revezamento	Revezamento Sprint	Knock-Out Sprint
Pontos de Controle	Tecnicamente fáceis.	Tecnicamente difíceis.	Uma mistura de dificuldades técnicas.	Uma mistura de dificuldades técnicas.	Tecnicamente difíceis.	Tecnicamente difíceis.
Escolha de Rota	Escolha de rota difícil, requerendo alta concentração.	Escolha de rota de escala pequena e média.	Escolha de rota significativa, incluindo algumas rotas de larga escala.	Escolha de rota de escala pequena e média.	Escolha de rota difícil, requerendo alta concentração.	Escolha de rota difícil, requerendo alta concentração.
Tipo de Corrida	Velocidade muito alta.	Alta velocidade, mas requer que os competidores ajustem suas velocidades de acordo com a complexidade do terreno.	Fisicamente exigente, requer resistência e discernimento na passada.	Alta velocidade, frequentemente próximo a outros competidores, que podem, ou não, ter os mesmos pontos de controle.	Velocidade muito alta	Velocidade muito alta
Terreno	Predominantemente em parques ou terreno urbano (ruas/construções). Um pouco de floresta de corrida rápida pode ser incluído. Permite-se espectadores no percurso.	Terreno tecnicamente complexo.	Terreno fisicamente exigente e que permite boas possibilidades de escolha de rota.	Algumas possibilidades em escolha de rota e terreno razoavelmente complexo.	Predominantemente em parques ou terreno urbano onde seja fácil correr. Alguns trechos de floresta de corrida fácil podem ser incluídos. Expectadores são permitidos ao longo do percurso.	Predominantemente em parques ou terreno urbano onde seja fácil correr. Alguns trechos de floresta de corrida fácil podem ser incluídos. Expectadores são permitidos ao longo do percurso.
Mapa	1:4000 ou 1:5000	1:10000 (ou algumas vezes 1:15000)	1:15000	1:10000 (ou algumas vezes 1:15000)	1:4000 ou 1:5000	1:4000 ou 1:5000
Intervalo de Partida	1 minuto	2 minutos	3 minutos	Partida em massa.	Partida em massa.	1 minuto para rodadas qualificatórias Partida em massa para as rodadas knock-out
Tomada de Tempo	1 segundo (0.1 segundos nas finais do WOC)	1 segundo	1 segundo	Partida em massa e assim a ordem de classificação é a ordem de chegada.	Partida em massa e assim a ordem de classificação é a ordem de chegada.	1 segundo para rodadas qualificatórias Partida em massa para rodadas knock-out, assim a ordem final é a ordem de chegada.
Tempo do Vencedor	12-15 minutos.	30-35 minutos. Provas de qualificação são mais curtas.	Homens: 90-100 minutos. Damas: 70-80 minutos Provas de qualificação são mais curtas.	30-40 minutos por pernada. Homens: total de 90-105 minutos. Damas: total de 90-105 minutos.	12-15 minutos por pernada. Tempo total de 55-60 minutos	8-10 minutos para as rodadas qualificatórias 6 a 8 minutos para as rodadas knock-out

Resumo	Orientação Sprint é um formato rápido, visível, fácil de entender, e que permite que a Orientação seja organizada em áreas populosas.	A Orientação de distância média requer Orientação rápida e precisa por um período de tempo moderadamente longo. Mesmo pequenos erros podem ser decisivos.	A Orientação de longa distância testa todas as técnicas de Orientação, bem como a velocidade e a resistência física.	O revezamento é uma competição de equipes com três competidores correndo literalmente cabeça-a-cabeça, sendo vencedor o primeiro a cruzar a linha de chegada. Emocionante para espectadores e competidores.	O revezamento de Sprint é uma competição para equipes de 4 competidores. As equipes são formadas por pelo menos duas damas na primeira e última pernada. Este formato oferece uma competição cabeça-a-cabeça com o vencedor sendo o primeiro a chegar, em um ambiente urbano.	Em um knock-out Sprint, após a qualificação inicial, há um número de rodadas knock-out com partida em massa e “primeiro a terminar” (é o vencedor) As provas são realizadas em área compacta. Emocionante para espectadores e competidores.
---------------	---	---	--	---	---	--

1. SPRINT

1.1 O perfil

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

1.2 Considerações sobre o traçado de percurso

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

1.3 O mapa

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

1.4 Tempo do vencedor, tempo de intervalo e resultados

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

2. MÉDIA DISTÂNCIA

2.1 O perfil

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

2.2 Considerações sobre o planejamento do percurso

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

2.3 O mapa

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

2.4 Tempo do vencedor, tempo de intervalo e resultados

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

3. LONGA DISTÂNCIA

3.1 O perfil

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

3.2 Considerações sobre o planejamento do percurso

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

O terreno em si deve ser usado como um método de dispersão, colocando o percurso através de áreas com visibilidade limitada. Não são permitidos espectadores ao longo do percurso, exceto para as pernadas que passam pela Arena (incluindo controles na Arena).

3.3 O mapa

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

3.4 Tempo do vencedor, tempo de intervalo e resultados

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

4. REVEZAMENTO

4.1 O perfil

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

4.2 Considerações sobre o planejamento do percurso

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

4.3 O mapa

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

4.4 Tempo do vencedor, tempo de intervalo e resultados

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

5. REVEZAMENTO SPRINT

5.1 O Perfil

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

5.2 Considerações sobre o traçado de percursos

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

5.3 O Mapa

Veja 1.3 Sprint.

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

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

6. KNOCK-OUT SPRINT

6.1 O perfil

O perfil Knock-Out Sprint é uma competição individual de alta velocidade de várias rodadas, com corridas tipo cabeça a cabeça em todas, exceto na primeira rodada. Ocorre em um ambiente urbano e

parque. Existem baterias paralelas com partida intervalada para se qualificar para a seção knock-out. Nesta, há uma ou mais rodadas tipo knock-out com várias baterias paralelas e partidas em massa, onde os principais competidores se qualificam para a próxima rodada. Finalmente, há uma única prova com partida em massa para determinar o vencedor.

6.2 Considerações sobre o traçado de percursos

Uma área relativamente pequena é necessária para uma competição (especialmente com o uso de uma passagem na arena). O evento deve ser fácil de entender para os espectadores. Deve ser possível cobrir pelo menos 70-80% do percurso com câmeras de TV. Os percursos para as eliminatórias podem ter dispersão. Como alternativa à dispersão padrão, a dispersão do tipo escolha de percurso deve ser usada na qual cada corredor tem 20 segundos, antes da partida, para escolher um dos três mapas, cada um com um percurso diferente. O rastreamento por GPS é necessário e a o picote sem contato deve ser considerado.

6.3 O Mapa

Veja 1.3 Sprint.

6.4 Tempo do vencedor, intervalo de partida e tomada de tempo

O tempo do vencedor para a prova os qualificatória inicial será de 8 a 10 minutos. O tempo dos vencedores para os knock-outs será de 6-8 minutos. Na linha de chegada deve haver equipamento de *photo-finish* para auxiliar na determinação das colocações.

