



Regras e Regulamentações das Provas da IDF



Conteúdo

1. Seção 1 Introdução
 - 1.1. A IDF
 - 1.2. Sobre este documento
 - 1.3. Mudanças no documento

2. Seção 2 Competidores
 - 2.1. Associação à IDF
 - 2.2. Obrigações e Código de Conduta
 - 2.3. Termo de Responsabilidade
 - 2.4. Habilidade do atleta
 - 2.5. Gestantes
 - 2.6. Patrocinadores
 - 2.7. Inspeção técnica antes da prova
 - 2.8. Categoria Junior

3. Seção 3 Equipe do evento
 - 3.1. Supervisor-chefe
 - 3.2. Juiz de Largada
 - 3.3. Marcador de Pontuação
 - 3.4. Assistentes de Pista
 - 3.5. Inspetor técnico

4. Seção 4 Segurança
 - 4.1. Inspeção do equipamento antes da prova
 - 4.2. Seguro
 - 4.3. Termo de Responsabilidade
 - 4.4. Acidentes
 - 4.5. Emergências médicas
 - 4.6. Acesso à pista
 - 4.7. Equipamento de segurança do atleta

5. Seção 5 Especificações dos equipamentos
 - 5.1. Skate
 - 5.2. Street Luge
 - 5.3. Classic Luge

6. Seção 6 Procedimentos da prova
 - 6.1. Treino



- 6.2. Classificação
 - 6.3. Formatos de provas
 - 6.4. Procedimentos da largada
 - 6.5. Local da largada
 - 6.6. Remada inicial
 - 6.7. Procedimentos do final
 - 6.8. Utilização dos números
 - 6.9. Colocação final
 - 6.10. Resultados oficiais
 - 6.11. Juízes, infrações e decisões
 - 6.12. Reclamações
 - 6.13. Posição de proteção
 - 6.14. Intempéries
 - 6.15. Adiamento ou cancelamento do evento
 - 6.16. Bandeiras
7. Seção 7 Regras da Prova
- 7.1. Skate
 - 7.2. Luge
 - 7.3. Contato
 - 7.4. Ultrapassagem
 - 7.5. Contato intencional
 - 7.6. Bloqueio intencional
 - 7.7. Manobras agressivas
 - 7.8. Toque/ Empurrão ilegais
 - 7.9. Retomada após colisão
 - 7.10. Final
 - 7.11. Interferência
 - 7.12. Habilidade prejudicada
8. Seção 8 Penalidades
- 8.1. Sob domínio da IDF
 - 8.2. Suspensão
 - 8.3. Sob domínio do administrador do evento
9. Seção 9 Ranking de pontuação
- 9.1. Níveis de eventos
 - 9.2. Pontos de eventos
 - 9.3. Cálculo do ranking mundial
 - 9.4. Campeões da IDF
 - 9.5. Distribuição geográfica dos eventos



Seção 1 Introdução

1.1 A IDF

A Federação Internacional de Downhill (IDF) foi formada em 2012, reconhecendo a necessidade de organização justa, sem vieses e democrática do esporte de competição de downhill de skate e luge.

A IDF procura construir uma experiência excepcional, desenvolver uma história invejável de segurança para as provas de skate e luge, e proteger a integridade do esporte.

1.2 Sobre este documento

As Regras e Regulamentação das Provas da IDF são publicadas pela IDF para organizar, conduzir e julgar as provas de downhill de skate e luge. As regras são revisadas todo ano pelo Comitê da IDF.

Na tradução e interpretação dessas regras, o verbo “dever” indica que a ação é obrigatória. O verbo “poder” indica permissão.

1.3 Mudanças neste documento

Qualquer membro da IDF pode submeter uma sugestão de mudança para o Comitê. Todas as propostas serão avaliadas anualmente pelo comitê ou em qualquer outro momento acordado dentro dele. O comitê irá buscar a opinião dos associados em relação a qualquer proposta de mudança das regras.

Propostas para mudanças devem receber a maioria dos votos do Comitê da IDF em reuniões gerais. A mudança será efetivada a partir do momento que for publicada nas regras no site da IDF.



Seção 2 Competidores

2.1 Associação à IDF

Associação à IDF é necessária para competir em eventos sancionados pela IDF. Indivíduos podem se associar à IDF preenchendo o formulário de associação no site da IDF e pagando a taxa de associação.

2.2 Obrigações e Código de Conduta

Todos os competidores têm obrigações e responsabilidades que incluem, mas não estão limitadas a:

1. Competidores precisam se informar sobre o dia e local de cada evento. É sua responsabilidade estar ciente de mudanças e cancelamentos.
2. Competidores devem competir utilizando-se, apenas, de sua velocidade e técnica, por esforço individual e dentro das regras, e de acordo com os princípios de *Fair Play* e espírito esportivo.
3. Competidores devem se familiarizar com e seguir as regras da IDF e qualquer outra regra ou instrução suplementar em vigor em um evento.
4. Competidores devem obedecer às instruções de funcionários oficiais da IDF e do evento.
5. Competidores devem ter cobertura de seguro médico e de acidentes.
6. Competidores devem assinar o termo de responsabilidade e seção de imagem em cada local de evento.
7. Competidores devem se responsabilizar por sua própria habilidade física e mental de competir.
8. Competidores devem se responsabilizar pelas condições e operação seguras de seus equipamentos.
9. Competidores devem, enquanto representantes da IDF, agir de maneira que não seja prejudicial à IDF e não fazer críticas desnecessárias à IDF.
10. Competidores serão os únicos juízes dos limites de suas técnicas e habilidades para enfrentar e superar os riscos inerentes a competições, e devem manter controle razoável da velocidade e trajeto.