Apêndice 7

O CAMPEONATO EUROPEU DE ORIENTAÇÃO

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

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

1. Princípios para EOC

O campeonato será organizado de acordo com os seguintes princípios:

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

2. Programa do evento

O campeonato será organizado todos os anos. Nos anos pares, o programa deve incluir uma prova qualificatória e uma final para a competição de distância Média, uma única prova para a competição de Longa distância e um Revezamento. Nos anos ímpares, o programa deve incluir uma prova qualificatória e uma final para a competição de distância Sprint, um Knock-out Sprint e uma prova de Revezamento Sprint.

Cada competição é um evento separado. As datas do EOC devem ser coordenadas com outros eventos internacionais e finalmente aprovadas pela IOF.

3. Da candidatura para realização e nomeação do Organizador

Qualquer Federação Europeia membro da IOF pode se candidatar para organizar o EOC. As candidaturas devem chegar à Secretaria da IOF antes de 1º de janeiro três anos antes do campeonato. A indicação provisória da Federação organizadora é feita pelo Conselho da IOF não depois de 31 de outubro do mesmo ano. A nomeação deve ser confirmada com a assinatura, dentro de 6 meses, de um contrato com o organizador e o Conselho pode fazer uma indicação alternativa. O *Sênior Event Adviser* deve ser apontado pela IOF.

4. Participação

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

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

As cotas nacionais são baseadas no total de pontos dos 10 atletas líderes de cada Federação conforme mostrado na tabela da Liga Mundial das Federações da IOF (combinando sprint/média e longa) publicada em 1 de janeiro. Cotas separadas serão aplicadas para homens e mulheres.

As alocações para competições individuais serão:

- As top 6 Federações terão 8 vagas;
- As próximas 8 Federações terão 6 vagas;
- A Federação organizadora também terá 8 vagas, independentemente da sua posição na tabela da Liga das Federações;
- Todas as demais Federações terão 4 vagas.

Uma Federação pode inscrever qualquer atleta, independentemente de sua posição no Ranking Mundial da IOF.

Todos os Campeões Mundiais reinantes e o atual líder da Copa do Mundo, desde que selecionados por suas Federações, deverão receber um curinga (vaga) pessoal em todas as competições. Aos Campeões Europeus reinantes em cada formato respectivo, Longa e Média Distância, será oferecido uma vaga curinga nesse formato. Essas vagas curinga serão adicionais às cotas nacionais.

No Revezamento, uma Federação pode inscrever 3 equipes, cada uma composta por 3 competidores, mas apenas a equipe mais bem posicionada contará na lista de resultados. Equipes incompletas e equipes com competidores de mais de uma Federação são permitidas, mas não serão incluídas nos resultados oficiais.

No Revezamento da Sprint, cada Federação pode participar com uma equipe, composta por 4 competidores (dos quais pelo menos dois devem ser mulheres). Equipes incompletas e equipes com competidores de mais de uma Federação não são permitidas.

5. Resultados

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

6. Júri

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

7. Copa do Mundo (World Cup)

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

Apêndice 8:

CAMPEONATO EUROPEU JUVENIL DE ORIENTAÇÃO

O Campeonato Europeu Juvenil de Orientação (abreviado EYOC) é o evento oficial para premiar os títulos do Campeão Europeu Juvenil de Orientação. O evento está organizado sob a autoridade da IOF e a Federação designada.

O evento deve seguir as Regras de Competição da IOF para o Campeonato Mundial Júnior de Orientação (JWOC), salvo indicação contrária nestas Regras.

1. Princípios para o EYOC

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

- Os melhores orientistas juniores de cada Federação Europeia receberão provas da mais alta qualidade técnica.
- O evento deve ter um ambiente com mais ênfase no social do que no competitivo, permitindo aos jovens trocarem experiências e encontrarem novos amigos.
- Os custos de participação devem ser mantidos baixos.

2. Programa do evento

O evento é organizado anualmente. O programa deve incluir um final de distância Sprint, uma final da distância Longa e um Revezamento para equipas nacionais com 3 pernadas, bem como uma cerimônia de abertura, uma cerimônia de encerramento e Eventos Modelo adequados. O programa deve ser mantido em 3 dias (Sexta-feira a domingo). As datas do EYOC devem ser coordenadas com outros eventos juniores internacionais. Normalmente, o evento deve ser organizado na última parte de junho ou primeira semana de julho.

3. Candidatura e nomeação do organizador

Qualquer Federação Europeia membro da IOF pode se candidatar para organizar o EYOC. As candidaturas devem chegar à Secretaria da IOF antes de 1º de janeiro dois anos antes do campeonato. A indicação provisória da Federação organizadora é feita pelo Conselho da IOF não depois de 31 de outubro do mesmo ano. A nomeação deve ser confirmada com a assinatura, dentro de 6 meses, de um contrato com o organizador e o Conselho pode fazer uma indicação alternativa. O *Sênior Event Adviser* de outra Federação Europeia deve ser apontado pela IOF.

4. Participação e Categorias

Competidores que representam as Federações membros da IOF, definidas pelo Comitê Olímpico Internacional como pertencente ao continente europeu, podem competir no EYOC.

Os competidores que representam outras federações membros da IOF podem participar no EYOC, mas não serão elegíveis para títulos europeus, medalhas ou diplomas.

Nas competições individuais, uma Federação pode inscrever um máximo de 4 competidores em cada categoria.

O EYOC é dividido em quatro categorias para as seguintes categorias de idade:

- D -16: para atletas do sexo feminino que não têm mais de 16 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.
- D -18: para atletas do sexo feminino que não têm mais de 18 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.
- H -16: para atletas que não têm mais de 16 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.

- H -18: para atletas que não têm mais de 18 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.

Todos os atletas inscritos podem competir em ambas as competições individuais. As mulheres podem competir em categorias de homens.

Se uma Federação é incapaz de formar equipes de revezamento completas (mesmo com mulheres que correm em categorias de homens), ela pode formar equipes incompletas ou equipes mistas com atletas de outras Federações.

Em nenhuma circunstância, pessoas que não as inscritas podem participar da competição. Equipes mistas não serão colocadas na lista oficial de resultados.

Todas as equipes devem partir juntas (partida em massa).

5. Ordem de partida, intervalo de partida, tempos dos vencedores

O intervalo de partida na competição de Longa distância é de 2 minutos e na distância Sprint é 1 minuto.

O tempo de partida é sorteado aleatoriamente em 4 grupos de partida. Competidores da mesma Federação não devem partir consecutivamente.

Tempos dos vencedores:

Categoria	Sprint	Longa Distância	Revezamento
D16	10-12 min	35-40 min	75 min
D18	10-12 min	40-45 min	90 min
H16	10-12 min	40-45 min	90 min
H18	10-12 min	45-50 min	105 min

6. Mapas

A escala dos mapas para a Longa distância pode ser 1:10000.

7. Prêmios

Medalhas para todas as competições (3 medalhas em cada categoria / competição, 3 séries de medalhas em cada categoria no Revezamento) e diplomas do 1º ao 6º lugares devem ser fornecidos pela IOF.

A Federação com a maior pontuação por equipe deve ser premiada com um prêmio por equipe.

Representantes da Federação organizadora e da IOF devem realizar a entrega de prêmios.

8. Pontuação por equipe

A pontuação é calculada com a soma de pontos de três (3) competições em todas as categorias de acordo com as seguintes regras:

Competições individuais:

No Sprint: 2 melhores resultados (em pontos) em cada categoria.

No Longo: 2 melhores resultados (em pontos) em cada categoria.

Todos os competidores com posição abaixo do 55º lugar recebem 1 ponto.

Os competidores que não são classificados não pontuam.

Tabela de Pontos:

Colocação	Pontos	Colocação	Pontos	Colocação	Pontos	Colocação	Pontos
1	70	16	40	31	25	46	10
2	63	17	39	32	24	47	9
3	58	18	38	33	23	48	8
4	55	19	37	34	22	49	7
5	53	20	36	35	21	50	6
6	51	21	35	36	20	51	5
7	49	22	34	37	19	52	4
8	48	23	33	38	18	53	3
9	47	24	32	39	17	54	2
10	46	25	31	40	16	55	1
11	45	26	30	41	15	56	1
12	44	27	29	42	14	etc.	1
13	43	28	28	43	13		
14	42	29	27	44	12		
15	41	30	26	45	11		

Prova de Revezamento

Pontos por equipe em cada categoria.

Todas as equipes de revezamento com posição abaixo do 20º lugar ganham 5 pontos.

Equipes sem classificação não pontuam.

Tabela de pontos:

Colocação	Pontos	Colocação	Pontos	Colocação	Pontos
1	130	9	60	17	20
2	110	10	55	18	15
3	95	11	50	19	10
4	85	12	45	20	5
5	80	13	40	21	5
6	75	14	35	etc.	5
7	70	15	30		
8	65	16	25		

9. Júri

A IOF nomeia o júri. O organizador deve propor os 3 membros com direito a voto que serão de 3 Federações diferentes.

Apêndice 9

O CAMPEONATO ASIÁTICO DE ORIENTAÇÃO

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

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

1. Princípios para o AsOC

O campeonato será organizado de acordo com os seguintes princípios:

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

2. Programa do evento

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

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

O evento deve incorporar os Campeonatos Asiáticos Júnior e Juvenil.

3. Candidaturas e nomeação do Organizador

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

4. Participação

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

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

As categorias são H21E e D21E. Nas competições individuais, as federações podem inscrever até 10 damas e 10 homens.

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

Não haverá limite para o número de integrantes das delegações.

5. Ordem de partida

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

6. Júri

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

7. Prêmios

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

Apêndice 10:

CAMPEONATO ASIÁTICO JUNIOR E JUVENIL DE ORIENTAÇÃO

O Campeonato Asiático Junior e Juvenil de Orientação (abreviado AsJYOC) é o evento oficial para premiar os títulos do Campeão Asiático Júnior de Orientação e do Campeão Asiático Juvenil de Orientação. O evento está organizado sob a autoridade da IOF e a Federação designada.

O evento deve seguir as Regras de Competição da IOF, salvo indicação contrária nestas Regras.

1. Princípios para o AsJYOC

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

- Os melhores orientistas juniores e juvenis de cada Federação Asiática receberão competições da mais alta qualidade técnica.
- O evento deve ter um ambiente com mais ênfase no social do que no competitivo, permitindo aos jovens trocarem experiências e encontrarem novos amigos.
- Os custos de participação devem ser mantidos baixos.

2. Programa do evento

Em anos pares o evento deve ser incorporado ao Campeonato Asiático. **Em anos pares o evento deve ser organizado de forma independente. O programa deve incluir:**

- uma prova de Sprint
- uma prova de longa distância ou uma prova de média distância
- um revezamento com 3 pernadas ou um revezamento Sprint com 4 pernadas

E também uma cerimônia de abertura, uma cerimônia de encerramento e eventos modelo adequados. O programa deve ser mantido dentro de 4 dias. As datas devem ser coordenadas com outros eventos júniores internacionais.

3. Candidatura e nomeação do organizador

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

4. Participação e Categorias

Competidores que representam as Federações membros da IOF, definidas pelo Comitê Olímpico Internacional como pertencente ao continente europeu, podem competir no AsJOC e AsYOC.

Os competidores que representam outras federações membros da IOF podem participar, mas não serão elegíveis para títulos asiáticos, medalhas ou diplomas.

Nas competições individuais, uma Federação pode inscrever um máximo de 6 competidores em cada categoria.

As categorias para o Campeonato Asiático Junior de Orientação são:

- D -20: para atletas do sexo feminino que não têm mais de 20 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.
- H -20: para atletas que não têm mais de 20 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.

As categorias para o Campeonato Asiático Juvenil de Orientação são:

- D -16: para atletas do sexo feminino que não têm mais de 16 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.
- D -18: para atletas do sexo feminino que não têm mais de 18 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.
- H -16: para atletas que não têm mais de 16 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.
- H -18: para atletas que não têm mais de 18 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.

Todos os atletas inscritos podem competir em ambas as competições individuais. As mulheres podem competir em categorias de homens. Se o revezamento tem 3 pernadas, então deve haver provas de revezamento para D/H20, D/H18 e D/H16.

Se a prova de revezamento for de Sprint com 4 pernadas, então deve haver provas para D20, H20, W18, H18, D16 e H16. Cada equipe deve conter pelo menos duas mulheres. A primeira e a última pernadas devem ser corridas por mulheres.

Se uma Federação é incapaz de formar equipes de revezamento completas (mesmo com mulheres que correm em categorias de homens), ela pode formar equipes incompletas ou equipes mistas com atletas de outras Federações. Em nenhuma circunstância, pessoas que não as inscritas podem participar da competição. Equipes com atletas de mais de uma Federação não serão colocadas na lista oficial de resultados.

5. Ordem de partida, intervalo de partida, tempos dos vencedores

O intervalo de partida na competição de Longa/Média distância é de 2 minutos e na distância Sprint é 1 minuto. O tempo de partida é sorteado aleatoriamente em 5 grupos de partida com não mais do que um atleta de cada país em cada grupo. Competidores da mesma Federação não devem partir consecutivamente.

Tempos dos vencedores:

Categoria	Sprint	Média Distância	Longa Distância	Revezamento
D16	12 - 15 min	20 – 30 Min	35 – 40 min	x
D18	12 - 15 min	25 – 30 Min	45 – 50 min	x
D20	12 - 15 min	30 – 35 Min	55 – 60 min	x
H16	12 - 15 min	25 – 30 Min	45 – 50 min	x
H18	12 - 15 min	25 – 30 Min	55 – 60 min	x
H20	12 - 15 min	30 – 35 Min	60 – 70 min	x
D/H16	x	x	x	45 min
D/H18	x	x	x	45 min
D/H20	x	x	x	60 min

6. Resultados

Se qualquer competidor não elegível participar da competição, listas de resultados separadas devem ser publicadas, uma lista mostrando os resultados de todos os atletas elegíveis (Resultados Oficiais do Campeonato), uma segunda lista para todos os competidores (lista completa de resultados). Para as provas de revezamento devem ser elaboradas duas listas de resultados, uma lista completa e uma que exclui as equipes não elegíveis e equipes que não são as melhores colocadas de cada Federação.

7. Prêmios

Medalhas para todas as competições (3 medalhas em cada categoria / competição, 3 séries de medalhas em cada categoria no Revezamento) e diplomas do 1º ao 6º lugares devem ser fornecidos pela IOF. Representantes da Federação organizadora e da IOF devem realizar a entrega de prêmios.

8. Júri

A júri é apontado pelo Conselho da IOF. O organizador deve propor 3 membros votantes.