11. Competidores devem obedecer às orientações e instruções dos funcionários do local do evento.
12. Competidores devem se familiarizar com o percurso e o grau de dificuldade antes do primeiro *drop*.
13. Competidores não devem ultrapassar outro Competidor, exceto de maneira que evite contato e garanta o direito de passagem do competidor que esteja liderando. Verifique a Seção 7 das Regras das Provas para mais detalhes.
14. Competidores devem ceder a outros competidores quando entrando em uma pista ou começando a descer.
15. Competidores, quando envolvidos em acidentes graves, não devem sair do local do evento sem deixar seus nomes e endereços, quando possível.
16. Um competidor que se machuca deve, quando possível, avisar o coordenador do evento antes de ir embora.
17. Competidores não devem embarcar ou desembarcar de transporte exceto em áreas designadas ou sob orientação do coordenador do evento.
18. Competidores não devem desfigurar o local do evento, particularmente, mas não limitado a, colagem de adesivos e aplicação de decalques.
19. Ações ofensivas ou linguagem obscena nos locais de evento são motivos para expulsão do evento da IDF.
20. Competidores devem abster-se de usar substâncias ilegais.
21. Competidores desfigurando ou destruindo o local serão imediatamente desqualificados da competição e, possivelmente, expulsos da IDF.

2.3 Termo de Responsabilidade

Todos os Competidores devem assinar um termo de responsabilidade para obterem permissão para participar em um evento sancionado pela IDF.

O estreante e/ou competidor, assinando o Termo de Responsabilidade para qualquer evento sancionado pela IDF, escolhe utilizar a pista assumindo seu próprio risco e, portanto, libera e para sempre dispensa a IDF e seus herdeiros, cessionários, funcionários, representantes, agentes, oficiais, e participantes de qualquer responsabilidade sobre a lesão à pessoa, propriedade, funcionários e/ ou reputação, a que pode estar sujeito o respectivo estreante e/ou competidor, e por todas as reivindicações destas lesões e suas consequências às partes listadas acima, ou resultantes do evento contemplado no Termo de



Responsabilidade, ou causado por qualquer construção ou condição no qual o evento está sendo realizado.

Se o estreador for menor de 18 anos, o pai ou responsável deve assinar o Termo de Responsabilidade. Se o pai ou guardião legal estiver

incapacitado de assinar o Termo de Responsabilidade no local do evento, o termo deve ser autenticado e trazido ao evento.

2.4 Habilidade do atleta

Todos os competidores devem demonstrar a sua habilidade a contento dos oficiais durante o período obrigatório de treino antes de ter permissão para competir.

2.5 Gestantes

Não é permitida a participação de gestantes nas provas. Essa restrição se aplica aos treinos, qualificação e competições.

2.6 Patrocinadores

A IDF se reserva o direito de recusar ou restringir qualquer patrocinador por qualquer razão. A IDF também se reserva o direito de recusar a participação de um competidor em qualquer evento onde a IDF determine que a propaganda ou patrocínio de um competidor é ou pode ser prejudicial aos interesses da IDF ou do promotor do evento.

2.7 Inspeção Técnica do Equipamento Antes da Prova

O competidor deve estar presente e completar a inspeção técnica antes da prova.

2.8 Categoria Junior

A IDF irá acompanhar os resultados de todos os eventos do Campeonato Mundial para categoria Junior.

2.8.1 Definição de Idade

Para ser considerado na categoria Junior, o competidor deve ter menos de 18 anos de idade. A idade do competidor para cada temporada de provas (ano do calendário) será



determinada pela idade que o competidor terá no dia 31 de Dezembro do ano dessa temporada.

2.8.2 Juniors Competindo das Categorias Abertas (Open)

Um competidor pode participar de uma prova em uma categoria aberta e uma categoria Junior em um mesmo evento. A idade mínima pra competir nas categorias abertas é de 14 anos. Exceções para a idade mínima podem ser feitas sob discrição dos organizadores dos eventos.

2.8.3 Categorias Adicionais de Idade

Categorias adicionais de idade podem existir sob discrição dos organizadores dos eventos. Por exemplo, categorias de idade adicionais podem incluir uma categoria *Masters* ou Juniors de acordo com determinação dos organizadores do evento. Para evitar dúvidas, a IDF não irá reconhecer essas categorias adicionais de idade no Ranking Mundial da IDF.



Seção 3 Equipe do Evento

A equipe de qualquer evento sancionado pela IDF terá poder para implementar as regras e supervisionar as provas, conforme consta em “Regras de Provas da IDF”, durante toda a duração do evento. Os organizadores se reservam o direito de impedir a participação de qualquer estreado em qualquer evento da IDF. A equipe deve estar familiarizada com qualquer regra e regulamentação relevante.

Os organizadores do evento devem ter a seguinte equipe:

3.1 Supervisor-chefe

O Supervisor-chefe está no comando completo dos competidores enquanto estiverem na pista e tem a decisão final em qualquer assunto relacionado a proteção da prova, cumprimento das regras, e implementação de punições. O Supervisor-chefe irá desqualificar qualquer competidor que, na sua opinião ou na de seus observadores, estiver violando as regras ou aqueles cujo equipamento está ou ficou inseguro para ser utilizado. O Supervisor-chefe também está no comando dos Assistentes de Pista. O Supervisor-chefe ou seus representantes devem seguir todas as regras e regulamentações a respeito dos hábitos de corrida dos participantes. O Supervisor-chefe irá supervisionar todos os competidores inscritos em um evento sancionado pela IDF, e irá submeter um relatório por escrito ao Comitê de Diretores da IDF a respeito de infrações às regras e conduta insegura ou antiesportiva por parte de qualquer um dos participantes.