Apêndice 11

O CAMPEONATO DE ORIENTAÇÃO DA OCEANIA INCORPORANDO O CAMPEONATO DE ORIENTAÇÃO JUNIOR DA OCEANIA E O CAMPEONATO DE ORIENTAÇÃO JUVENIL DA OCEANIA

O Campeonato de Orientação da Oceania (abreviado OOC) é o evento oficial para conceder os títulos de Campeão de Orientação da Oceania. Ele incorpora o Campeonato de Orientação Júnior da Oceania (OJOC) e o Campeonato de Orientação Juvenil da Oceania (OYOC). Ele deve ser organizado pela Federação da IOF nomeada sob os auspícios da IOF entre as nações da Oceania filiadas à IOF.

O evento deve seguir as Regras de Competição da IOF para Provas de Orientação Pedestre, exceto o que for determinado nestas regras.

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

1. Os Princípios do OOC

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

- Aos participantes devem ser oferecidas competições de padrão técnico internacional.
- O campeonato tem por objetivo encorajar a orientação competitiva, bem como o desenvolvimento da orientação como um todo na Região da Oceania.
- Além disso, o campeonato deve ter por objetivo encorajar a maior participação de Federações membros da região da Oceania, oferecendo aos líderes, competidores e outros representantes da orientação a possibilidade de se encontrar fora da floresta.
- O custo de participação deve ser mantido baixo e acomodações de diferentes padrões e preços devem ser ofertados.
- O campeonato tem por objetivo estimular uma maior participação das federações filiadas da Região da Oceania.
- Para os competidores Júniores e Juvenis, o evento deve ter uma atmosfera social e competitiva, permitindo que os jovens troquem experiências e encontrem novos amigos, além de competir em alto nível técnico. O evento deve ser um marco no desenvolvimento e treinamento visando o aumento de atletas de Elite em cada um dos países membros.

2. Programa do Evento

O evento é organizado a cada dois anos (em anos ímpares até 2021 e então em anos pares a partir de 2022). O programa deve incluir competições de Longa distância, Média distância e de Sprint, mais um revezamento ou revezamento Sprint.

As competições de Longa distância, Média distância e de Sprint devem consistir apenas de finais. Na prova de revezamento, cada equipe deve ser formada por 3 integrantes da mesma Federação. No revezamento Sprint, cada equipe deve ser formada por 4 competidores da mesma Federação. As datas do OOC devem ser coordenadas com outros eventos internacionais e finalmente aprovadas pela IOF. O OJOC e o OYOC devem ser organizadas com o OOC.

3. A Candidatura e Nomeação do Organizador

O OOC deve alternar entre as federações australiana e zelandesa até que outras federações tenham recursos para realizar a competição. A Federação que organiza o OOC também deve ser a organizadora do OJOC e do OYOC. As candidaturas devem chegar à IOF antes de 1 de janeiro dois anos antes do evento.

A indicação provisória dos organizadores e da Federação organizadora é feita pelo Conselho da IOF não depois de 31 de outubro do mesmo ano. Cada candidatura deve ser confirmada pela assinatura, dentro de 6 meses, de um contrato do evento e o Conselho deve também fazer uma indicação alternativa. Um *Event Adviser* portador de licença, de outra Federação, deve ser designado pela IOF para controlar o evento.

4. Elegibilidade e Participação

Competidores representando federações filiadas à IOF, definidas pelo Comitê Olímpico Internacional como pertencente à Região da Oceania, podem competir no OOC, OJOC e OYOC.

Competidores representando outras federações filiadas da IOF de continentes que não ao Oceania podem participar no OOC, OJOC e OYOC, mas não são elegíveis aos títulos e premiação.

As categorias para o OOC são D21E e H21E. Não há limite de idade.

As categorias para o OJOC são:

- D20: para atletas do sexo feminino que não tenham mais de 20 anos de idade em 31 de dezembro do ano da competição.
- H20: para atletas do sexo masculino que não tenham mais de 20 anos de idade em 31 de dezembro do ano da competição.

As categorias para o OYOC são:

- D16: para atletas do sexo feminino que não tenham mais de 16 anos de idade em 31 de dezembro do ano da competição.
- D18: para atletas do sexo feminino que não tenham mais de 18 anos de idade em 31 de dezembro do ano da competição.
- H16: para atletas do sexo masculino que não tenham mais de 16 anos de idade em 31 de dezembro do ano da competição.
- H18: para atletas do sexo masculino que não tenham mais de 18 anos de idade em 31 de dezembro do ano da competição.

Outras categorias podem ser constituídas sob os auspícios da Federação organizadora.

As mulheres podem competir em categorias masculinas. Todos os competidores registrados podem participar de todas as competições individuais. Na competição de revezamento, equipes mistas de mulheres e homens podem se inscrever para o revezamento "masculino". Se uma Federação não puder formar equipes de revezamento completas (mesmo as mistas), ela poderá registrar equipes incompletas. Equipes mistas com corredores de diferentes federações também podem ser registradas, mas não serão elegíveis para títulos ou prêmios.

Em um Revezamento de Sprint, a primeira e a última perna serão disputadas por mulheres.

5. Inscrições

O OOC, o OJOC e o OYOC são eventos de inscrição aberta nos quais os competidores se inscrevem como indivíduos e / ou equipes de revezamento, e não há restrições quanto ao número de competidores e / ou equipes de revezamento.

As competições de longa distância, distância média e Sprint do OOC têm status de WRE e, portanto, é obrigatório gerenciar as entradas para as categorias D21 Elite e H/D21 Elite com o IOF Eventor.

6. Ordem e intervalo de partida

Para provas individuais do OOC, o sorteio de partida será feito em dois grupos. Todos os competidores não elegíveis e não classificados partirão no primeiro grupo e o sorteio será aleatório. Todos os competidores classificados partem no segundo grupo. Para a primeira prova, no segundo grupo, a ordem de partida deve ser de acordo com a ordem do ranking mundial da IOF, com a classificação mais alta começando por último no grupo. A lista de Ranking Mundial utilizada será aquela publicada 10 dias antes da primeira prova. Nas provas seguintes, a ordem no segundo grupo será sorteada aleatoriamente.

Para as provas individuais OJOC e OYOC, a ordem de largada deve ser sorteada aleatoriamente. Dependendo do número de inscrições em cada categoria, o sorteio pode ser feito em dois ou mais grupos com competidores de cada país participante sendo dividido o mais igualmente possível entre os dois grupos.

Nos revezamentos, as equipes inscritas recebem números de partida de acordo com a sequência de suas colocações no último campeonato de revezamento em questão. Aqueles que não tiveram colocação no último campeonato recebem os números subsequentes em ordem alfabética.

O intervalo de partida nas competições de longa distância é de 3 minutos, nas competições de distância média é de 2 minutos e na distância de Sprint é de 1 minuto. Para competições de revezamento, as partidas em massa devem ser usadas.

7. Mapas

Os mapas usados para OOC, OJOC e OYOC devem estar de acordo com as regras da IOF e as especificações internacionais ISOM / ISSprOM. A escala do mapa para competições de longa distância pode ser 1: 10000.

8. Resultados

Se qualquer competidor não elegível participar na competição, serão publicadas listas de resultados separadas, uma lista mostrando os resultados de todos os competidores elegíveis, uma segunda com resultados para todos os competidores. Para os Revezamentos, serão produzidas duas listas de resultados, uma lista de resultados completa e outra que exclui equipes não elegíveis e equipes que não sejam as melhores colocadas para a Federação. É importante que todos os indivíduos e equipes inscritos para todas as competições e categorias sejam nomeados e designados com a Federação certa.

Para o OOC, o título de Campeão de Orientação da Oceania será atribuído em cada categoria ao competidor vencedor em cada competição. Se as outras categorias tiverem o mesmo percurso que o H / D21E, então os competidores nessas categorias também serão elegíveis para serem globalmente Campeões de Orientação da Oceânia.

Para o OJOC, o título de Campeão de Orientação Júnior da Oceania será concedido em cada categoria ao competidor vencedor em cada competição.

Para o OYOC, o título de Campeão de Orientação Juvenil da Oceania será concedido em cada categoria ao competidor vencedor em cada competição.

Para competições de revezamento, apenas a equipe de revezamento melhor posicionada de cada Federação será contada na lista de resultados.

9. Premiação

A IOF fornecerá medalhas especialmente projetadas para competições individuais (medalhas para os 3 primeiros lugares de cada categoria e competição) e competições de revezamento (medalhas para cada membro das 3 primeiras equipes de cada categoria) e diplomas para lugares de 1 a 6 para todas as competições.

10. Júri

O júri é nomeado pelo Conselho da IOF. O organizador deve propor os 3 membros votantes, dos quais pelo menos um deve ser de fora da Federação anfitriã.

11. Percursos

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

Categoria	Sprint	Média distância	Longa distância	Revezamento
D16	12-15 Min	25-30 Min	45-55 Min	90-120- Min
D18	12-15 Min	30-35 Min	50-60 Min	105-135- Min
D20	12-15 Min	30-35 Min	55-65 Min	105-135- Min
D21 Elite	12-15 Min	30-35 Min	70-80 Min	105-135- Min
H16	12-15 Min	25-30 Min	50-60 Min	90-120- Min
H18	12-15 Min	30-35 Min	60-70 Min	105-135- Min
H20	12-15 Min	30-35 Min	65-75 Min	105-135- Min
H21 Elite	12-15 Min	30-35 Min	90-100 Min	105-135- Min

Se houver um Revezamento de Sprint, o tempo de competição (total de 4 pernadas) para H / D21 e H / D20 será de 55 a 60 minutos e para H / D16 e H / D18 será de 45 a 50 minutos.

Anexo 12

O CAMPEONATO NORTE-AMERICANO DE ORIENTAÇÃO

O CAMPEONATO NORTE-AMERICANO DE ORIENTAÇÃO INCORPORANDO O CAMPEONATO NORTE-AMERICANO DE ORIENTAÇÃO JÚNIOR E O CAMPEONATO NORTE-AMERICANO DE ORIENTAÇÃO JUVENIL

O Campeonato Norte-americano de Orientação (abreviado NAOC) é o evento oficial para conceder os títulos de Campeão Norte-americano de Orientação. Ele incorpora o Campeonato Norte-americano de Orientação Júnior (NAJOC) e o Campeonato Norte-americano de Orientação Juvenil (NAYOC). Ele deve ser organizado pela Federação da IOF nomeada sob os auspícios da IOF.

O evento deve seguir as Regras de Competição da IOF para Provas de Orientação Pedestre, exceto o que for determinado nestas regras.

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

1. Princípios para NAOC

O campeonato será organizado de acordo com os seguintes princípios:

- Aos participantes devem ser oferecidos competições de padrão técnico internacional.
- O objetivo da competição é incentivar a orientação competitiva e o desenvolvimento da Orientação como um todo na região Norte-americana.

Além disso, os campeonatos devem incentivar uma maior participação de Federações afiliadas da região norte-americana, dando aos competidores, líderes e outros representantes da orientação a possibilidade de se encontrar fora da floresta.

- Os custos de participação devem ser mantido baixo e acomodações de padrão e preços diferentes serão oferecidos.
- Para os competidores Júniores e Juvenis em particular, o evento deve ter um ambiente social e competitivo, permitindo que os jovens troquem experiências e encontrem novos amigos, além de competirem em alto nível técnico. O seu objectivo deve ser um marco nos planos de desenvolvimento e formação para formar mais orientistas de elite em cada país membro.

2. Programa de Evento

O evento é organizado a cada dois anos (em anos pares). O programa deve incluir competições de Longa distância, Média distância e de Sprint, mais um revezamento ou revezamento Sprint.

As competições de Longa distância, Média distância e de Sprint devem consistir apenas de finais. Na prova de revezamento, cada equipe deve ser formada por 3 integrantes da mesma Federação. No revezamento Sprint, cada equipe deve ser formada por 4 competidores da mesma Federação. As datas do NAOC devem ser coordenadas com outros eventos internacionais e finalmente aprovadas pela IOF. O NAJOC e o NAYOC devem ser organizadas com o NAOC.

3. Candidatura e nomeação do organizador

O NAOC deve alternar entre as federações canadense e norte-americana até que outras federações tenham recursos para realizar a competição. Nesse momento, a organização deve alternar entre estas federações. A Federação que organiza o NAOC também deve ser a organizadora do NAJOC e do NAYOC. As candidaturas devem chegar à IOF antes de 1 de janeiro dois anos antes do evento.

A indicação provisória dos organizadores e da Federação organizadora é feita pelo Conselho da IOF não depois de outubro do mesmo ano. Cada candidatura deve ser confirmada pela assinatura, dentro de 6 meses, de um contrato do evento e o Conselho deve também fazer uma indicação alternativa. Um *Event Adviser* portador de licença, de outra Federação, deve ser designado pela IOF para controlar o evento.

4. Elegibilidade e Categorias

Competidores representando federações filiadas à IOF, definidas pelo Comitê Olímpico Internacional como pertencente ao Continente Norte-americano, podem competir no NAOC, NAJOC e NAYOC. O participante deve também ter o passaporte do país de sua Federação.

Competidores representando outras federações filiadas da IOF de continentes que não o Norte-americano podem participar no NAOC, NAJOC e NAYOC, mas não são elegíveis aos títulos e premiação.

As categorias para o NAOC são D21E e H21E. Não há limite de idade.

As categorias para o NAJOC são:

- D20: para atletas do sexo feminino que não tenham mais de 20 anos de idade em 31 de dezembro do ano da competição.
- H20: para atletas do sexo masculino que não tenham mais de 20 anos de idade em 31 de dezembro do ano da competição.

As categorias para o NAYOC são:

- D16: para atletas do sexo feminino que não tenham mais de 16 anos de idade em 31 de dezembro do ano da competição.
- D18: para atletas do sexo feminino que não tenham mais de 18 anos de idade em 31 de dezembro do ano da competição.
- H16: para atletas do sexo masculino que não tenham mais de 16 anos de idade em 31 de dezembro do ano da competição.
- H18: para atletas do sexo masculino que não tenham mais de 18 anos de idade em 31 de dezembro do ano da competição.

Outras categorias podem ser constituídas sob os auspícios da Federação organizadora.