3.2 Juiz de Largada

O Juiz de Largada terá completo controle da área de largada. O Juiz de Largada deve seguir instruções do Supervisor-chefe. Os comandos verbais do Juiz de Largada devem ser obedecidos sem exceção. O Juiz de Largada e/ou o Supervisor-chefe devem conduzir um encontro com todos os participantes antes do início do evento para explicar as bandeiras, seu uso, e as regras da pista. Antes de dar o comando verbal para início, o Juiz de Largada irá checar visualmente todos os capacetes dos competidores para fechamento seguro. O Juiz de Largada é responsável por monitorar a área de largada e reportar qualquer violação ao Supervisor-chefe.

3.3 Marcador de Pontuação

O Marcador de Pontuação é responsável pela cronometragem, pontuação e pelas chaves. O Marcador de Pontuação também é responsável por aceitar reclamações que podem



surgir, angariando informações dos competidores a respeito da reclamação e reportando essa informação ao Supervisor-chefe.

3.4 Assistentes de Pista

O Assistente de Pista é responsável pela área designada a si. Diversos Assistentes de Pista devem ser estrategicamente alocados ao longo do percurso para relatar qualquer infração das regras, acidentes e/ou condições perigosas para o Supervisor-chefe. Eles também utilizam-se das bandeiras designadas, quando necessário, para notificar competidores de acidentes, detritos ou outros riscos.

3.5 Inspetor Técnico

O Inspetor Técnico é responsável pelas inspeções técnicas. O Inspetor Técnico deve designar uma área para a realização da inspeção técnica. Os competidores respondem ao Inspetor Técnico enquanto estiverem na Área de Inspeção Técnica e estarão sujeitos a desqualificação se saírem da área sem aprovação. Competir com equipamento que não passou por inspeção técnica irá resultar em penalidade por conduta e/ou desqualificação.



Seção 4 Segurança

Segurança é uma das principais considerações da IDF. Métodos de operação, construção do veículo de corrida, instalações e normas de competição estão sob constante revisão para proteger os atletas e revisar os padrões de segurança do esporte.

Segurança é reponsabilidade de todos e deve ser totalmente compartilhada por todas as pessoas e todos os associados do esporte de corrida de skate e luge.

O Organizador do Evento é reponsável por prover um espaço seguro para a condução do evento.

4.1 Inspeção Técnica do Equipamento Antes da Prova

4.1.1 Skate

Todos os equipamentos de proteção incluindo capacetes, roupa de couro e luvas devem ser submetidos a Inspeção Técnica do Equipamento Antes da Prova para garantir conformidade com as Regras das Provas da IDF. Em nenhum momento qualquer competidor ou equipamento de proteção será autorizado a competir sem ter sido aprovado na Inspeção do Equipamento Antes da Prova. Um atleta na categoria de skate não é solicitado a apresentar o equipamento de corrida para inspeção técnica. É obrigação do competidor garantir que seu equipamento, isto é, o skate, esteja dentro das especificações das regras da IDF. Um competidor que usar equipamento inseguro ou fora das especificações da IDF durante a classificação ou corrida receberá uma penalidade por conduta e pode ser desclassificado.

4.1.2 Luge

Todos os equipamentos, incluindo todos os equipamentos de proteção, devem ser submetidos a Inspeção Técnica do Equipamento Antes da Prova para garantir conformidade com as Regras das Provas da IDF. Em nenhum momento qualquer competidor ou equipamento de proteção será autorizado a competir sem ter sido aprovado na Inspeção do Equipamento Antes da Prova.

1. Inspeção Técnica do Equipamento Antes da Prova consiste de:

- a. Inspeção visual para verificar aparência legal e segura dos equipamentos e suas partes.
- b. Inspeção visual do equipamento de proteção individual.
- c. Medição do comprimento, largura, rodas, peso e outra especificação aplicável.



2. NÃO É responsabilidade do inspetor técnico identificar ou corrigir problemas que possam afetar a performance de equipamento que, de outra forma, estaria dentro da legalidade.
3. É responsabilidade do competidor que o equipamento esteja pronto, dentro das regras e seguro para a competição.
4. Se há dúvidas a respeito da legalidade do equipamento, elas devem ser levantadas com o Inspetor Técnico antes de submeter o equipamento a inspeção.
5. Equipamentos que não sejam aprovados na inspeção técnica devem ser corrigidos por seu proprietário/ competidor, re-submetidos e passar na inspeção técnica antes de ser aceito na área da prova.
6. Qualquer mudança nos equipamentos feitas após a Inspeção Técnica precisa estar em conformidade com todas as regras e regulamentações da IDF. Utilizar equipamento que não está em conformidade com as regras e regulamentações da IDF é razão para desqualificação imediata.
7. Passar na Inspeção Técnica não garante que o equipamento seja seguro ou livre de defeitos.

4.2 Seguro

Todos os Organizadores de eventos sancionados pela IDF devem ter cobertura adequada de seguro de responsabilidade pública. A cobertura pode variar baseada na política do segurador.

4.3 Termo de Responsabilidade

Todos os participantes de eventos sancionados pela IDF devem assinar um termo de responsabilidade. Isso inclui todos os competidores, funcionários, voluntários, médicos e oficiais. Não há exceções.

4.4 Acidentes

Equipamentos envolvidos em acidentes podem ser submetidos a inspeção técnica antes de autorizada continuação de seu uso.



4.5 Equipe Médica de Emergência

Um médico, paramédico, ou atendente qualificado e kit de primeiros socorros devem estar presentes durante todo o evento competitivo.

4.6 Acesso à pista

Nenhuma pessoa, oficial da prova ou outros será autorizado a entrar na pista da prova enquanto a condição for de bandeira verde.

4.7 Equipamento de segurança do atleta

A IDF não irá assumir nenhuma responsabilidade ou risco em relação a qualquer recomendação ou requisição para capacetes ou outras proteções para o corpo, especificadas nestas regras.

Todo equipamento de proteção requisitado deve ser utilizado em todas os treinos, provas qualificatórias e de competição em eventos sancionados pela IDF, sem exceção.

Skate downhill e luge são atividades perigosas, com riscos de lesões pessoais graves, incapacitação e morte inerentes. É de responsabilidade exclusiva do atleta utilizar equipamento de segurança no evento do qual participa.

4.7.1 Capacetes

Capacetes precisam:

- ser de peça única
- ser utilizados de acordo com as recomendações do fabricante
- Estar intactos estruturalmente
- Ter uma alça que deve ser utilizada justa e travada, conforme projetada

Capacetes não podem:

- Ter proteção de queixo destacável
- Ter partes destacáveis utilizadas para melhorar aerodinâmica



Apenas as três seguintes categorias de capacetes são permitidas:

1. Capacetes que levam certificação da ATSM, CE, CPSC, SNELL ou outra fonte confiável de certificação
2. Capacetes industriais que apresentam espuma EPS como principal mecanismo de absorção de impacto
3. Capacetes não industriais que apresentam espuma EPS como principal mecanismo de absorção de impacto e o comitê da IDF deu autorização para ser utilizado

4.7.2 Roupas de couro

Todos os competidores devem utilizar roupas feitas de couro e/ou Kevlar (macacão ou duas peças). No caso de roupa de duas peças, deve haver mecanismo de ligação entre elas na cintura.

4.7.3 Lycras aerodinâmicas (Speedsuits)

Lycras aerodinâmicas são definidas como qualquer cobertura parcial ou completa da roupa de couro com um tecido ou material que forneça vantagem aerodinâmica. Elas são permitidas na condição de que sejam usadas sobre a roupa de couro. Camisas de lycra ou lenços distribuídos pelo organizador a todos os competidores são permitidos.

4.7.4 Luvas

Os competidores devem utilizar luvas que protejam os dedos inteiros, de couro ou material sintético.

4.7.5 Calçados

Os competidores devem utilizar sapatos fechados, em boas condições e que sejam amarrados, afivelados ou fechados, conforme projetados.



4.7.6 Joelheiras e cotoveleiras

Proteção por preenchimento nos joelhos e cotovelos é recomendada, porém não obrigatória.

4.7.7 Proteção para os olhos/ Viseiras

Proteção para os olhos/ Viseiras no capacete são recomendadas porém não mandatárias.

Seção 5 Especificações dos equipamentos

5.1 Skate

5.1.1 Shape

O shape deve estar intacto estruturalmente e não oferecer risco para a segurança. Não pode ter bordas afiadas, que possam machucar os competidores. Pode ser de qualquer formato dentro dos limites de tamanho.

5.1.2 Peso

O skate completo não pode pesar mais de 7kg. Essa regra será cumprida à risca. Devido a variação entre balanças, será considerada uma margem de erro de 0,5kg.

5.1.3 Comprimento

Não pode ultrapassar 122 centímetros (48”).

5.1.4 Largura

Não pode ultrapassar 30,5 centímetros (12”).

5.1.5 Altura

A parte de baixo do skate deve ter altura mínima de 70mm (2.75”).

5.1.6 Trucks

Devem ser direcionados pelo movimento do corpo. Não podem ultrapassar 305mm (12”) de largura, medido pela parte externa dos eixos. Devem ser utilizados exatamente dois trucks em cada skate.



5.1.7 Rolamentos

Sem restrições.

5.1.8 Rodas

Cada skate deve utilizar exatamente quatro rodas. As rodas devem ter diâmetro máximo de 110mm (4.33”).

5.1.9 Freios

Não é permitido nenhum sistema de freio mecânico.

5.1.10 Local do número

Todos os competidores devem ter o seu número designado pela IDF no capacete. Os números do capacete devem ser colocados em ambos os lados e estar visíveis durante a prova. O local do número e o número devem ser de cores contrastantes e visíveis a 6 metros (20') de distância.

5.1.11 Números

Os dígitos dos números devem ter, no mínimo, 7,6 centímetros (2.95”) de altura cada. Quando os números da prova forem emitidos eles devem ser utilizados conforme instrução e não podem ser alterados de nenhuma forma. Caso um atleta troque de capacete com outro atleta, o número correto deve ser colocado no capacete.

5.1.11 Lastro

Qualquer adição de peso ao skate é permitida, desde que o peso total não ultrapasse 7kg. Carregar lastro no próprio corpo é proibido.



Seção 6 Procedimentos da Prova

6.1 Treino

Os organizadores da prova devem oferecer no mínimo duas rodadas de treino antes dos atletas começarem a classificação ou a própria prova. O atleta pode escolher fazer menos do que duas rodadas de treino sob seu critério.