As mulheres podem competir em categorias masculinas. Todos os competidores registrados podem participar de todas as competições individuais. Na competição de revezamento, equipes mistas de mulheres e homens podem se inscrever para o revezamento "masculino". Se uma Federação não puder formar equipes de revezamento completas (mesmo as mistas), ela poderá registrar equipes incompletas. Equipes mistas com corredores de diferentes federações também podem ser registradas, mas não serão elegíveis para títulos ou prêmios.

Em um Revezamento de Sprint, a primeira e a última perna serão disputadas por mulheres.

5. Inscrições

O NAOC, o NAJOC e o NAYOC são eventos de inscrição aberta nos quais os competidores se inscrevem como indivíduos e / ou equipes de revezamento, e não há restrições quanto ao número de competidores e / ou equipes de revezamento.

As competições de longa distância, distância média e Sprint do OOC têm status de WRE e, portanto, é obrigatório gerenciar as entradas para as categorias D21 Elite e H/D21 Elite com o IOF Eventor.

6. Ordem e intervalo de partida

Para provas individuais do NAOOC, o sorteio de partida será feito em dois grupos. Todos os competidores não elegíveis e não classificados partirão no primeiro grupo e o sorteio será aleatório. Todos os competidores classificados partem no segundo grupo. Para a primeira prova, no segundo grupo, a ordem de partida deve ser de acordo com a ordem do ranking mundial da IOF, com a classificação mais alta começando por último no grupo. A lista de Ranking Mundial utilizada será aquela publicada 10 dias antes da primeira prova. Nas provas seguintes, a ordem no segundo grupo será sorteada aleatoriamente.

Para as provas individuais NAJOC e NAYOC, a ordem de largada deve ser sorteada aleatoriamente. Dependendo do número de inscrições em cada categoria, o sorteio pode ser feito em dois ou mais grupos com competidores de cada país participante sendo dividido o mais igualmente possível entre os dois grupos.

Nos revezamentos, as equipes inscritas recebem números de partida de acordo com a sequência de suas colocações no último campeonato de revezamento em questão. Aqueles que não tiveram colocação no último campeonato recebem os números subsequentes em ordem alfabética.

O intervalo de partida nas competições de longa distância é de 3 minutos, nas competições de distância média é de 2 minutos e na distância de Sprint é de 1 minuto. Para competições de revezamento, as partidas em massa devem ser usadas.

7. Mapas

Os mapas usados para NAOOC, NAJOC e NAYOC devem estar de acordo com as regras da IOF e as especificações internacionais ISOM / ISSprOM. A escala do mapa para competições de longa distância pode ser 1: 10000.

8. Resultados

Se qualquer competidor não elegível participar na competição, serão publicadas listas de resultados separadas, uma lista mostrando os resultados de todos os competidores elegíveis, uma segunda com resultados para todos os competidores. Para os Revezamentos, serão produzidas duas listas de resultados, uma lista de resultados completa e outra que exclui equipes não elegíveis e equipes que não sejam as melhores colocadas para a Federação.

É importante que todos os indivíduos e equipes inscritos para todas as competições e categorias sejam nomeados e designados com a Federação certa.

Para o NAOOC, o título de Campeão Norte-americano de Orientação será atribuído em cada categoria ao competidor vencedor em cada competição. Se as outras categorias tiverem o mesmo percurso que o H / D21E, então os competidores nessas categorias também serão elegíveis para serem globalmente Campeões de Orientação da Oceânia.

Para o NAJOC, o título de Campeão Norte-americano de Orientação Júnior será concedido em cada categoria ao competidor vencedor em cada competição.

Para o NAYOC, o título de Campeão Norte-americano de Orientação Juvenil será concedido em cada categoria ao competidor vencedor em cada competição.

Para competições de revezamento, apenas a equipe de revezamento melhor posicionada de cada Federação será contada na lista de resultados.

12. Premiação

A IOF fornecerá medalhas especialmente projetadas para competições individuais (medalhas para os 3 primeiros lugares de cada categoria e competição) e competições de revezamento (medalhas para cada membro das 3 primeiras equipes de cada categoria) e diplomas para lugares de 1 a 6 para todas as competições.

13. Júri

O júri é nomeado pelo Conselho da IOF. O organizador deve propor os 3 membros votantes, dos quais pelo menos um deve ser de fora da Federação anfitriã.

14. Percursos

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

Categoria	Sprint	Média distância	Longa distância	Revezamento
D16	10-12 Min	20-25 Min	40-50 Min	75-85 Min
D18	10-12 Min	25-30 Min	50-60 Min	95-105- Min
D20	12-15 Min	25-30 Min	60-70 Min	95-105- Min
D21 Elite	12-15 Min	30-35 Min	70-80 Min	105-135- Min
H16	10-12 Min	20-25 Min	45-55 Min	75-85 Min
H18	10-12 Min	25-30 Min	55-65 Min	100-110- Min
H20	12-15 Min	30-35 Min	70-80 Min	100-110- Min
H21 Elite	12-15 Min	30-35 Min	90-100 Min	105-135- Min

Se houver um Revezamento de Sprint, o tempo de competição (total de 4 pernadas) para H / D21 e H / D20 será de 55 a 60 minutos e para H / D16 e H / D18 será de 45 a 50 minutos.

Apêndice 13

O CAMPEONATO SUL-AMERICANO DE ORIENTAÇÃO QUE INCORPORA O CAMPEONATO SUL-AMERICANO JÚNIOR DE ORIENTAÇÃO E O CAMPEONATO SUL-AMERICANO JUVENIL DE ORIENTAÇÃO

O Campeonato Sul-Americano de Orientação (abreviado SAOC) é o evento oficial para premiar os títulos de Campeão Sul-Americano em Orientação. Passa a incorporar o Campeonato Sul-Americano Júnior de Orientação (SAJOC) e o Campeonato Sul-Americano Juvenil de Orientação (SAYOC). Ele será organizado pela (s) Federação (es) membro nomeada (s) sob os auspícios da IOF.

O evento deve seguir as Regras de Competição da IOF para eventos de orientação pedestre, a menos que seja declarado nestas regras.

Se uma ou mais provas do Campeonato Sul-americano de Orientação sejam parte da Copa do Mundo, as Regras de Competição para a Copa do Mundo (incluindo as Regras Especiais) devem ter precedência sobre estas regras onde houver qualquer conflito.

1. Princípios para SAOC

O campeonato será organizado de acordo com os seguintes princípios:

- Os participantes terão competições organizadas de acordo com os padrões técnicos internacionais.
- O principal objetivo do campeonato é incentivar a orientação competitiva e o desenvolvimento de Orientação em geral e no continente Sul-Americano.
- Além disso, o campeonato tem como objetivo incentivar uma maior participação das federações membros da região da América do Sul, dando aos competidores, líderes e outros representantes da Orientação, a possibilidade de se encontrar fora da floresta.
- Os custos de participação serão mantidos baixos e a acomodação de diferentes níveis e os preços serão oferecidos.
- Para as competições Júnior e Juvenil em particular, o evento deve ter uma atmosfera mais social do que competitiva, permitindo aos jovens trocar experiências e encontrar novos amigos, além de competir em alto nível técnico. O evento deve ter como objetivo ser um marco no desenvolvimento e nos planos de treinamento para a conquista de mais atletas de elite para cada país membro.