6.2 Classificação

Classificação é o processo pelo qual o evento é dividido em dois estágios:

- Classificação: todos os competidores participam
- Finais: apenas os competidores que atingiram resultados suficientemente bons irão participar

Há vários sistemas que podem ser utilizados para o estágio de classificação. Todos os eventos do Campeonato Mundial requerem um mínimo de uma rodada cronometrada por participante. Classificação cronometrada é recomendada mas não é obrigatória nos eventos WQS.

- Baterias cronometradas: uma ou duas baterias cronometradas podem ser utilizadas para classificar os competidores, com apenas os 64 (por exemplo) mais rápidos passando para as finais, por exemplo.

- Confrontos diretos: uma série de confrontos diretos, geralmente no formato “round robin”, em que cada participante disputa com todos os outros e apenas os 64 (por exemplo) líderes progridem até as finais.

- Automático: o ranking da IDF do competidor no ano anterior leva o atleta diretamente à final

- Misto: uma combinação do automático e um dos outros métodos. Por exemplo, os 32 melhores colocados no ano anterior podem automaticamente qualificar para as finais, e o restante é determinado por rodadas cronometradas ou confrontos diretos.

Os formatos aprovados estão disponíveis no website da IDF e são sujeitos a alterações.



6.2.1 Baterias cronometradas

Quando se utilizar baterias cronometradas como sistema de qualificação, pelo menos uma tentativa deve ser oferecida a cada competidor. Se duas baterias cronometradas são utilizadas para cada competidor, a bateria mais rápida de cada um será utilizada para a classificação para as finais. No caso de o sistema de cronometragem não for possível de ser utilizado, o confronto direto deve ser utilizado, e se impraticável os sistemas Misto ou Automático devem ser utilizados.

6.2.1a Cronometragem eletrônica

É necessário um sistema eletrônico de cronometragem com precisão o mais próxima de um milésimo (1/1000) de segundo para provas sancionadas pela IDF que utilizem cronometragem eletrônica.

O desempate será feito da seguinte forma:

- A segunda rodada mais rápida da qualificação, quando houver duas rodadas e, se ainda houver empate
- raking IDF dos competidores e, se ainda houver empate (isto é em nenhum dos dois possui colocação no ranking)
- Cara-ou-coroa

6.3 Formato das corridas

Os formatos aprovados para qualificação e competição estão disponíveis no website da IDF. Formatos adicionais também podem ser utilizados por organizadores de eventos com aprovação prévia pela IDF.

6.4 Procedimentos de largada

6.4.1 Sequência de largada

O Juiz de Largada, tendo verificado com o Supervisor-chefe que o percurso está liberado, começa a sequência de largada conforme o seguinte:

1. Juiz de Largada fala “*Em seus lugares*”. O Juiz de Largada olha para o Juiz de Linha (se utilizado) para reconhecimento. Uma vez que esse comando for dado, os competidores devem assumir a posição marcada final. Nenhum movimento é permitido até que o comando oficial de partida seja dado.
2. O Juiz de Largada dá o comando “Prontos”. Nenhum movimento será permitido até que o início oficial de largada seja dado.
3. Dentro de 1,5 a 4 segundos do comando “Prontos”, uma linha que cairá, um barulho audível ou a voz do Juiz de Largada falando “Vai” irá marcar o começo oficial da corrida.

6.4.2 Posição inicial dos competidores

Qualificação: Tanto uma linha de largada quanto uma linha de ancoragem são utilizadas durante a qualificação cronometrada. A linha de ancoragem será 2m atrás da linha de largada. O atleta deve começar sua rodada de qualificação com o pé da remada na linha de ancoragem, e no luge as mãos do competidor devem estar na linha de ancoragem. O cronômetro (fotocélula) começa quando se cruza a linha de largada.

Skate: Durante o procedimento de início para prova e qualificação, o competidor deve ter um pé no seu equipamento e utilizar o outro pé para a remada. O competidor deve estar com os dois pés e equipamento atrás da linha de largada. Todas as rodas devem estar no chão ao largar.

Street luge e classic luge: Durante o procedimento de início para prova e qualificação, o competidor deve estar sentado e remar com seus braços e mãos. O competidor deve estar com os dois pés e o equipamento atrás da linha de largada. Todas as rodas devem estar no chão ao largar.

6.5 Start Box/ Local de Largada

A distância da linha de largada até o final das raias (se utilizadas) pode ser ajustada a critério do Supervisor-chefe. Uma vez que o competidor tenha passado o final da sua raia ele pode sair da mesma. **Não há limite** para o quanto ou quando eles podem remar na pista (opcional).



6.5.1 Violação na raia (aplicável apenas quando utilizadas raia)

Qualquer competidor que saia da sua raia antes do final será penalizado. Ao ver uma violação, o Juíz de Largada irá tocar uma buzina ou outro som para parar a prova. Os outros competidores são reposicionados e o procedimento de largada repetido. O Juíz da linha de largada pode reiniciar a corrida a seu critério na ocorrência de algum incidente na linha de largada. Se ocorrer uma colisão nessa área que afeta múltiplos atletas, o Juíz de Largada pode, a seu critério, reiniciar a prova independente de quem tenha sido a culpa.

6.5.2 Falsas largadas

Se qualquer competidor cruzar a linha de início entre o tempo que o comando de “Prontos” e um sinal de início é dado, será considerada uma “Falsa Largada”. O atleta que cometeu o erro receberá uma advertência de “Falsa Largada”.

Os competidores são reposicionados e o procedimento de largada repetido. Duas falsas largadas pelo mesmo competidor resultam em desclassificação.

6.6 Remando na pista

Não há limite para o quão longe ou quando um competidor pode remar na pista (veja também 7.9 Retomada Após Colisão).

6.7 Procedimentos de finalização

1. Competidores irão correr até a linha de chegada, momento em que a bateria será completada. Se um transponder estiver sendo utilizado, um atleta termina a prova quando seu transponder cruzar a linha de chegada. Se transponders não estiverem sendo utilizados:

- Skate: o atleta termina a prova quando suas rodas da frente encostam na linha de chegada

- Street Luge e Classic Luge: o atleta termina a prova quando qualquer parte de seu corpo ou seu equipamento cruza a linha de chegada designada.

2. O Supervisor-chefe será responsável por decidir todos os desempates, seja através de fotografia, filmagem ou testemunhos.

3. Inspeção técnica após a corrida pode ser solicitada em eventos específicos. No caso de uma corrida ser uma corrida de Qualificação, ou uma Final ou Final de Consolação, o



competidor deve ir direto para área de inspeção técnica após a prova. O competidor e seu veículo não devem ter contato com nenhuma pessoa além da equipe autorizada pela IDF.

4. Competidores devem parar completamente antes do final da área de chegada. Competidores que não pararem podem ser submetidos a desclassificação.

6.8 Utilização de números

Se um competidor participar de uma bateria de qualificação sem o número correto exibido da maneira correta, essa bateria será listada como Não terminou/ Did Not Finish (NT/DNF). Não será permitida rodada substituta. Se um competidor correr sem o número correto exibido da maneira correta, ele será listado como Não terminou/ Did Not Finish (NT/DNF) nesta corrida.

6.9 Colocação Final

Após a final e a final de consolação, os competidores eliminados serão ranqueados comparando seus resultados classificatórios em cada rodada. Quando for utilizado o formato Mass (4 competidores) por exemplo, todos os terceiros colocados serão classificados em ordem de acordo com seu resultado classificatório geral, seguidos por todos os quarto lugares. No caso de um desempate não ser possível entre competidores de terceiro e quarto lugar por fotografia ou outros meios, ambos os competidores receberão o terceiro lugar da bateria.

Competidores que não terminam a bateria de corrida serão classificados como Não terminou/ Did Not Finish (NT/DNF) e colocados após todos os classificados como quarto lugar por resultado classificatório em cada rodada. Competidores Desclassificados (DSQ) serão colocados atrás dos Não terminou/ Did Not Finish (NT/DNF). Competidores que Não largaram/ Did not start (NL/DNS) serão colocados após todos os DSQ's. Isso inclui qualquer competidor que passou pelas classificatórias mas não pôde iniciar a prova por qualquer razão. Competidores que se inscrevem para uma prova mas não completam uma tentativa de classificação não serão colocados nos resultados finais. Quando o formato Super Mass for utilizado, um procedimento semelhante será utilizado para criar o ranking final.

6.10 Resultados Oficiais

Resultados são oficiais apenas depois de transmitidos para a IDF pelos promotores.

Eles serão processados e conferidos a respeito de formatação e precisão.

Uma vez postado no www.internationaldownhillfederation.org eles serão o único resultado oficial da IDF, e todos os outros não serão oficiais.



6.11 Juízes, infrações e decisões

Todas as disputas serão resolvidas antes da próxima bateria da competição. Cada infração individual e seus resultados será decidida e terá sua consequência aplicada antes da próxima bateria pelo Supervisor-chefe e Juízes na pista. Apenas o Supervisor-chefe e seus representantes estarão presentes quando eles tomarem uma decisão final a respeito de uma infração.

6.12 Protestos

Para registrar um protesto, o competidor deve informar o Supervisor-chefe imediatamente após o fim da bateria de corrida. O competidor que deixa a área de chegada imediatamente abre mão de seu direito de protestar.

Todos os protestos de competidores serão dirigidos ao Supervisor-chefe na Linha de Chegada naquele momento. Este é o único momento em que um protesto pode ser feito. Uma vez que os competidores saem da área de chegada e a competição continua, eles terão perdido a oportunidade de protestar. Ao fazer esta determinação, o Supervisor-chefe deve incluir declarações dos funcionários que trabalharam na competição e outros que considere ter informações pertinentes.

6.13 Posição protegida

No caso de um protesto que seja considerado válido, a posição do atleta na bateria é considerada protegida a partir da aproximação da última curva ou a 400 metros do final da pista, a que for mais curta até a linha de chegada.

Penalidade em qualquer outra área do circuito não irá, em nenhuma circunstância, melhorar a posição do atleta e será determinada unicamente pelos Assistentes de Pista e o Supervisor-chefe.

6.14 Intempéries

Qualificações e corridas irão ocorrer sob sol ou chuva, a critério do organizador do evento e do Supervisor-chefe. Ao tomar a decisão de paralisar ou não uma corrida, o organizador do evento e o Supervisor-chefe podem consultar os competidores para obter sua opinião. Entretanto, a decisão final é do organizador do evento e o Supervisor-chefe.



6.15 Adiamento ou Cancelamento de Evento

1. Se condições do tempo, atos divinos, guerra e/ou escuridão façam com que a pista fique insegura durante um evento, a corrida será adiada até que as condições fiquem mais favoráveis. Se as condições não ficarem mais favoráveis ou se a escuridão ocorrer antes do final do evento, a corrida será cancelada e as posições serão concedidas de acordo com as classificatórias.