2. Programa do evento

O evento será organizado a cada dois anos (anos pares). O programa incluirá competições de Longa Distância, Média Distância e Sprint. O organizador pode incluir uma prova de Revezamento de acordo com a situação ou os recursos da Federação. O programa sugerido do evento deve ser:

- a) Evento Modelo – Dia 0
- b) Sprint e Revezamento (se incluso) – Dia 1
- c) Longa Distância – Dia 2
- d) Média Distância – Dia 3

As competições de Longa Distância, Média Distância e Sprint devem consistir apenas de finais. Na competição de revezamento, cada equipe será composta por 3 competidores do mesmo país. As datas do SAOC devem ser coordenadas com outros eventos internacionais e, finalmente, aprovadas pela IOF. O SAJOC e o SAYOC devem ser organizados juntos e simultaneamente como o SAOC.

3. Candidatura ao evento e nomeação do organizador

A organização do SAOC alternará entre as federações sul-americanas, a menos que seja acordado de outra forma em casos especiais. A mesma Federação que se candidatar para organizar o SAOC, deve ser o organizador do SAJOC e SAYOC. As candidaturas devem chegar ao IOF antes de 1º de janeiro, 2 anos antes do campeonato.

A nomeação provisória da Federação organizadora, ou das federações organizadoras, será feita em reunião do Grupo de Trabalho da América do Sul, até 31 de outubro do mesmo ano e será enviada à IOF como recomendação. Cada designação deve ser confirmada por escrito pelos organizadores até 6 meses após a nomeação, caso contrário, uma outra Federação pode se candidatar para organizar o evento. Um *IOF Event Adviser* de outra Federação será nomeado pela IOF para controlar o evento.

4. Elegibilidade e categorias

Os atletas que representam as federações membros da IOF que pertencem à região Sul-Americana podem competir no SAOC, SAJOC e SAYOC. Um competidor somente pode representar a uma Federação. Cada Federação é responsável por validar se um participante é elegível ou não. Competidores não elegíveis que representem federações Sul-Americanas e outros competidores de outras federações da IOF fora do continente Sul-Americano podem competir, mas não serão elegíveis para receber títulos ou prêmios do SAOC, SAJOC e SAYOC.

As categorias para o SAOC são D21 Elite e H21 Elite. Não há limite de idade.

As categorias para o SAJOC são:

- D - 20: para atletas do sexo feminino que não têm mais de 20 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.
- H - 20: para atletas que não têm mais de 20 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.

As categorias para o SAYOC são:

- D - 16: para atletas do sexo feminino que não têm mais de 16 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.
- D - 18: para atletas do sexo feminino que não têm mais de 18 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.
- H - 16: para atletas que não têm mais de 16 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.
- H - 18: para atletas que não têm mais de 18 anos no dia 31 dezembro do ano da competição.

Outras categorias serão contestadas sob os auspícios e regras da federação organizadora.

As mulheres podem competir em categorias de homens. Todos os atletas inscritos podem competir em todas as competições individuais. Na prova de revezamento, equipes mistas de homens e mulheres podem ser inscritas para o “revezamento masculino”. Se uma Federação é incapaz de formar equipes de revezamento completas (mesmo mistas), ela pode formar equipes incompletas. Equipes mistas com atletas de federações diferentes podem ser inscritas, mas elas não serão elegíveis para títulos ou prêmios.

5. Inscrições

O SAOC, o SAJOC e o SAYOC são eventos abertos no quais as inscrições são individuais e/ou de equipes de revezamento e não há restrições sobre o número de competidores e/ou equipes de revezamento.

As competições de Sprint, Longa distância e Média distância do SAOC terão status de WRE e, portanto, é obrigatório o gerenciamento das inscrições para a D21E e H21E pelo sistema Eventor da IOF.

6. Ordem de partida e intervalo de partida

Nas competições individuais do SAOC, o sorteio será feito em dois grupos. Todos os competidores não elegíveis e não ranqueados (pela IOF) devem partir no primeiro grupo e a ordem de partida será por sorteio aleatório. Todos os atletas ranqueados (pela IOF) devem partir no segundo grupo. Para a primeira prova, no segundo grupo, a ordem de partida deve ser de acordo com o Ranking Mundial da IOF com o melhor colocado partindo por último no grupo. A lista do Ranking Mundial utilizada deve ser publicada 10 dias antes da primeira prova. Nas provas subsequentes a ordem no segundo grupo deve ser sorteada aleatoriamente.

Para as competições individuais do SAJOC e do SAYOC a ordem de partida deve ser por sorteio aleatório. Dependendo do número de inscritos em cada categoria, o sorteio deve ser feito em dois ou mais grupos de partida, com competidores de cada país participante sendo dividido o mais igualmente possível entre os dois grupos.

Nos revezamentos, as equipes inscritas recebem um número de partida de acordo com a sequência de suas colocações no último campeonato de revezamento em questão. Aquelas que não foram classificadas (ou que não participaram) no último campeonato recebem números de partida subsequente em ordem alfabética.

O intervalo de partida para as provas de Longa e Média distância será de 2 minutos e para as provas Sprint será de 1 minuto. Para as competições de revezamento a partida simultânea em massa deve ser usada.

7. Mapas

Os mapas usados para o SAOC, SAJOC e SAYOC devem estar de acordo com as regras da IOF e Especificações Internacionais ISOM/ISSprOM. A escala do mapa para as competições de Longa Distância pode ser de 1:10000.

8. Resultados

Se qualquer competidor não elegível participar da competição, listas de resultados separadas devem ser publicadas, uma lista mostrando os resultados de todos os atletas elegíveis (Resultados Oficiais do Campeonato), uma segunda lista para todos os competidores (lista completa de resultados). Para as provas de revezamento devem ser elaboradas duas listas de resultados, uma lista completa e uma que exclui as equipes não elegíveis e equipes que não são as melhores colocadas de cada Federação. É importante que todas as inscrições individuais e de equipes para todas as competições e categorias sejam identificadas e designadas para a Federação correta.

Para o SAOC o título de Campeão Sul-Americano de Orientação será outorgado em cada categoria para o vencedor de cada competição. Se outras categorias correrem o mesmo percurso da H/D21E, então estes competidores em tais categorias também são elegíveis ao título de Campeão Sul-americano.

Para o SAJOC o título de Campeão Sul-Americano Júnior de Orientação será outorgado em cada categoria para o vencedor de cada competição.

Para o SAYOC o título de Campeão Sul-Americano Juvenil de Orientação será outorgado em cada categoria para o vencedor de cada competição.

Para a competição de revezamento somente a equipe mais bem colocada de cada Federação será contada na lista de premiação.

9. Premiação

A IOF deve fornecer medalhas especialmente concebidas para todas as competições individuais (3 medalhas em cada categoria / competição) e para a competição de revezamento (medalhas para cada integrante da equipe das 3 primeiras equipes em cada categoria) e diplomas do 1º ao 6º lugares para todas as competições.

10. Júri

A júri é apontado pelo Conselho da IOF. O organizador deve propor 3 membros votantes, pelo menos um deve ser de Federação diferente da organizadora.