2. Se as qualificações não puderem ser realizadas devido a intempéries, atos divinos ou guerra e/ou escuridão, os competidores irão sortear as posições de largada. Todo esforço deve ser feito para que todos os competidores inscritos participem da corrida. Se o número de competidores for maior que o espaço da corrida e uma mudança de formato não for possível, os competidores de ranking mais alto em relação aos pontos finais no ano anterior devem ser utilizados para preencher as vagas.

3. No caso de um final-de-semana inteiro de corrida não puder ocorrer devido a intempéries, atos divinos ou guerra, nenhum ponto ou prêmio em dinheiro será concedido.

4. Deve ser dado aviso prévio de 25 dias aos competidores em caso de cancelamento de evento do Campeonato Mundial. Competidores pré-inscritos para o evento terão o valor pago reembolsado pelo organizador do evento. Se o organizador do evento conseguir um local alternativo durante o período de 25 dias, o competidor pode, a seu critério, escolher participar ou receber reembolso. Eventos cancelados devido a intempéries, atos divinos ou de guerra não estão cobertos por esta regra.

6.16 Bandeiras

6.16.1 Verde

Prossiga, pista está livre e liberada.

6.16.2 Amarela

Atenção, fique na sua posição. Não ultrapasse; prossiga além da bandeira amarela com cautela. Ultrapassagem durante a condição de bandeira amarela é motivo de desclassificação.



6.16.3 Vermelha

PARE IMEDIATAMENTE e não vá adiante. Vá ao Assistente de Pista mais próximo para instruções.



Seção 7 Regras da Corrida

7.1 Skate

Competidores devem manter-se de pé. Andar no skate na posição supina (deitado de costas) com seus pés para a frente ou de barriga para baixo com a cabeça para a frente é proibido.

7.2 Luge

Competidores devem andar na posição supina (deitado de costas) com os pés para a frente. Ficar de pé ou de barriga para baixo com a cabeça para a frente é proibido.

7.3 Contato

Atletas que deliberadamente façam contato físico em uma tentativa de “roubar velocidade” de outro atleta receberá uma penalidade por conduta.

7.4 Ultrapassagem

O competidor que estiver ultrapassando assume a responsabilidade de evitar o competidor que está liderando. Entretanto, durante uma ultrapassagem, o competidor que está liderando não pode tomar medidas defensivas como passar para a linha do competidor que estiver ultrapassando para evitar que ele tome a frente. O competidor que estiver ultrapassando é responsável por ultrapassar COMPLETAMENTE o outro competidor antes de entrar na sua linha. O competidor que violar o protocolo de ultrapassagem receberá uma penalidade por conduta.

7.5 Contato Intencional

Algum contato em corridas próximas é natural. Competidores que deliberadamente girem, bloqueiem ou façam com que outro competidor se acidente serão penalizados. O atleta é responsável por sua própria frenagem e deve evitar transferir velocidade para outro atleta tocando ou empurrando a parte de trás do outro atleta na aproximação das curvas. Contato deliberado, agressivo ou repetitivo não é permitido e não será tolerado.



7.6 Bloqueio intencional

Bloqueio intencional de outro competidor é proibido.

7.7 Manobras agressivas

Manobras excessivamente agressivas, perigosas ou bruscas não são permitidas e o atleta que as praticar será penalizado e/ou desqualificado.

7.8 Remada ilegal

Remada no street luge ou classic luge em qualquer momento em posição de pé, ajoelhado, agachado, ou de cabeça para a frente resulta em desqualificação automática.

7.9 Retomada após colisão

Após um acidente, o atleta deve retornar à pista para um ponto razoavelmente próximo a onde a colisão ocorreu. No caso de Luge ou Classic Lugeo competidor deve sentar – se no luge e remar ou empurrar com as mãos ao local de retomada. Não é permitido o uso de equipamento de outro atleta após uma colisão. Não é permitida assistência por parte de ninguém.

7.10 O final

Os atletas devem terminar a corrida com o mesmo skate ou luge que a iniciaram. Os atletas devem estar em contato com seus veículos e estar usando seus capacetes quando cruzarem a linha de chegada para ganhar a colocação. Não é permitida a remoção intencional de equipamentos de segurança antes de completar a corrida.

7.11 Interferência

Se um competidor interferir com outro na pista, o competidor cometendo a interferência receberá uma penalidade por conduta.



7.12 Habilidade comprometida

Se, na opinião dos funcionários da corrida, a habilidade de um competidor de manter-se no controle em segurança estiver comprometida por álcool, outras drogas, doença, lesão ou estresse emocional, não será permitido que esse competidor continue o evento.



Seção 8 Penalidades

8.1 Poderes do Comitê da IDF

O Comitê da IDF tem poder de suspensão. Competidores que forem incluídos no relatório e considerados culpados pelo Comitê da IDF estarão sujeitos às seguintes penalidades:

- Um (1) relatório: Uma carta de advertência será enviada.
- Dois (2) relatórios: O competidor será colocado em observação por um período entre 30 e 365 dias, a critério do Comitê da IDF.
- Três (3) relatórios: O competidor será suspenso por um período de 30 dias até para sempre, a critério do Comitê da IDF.

Observação: algumas infrações podem ser de natureza tão grave que pode ser necessário aplicar a penalidade máxima na primeira infração. Entende-se que as penalidades acima são adicionais ao habitual poder disciplinatório do Comitê da IDF.