11. Percursos

Os percursos devem ser planejados para oferecer os seguintes tempos aos vencedores, em minutos:

Categoria	Sprint	Média distância	Longa distância	Revezamento (total dos três percursos)
M16	10-12	20-25	40-50	75-85
M18	10-12	25-30	50-60	95-105
M20	12-15	25-30	60-70	95-105
M21 Elite	12-15	30-35	70-80	105-135
H16	10-12	20-25	45-55	75-85
H18	10-12	25-30	55-65	100-110
H20	12-15	30-35	70-80	100-110
H21 Elite	12-15	30-35	90-100	105-135

12. Segurança

O organizador deve observar todas as regras de segurança necessárias à preservação da integridade física dos competidores. Um Plano de Gestão de Segurança deve ser criado para o evento.

ÍNDICE DAS REGRAS DE EVENTOS IMPORTANTES

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

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

Regras Gerais	WOC	WCup	JWOC	WMOC	WRE
Alojamento	7.8/9.4		7.8/9.4		
Publicidade & patrocínio	33.1/33.2	33.1/33.2	33.1/33.2	33.1/33.2	33.1/33.2
Candidatura para organizar	4.2 /4.5	4.2 /4.6	4.2/4.7	4.2 /4.7	4.2 /4.8
Boletins	8.1-8.7	8.1/8.2/ 8.4-8.6/8.8	8.1-8.7	8.1/8.9/8.10/ 8.12/8.13	8.1/8.9/8.11/ 8.12/8.13
Categorias	5.7	5.7	5.2/5.8	5.3/5.9	5.4/5.5/5.6
Descrição dos controles	18.1-18.4	18.1-18.4	18.1-18.4	18.1-18.4	18.1-18.4
Segurança e proximidade entre pontos de controle	19.4/19.11/19.12	19.4/19.11	19.4/19.11	19.4/19.11	19.4/19.11
Custos	7.1-7.9	7.1-7.7/7.9	2.14/7.1- 7.9	7.1/7.3/7.5/7.7/7.9	7.1/7.3/7.5/7.7/7.9
Traçado de percursos	16.1-16.9	16.1-16.5/ 16.7/16.9	16.1-16.7/ 16.10	16.1-16.5/ 16.11	16.1-16.4/ 16.7
Definição	1.9	1.10	1.11/ 2.14	1.12	1.14
Desvios de regras	2.11/2.12	2.11/2.12	2.11/2.12	2.11/2.12	2.11/2.12
Elegibilidade	6.1/6.2/9.2	6.1/6.2/ 6.12/9.2	6.1/6.2/9.2	9.2	9.2
Inscrições	9.1-9.3/ 9.5-9.9	9.1-9.3/ 9.5-9.9	9.1-9.3/ 9.5-9.9	9.1-9.3/9.16	9.1-9.3
Árbitros - nº de visitas	31.9/31.12	31.9	31.9	31.9	31.9
Árbitros - custos	7.6/7.7	7.6/7.7	7.6/7.7	7.6/7.7	7.6/7.7
Cronometragem de tempo de chegada	23.5-23.8	23.5-23.8	23.5-23.8	23.5/23.6	23.5/23.6
Diretrizes	2.12	2.12	2.12/2.14	2.12	2.12
Baterias de qualificação - Alocação	12.8		12.8	12.22	

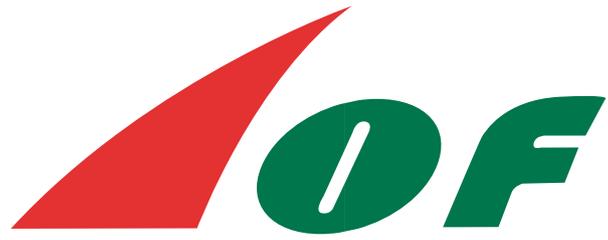
Regras Gerais	WOC	WCup	JWOC	WMOC	WRE
Baterias de qualificação - Percursos	16.5	16.5	16.5	16.5	16.5
Baterias de qualificação - Número	3.7		3.8	12.22	
Membros do Júri	29.3/29.10/ 29.12	29.3/29.13	29.3/29.11/ 29.12	29.3/29.11	29.3/29.14
Mapas	15.1-15.7/ 15.10	15.1-15.7/ 15.10	15.1-15.7/ 15.10	15.1-15.10	15.1-15.7- 15.9
Eventos modelo	11.1-11.6	11.1-11.5	11.1-11.5	11.1-11.5	11.1-11.5
Nº de participantes	6.6/6.8	6.11	6.12		
Prêmios e títulos	25.1-25.4/ 25.7-25.10	25.1-25.3/ 25.11/25.12	25.1-25.3/ 25.5/25.7/ 25.9/25.10/ 25.13	25.1-25.3/ 25.14	25.1-25.3
Programa	3.1/3.2	3.1/3.3-3.5	3.1/3.6	3.1/3.9	3.1/3.11
Classificação para a final	12.10		12.11	2.23/12.24	
Zonas de quarentena	22.16	22.16	22.16		
Hidratação	19.8/19.9	19.8/19.9	19.8/19.9	19.8/19.9	19.8/19.9
Equipes de revezamento - após desclassificação	22.14				
Equipes de revezamento - incompletas e mistas	6.9/6.10		6.14/12.18/ 24.11		
Número de equipes de revezamento	6.9/6.10		6.13/24.12		
Substituição de competidores	9.10-9.13	9.10/9.13	9.10-9.13		
Relatórios	32.1-32.3/ 32.5	32.1-32.3	32.1-32.3	32.1-32.2/ 32.4	32.1/32.2
Sistema de pontuação		24.10	24.11-24.13		
Sorteio da ordem de partida	9.14/12.2- 12.5/ 12.7- 12.10,12.12- 12.15	12.2/12.4/ 12.9/12.12	9.15/ 12.2-12.4/ 12.6-12.9 12.11-12.15	12.2-12.4/ 12.9/12.12	12.2-12.4
Intervalo de partida	12.20	12.19	12.19/12.21	12.25	12.19
Alocação de grupo de partida	9.8/9.10/9.14	9.8/9.10	9.8/9.10/9.15		
Ordem de partida	12.2/12.5/ 12.7-12.9/ 12.12	12.2	12.2/ 12.6-12.8	12.2/12.9/ 12.12	12.2

Regras Gerais	WOC	WCup	JWOC	WMOC	WRE
Mudanças nas equipes	9.7/9.10/9.13	9.7/9.10-9.13	9.7/9.10-9.13		
Reunião de representantes de equipe	13.1-13.3	13.1-13.3	13.1-13.3	13.4	13.4
Número de integrantes da equipe	6.5	6.11	6.12		
Tempos do vencedor e máximo	16.9/23.12	16.9/23.10	16.10/23.10	16.11/23.10	23.10
Transporte	10.1-10.4	10.1/10.3/ 10.4	10.1-10.4	10.4	10.4

MUDANÇAS SIGNIFICATIVAS NA VERSÃO IMPRESSA ANTERIOR (Janeiro 2020)

Referências para as regras de acordo com as novas regras de janeiro 2021 (salvo indicação em contrário).

- 3.2 WOC - em 2021 competições extras de Sprint e Sprint Relay
- 5.5 WRE - As categorias nos WRE podem (e não devem) ser restritas a competidores de Elite
- 20.7 - Esclarecimento sobre a mescla entre dois cartões somente é requerida se o primeiro cartão a ser lido não tem um registro completo.
- 25.6 ROC - Os títulos de Knock-Out Sprint adicionados
- Apêndice 10 - Programa dos AsJOC e AsYOC alterado para anos pares.



INTERNATIONAL ORIENTEERING FEDERATION