8.2 Suspensão

Infração de uma regra ou mais pode resultar em exclusão ou expulsão do evento ou, em casos extremos, suspensão ou expulsão da Associação.

8.3 Sob domínio da administração do evento

Há muita confusão entre as seguintes cinco definições de conduta em competições. As seguintes definições devem ser utilizadas como diretrizes para comportamento de competidor:

8.3.1 Definições

a. Negligente: Distancia-se de um competidor e/ou conduta razoavelmente prudente e competente.

b. Imprudente: Praticar ato ou omissão que gera risco óbvio e grave para outros e sem consideração pelas consequências.



c. Discurso obsceno: Inclui: palavras de briga, palavras obscenas ou indecentes utilizadas para provocação. Qualquer uso dessas palavras para provocar intencionalmente um grupo a reagir de maneira hostil sem consideração pelas consequências.

d. Comportamento obsceno: Posição ou atitude de agressão ou ataque em relação a outro competidor ou Funcionário sem consideração pelas consequências.

e. Comportamento perigoso: Ato ou omissão, que cria um risco óbvio e grave para outros com desprezo deliberado pelas consequências.

8.3.2 Penalidades de Conduta

Os funcionários da corrida devem observar que qualquer alegação de um competidor ter cometido uma das ofensas acima pode ser modificada pelo Supervisor-chefe passando a ser considerada ofensa mais grave ou mais leve.

8.3.2.a Penalidade de Conduta Nível 1

Exemplos de conduta nível 1 incluem, mas não estão limitados a:

- Manobras descuidadas
- Violações relacionadas a equipamentos de segurança
- Violações relacionadas a equipamentos de skate ou luge
- Assédio verbal de funcionários do evento, público ou outros competidores
- Falha em seguir orientações da equipe do evento
- Trazer descrédito ao esporte

Exemplos de Penalidade de Conduta Nível 1 incluem, mas não estão limitados a:

- Advertência
- Realocação na bateria
- Desclassificação da bateria

8.3.2.b Penalidade de Conduta Nível 2

Exemplos de conduta nível 2 incluem, mas não estão limitados a:

- Acúmulo de 2 Penalidades de Conduta Nível 1 no ano corrente
- Manobras negligentes e imprudentes
- Assédio verbal de funcionários do evento, público ou outros competidores
- Trazer descrédito ao esporte



Exemplos de Penalidade de Conduta Nível 2 incluem, mas não estão limitados a:

- Desclassificação da bateria
- Redução de 1-10 colocações do evento
- Desclassificação do evento

8.3.2.c Penalidade de Conduta Nível 3

Exemplos de conduta nível 3 incluem, mas não estão limitados a:

- Acúmulo de 3 Penalidades de Conduta Nível 1 no ano corrente
- Acréscimo de qualquer Penalidade de conduta quando já tiver recebido uma Penalidade de Conduta Nível 2
- Agressão física de funcionários do evento, público ou outros competidores
- Agressão racial de funcionários do evento, público ou outros competidores
- Trazer descrédito ao esporte

Exemplos de Penalidade de Conduta Nível 3 incluem, mas não são limitados a:

- Desclassificação do evento
- Suspensão no Campeonato Mundial 1 evento
- Suspensão na WQS 3 eventos

Seção 9 Pontuação no Ranking

9.1 Níveis dos eventos

Todo evento sancionado pela IDF será designado como um de dois níveis de eventos:

- Nível 1: Campeonato Mundial (WC)
- Nível 2: Rodadas Mundiais de Qualificação (WQS)

9.2 Pontuação nos eventos

O máximo de pontos do ranking mundial para cada nível de evento é:

- Campeonato Mundial: 1.000,00 pontos
- Rodadas Mundiais de Qualificação: 650,00 pontos

A tabela completa de pontos está no website da IDF.

9.3 Cálculo do ranking mundial

Os rankings da IDF são calculados utilizando a combinação de pontos adquiridos por cada competidor em eventos da IDF nos dois níveis, entre 1º de Janeiro e 31 de Dezembro de cada ano.

Empates no cálculo final dos pontos para cada série não serão resolvidos. Os pontos serão atualizados a cada evento. Os ranking oficiais serão mantidos no <http://www.internationaldownhillfederation.org>.

9.3.1 Categorias do Skate

O número de eventos incluídos para cada competidor é conforme segue:

- Os seis pontos mais altos de cada competidor, incluindo o máximo de cinco resultados do Campeonato Mundial.



9.3.2 Categorias do Luge

O número de eventos incluídos para cada competidor é conforme segue:

- Os quatro pontos mais altos de cada competidor, incluindo o máximo de três resultados do Campeonato Mundial.

9.4 Campeões da IDF

O campeão da IDF é a pessoa que está melhor colocada na sua respectiva classe de pontos do Campeonato Mundial da IDF em 31 dezembro do ano corrente. Prêmios de Campeão mundial serão dados apenas às seguintes classes:

- Skate Downhill
- Skate Downhill Feminino
- Skate Downhill Junior
- Street Luge
- Classic Luge

9.5 Distribuição Geográfica dos Eventos

Em cada ano corrente, o número de eventos realizados será limitado pelo seguinte:

- Campeonato Mundial: Um máximo de quatro eventos no nível Campeonato Mundial pode ocorrer em cada continente.

- Rodadas Mundiais de Qualificação: não há limite para o número de localidades de eventos WQS.