



Manual de Operação dos Oficiais Técnicos de Nataação Paralímpica



São Paulo – Brasil
Maio de 2017

ÍNDICE	
Mensagem inicial	3
CAPITULO 1	
Introdução	4
Classificação	5
Classes	5
Deficiência Física	6
Deficiência Visual	6
Deficiência Intelectual.....	6
Códigos de Exceções	7
Durante a competição	7
CAPITULO 2	
Árbitro Geral	7
Antes da competição	8
Durante a competição	8
Após a competição	9
Conclusão	9
CAPITULO 3	
Supervisor da Sala de Controle	10
CAPITULO 4	
Juiz de Percurso	10
A posição	11
Durante a competição	11
CAPITULO 5	
Juiz de Partida	12
Deveres	13
Durante a competição	14
CAPITULO 6	
Inspetor-Chefe de Voltas	15
Juízes de Voltas	15
Antes da competição	15
Durante a competição	15
CAPITULO 7	
Chefe de Balizamento	17
Área de Balizamento / Câmara de Chamada	17
Deslocamento para a piscina	18
CAPITULO 8	
Cerimonia de Premiação.....	19
CAPITULO 9	
Procedimentos de Radiocomunicação	19
O básico	19
Aperte para falar	20
Procedimento de uso geral	20
Antes e durante a competição.....	21
CAPITULO 10	
Anexo 1 - Formulário de Desqualificação	22
Anexo 2 - Códigos de Exceções	23
Anexo 3 - Dispositivo de toque - Tapper	24
Anexo 4 - Código de Ética e Conduta	25

Mensagem Inicial

O Departamento de Paranação da Federação Aquática Paulista (FAP), em parceria com o Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB) apresenta esta versão traduzida do Manual de Operação dos Oficiais Técnicos de Natação Paralímpica do Comitê Paralímpico Internacional (IPC).

Este material foi desenvolvido para auxiliar na instrução dos árbitros (Oficiais Técnicos) que atuam nos eventos oficiais.

Este manual descreve os procedimentos e responsabilidades da arbitragem que atua nos eventos de Natação Paralímpica reconhecidos pelo CPB.

O manual apresenta informações específicas da modalidade e uma lista de procedimentos que deverão ser verificados e seguidos pelos responsáveis da arbitragem nas competições.

A tradução foi feita por Maurício de Oliveira – Supervisor de Paranação da FAP, Árbitro Nacional CPB, com revisão final de Alexandre Garrafa - Delegado Técnico de Natação Paralímpica do CPB, Árbitro Internacional World Para Swimming.

CAPITULO 1

Introdução

- Este manual foi elaborado para auxiliar os árbitros nas competições com participação de atletas com deficiência. O IPC Swimming usou como base as regras da FINA para o desenvolvimento das regras do IPC e em seguida, adicionou exceções, de acordo com as habilidades dos atletas.
- A Natação do IPC tem as suas próprias regras e regulamentos. O livro de regras deve estar sempre à mão quando o árbitro estiver atuando nas competições de atletas com deficiência.
- A versão original (em inglês) deste material encontra-se: <http://www.paralympic.org/swimming>
- É de suma importância que o árbitro tenha pleno conhecimento sobre as regras da FINA para que possa compreender as regras da Paranação.
- O *IPC Swimming* compilou uma lista de exceções às regras da FINA, que serão utilizadas nos eventos oficiais promovidos para atletas com deficiências (Anexo 2).
- As decisões de violação de regras devem ser feitas efetuadas pelo árbitro mediante a garantia de que todas as exceções aplicáveis foram consideradas.
- Toda desclassificação deve ser redigida pelo árbitro através do formulário de desclassificação fornecido pelo *IPC Swimming* (Anexo 1).
- O formulário de desclassificação deve ser preenchido em todos os campos necessários de maneira clara e legível, inclusive com a redação que diz respeito à violação da regra, e citando também o número da regra em questão.
- Todos os nadadores devem ser julgados de forma justa, sem exceção, e tratados da mesma forma dentro das regras e regulamentos da Paranação.
- É importante que o árbitro seja capaz de realizar suas funções, sem distração ou influência de sentimentos com relação ao atleta ou torcida, e que preferencialmente não possua vínculo com qualquer agremiação.
- Como árbitro você deve abster-se de dar qualquer tipo de assistência ao nadador na piscina ou fora dela. Toda a assistência deve ser da responsabilidade dos voluntários autorizados ou do pessoal de apoio da equipe do nadador. Regra 2.15
- O árbitro poderá servir de apoio para o nadador subir no bloco de partida, desde que o mesmo faça esta solicitação.

Filosofia da arbitragem:

Ser árbitro é uma honra e um privilégio. É um trabalho que lhe trará imensa satisfação, admiração para com os atletas e uma sensação de dever cumprido.

- Ter o conhecimento necessário para a realização de um trabalho eficiente
- Ser proativo, planejar antecipadamente suas ações
- Ser honesto e justo com todos atletas e técnicos
- Ser consistente e efetivo em todos os eventos
- Ser colaborativo e estar de prontidão
- Não se antecipar quanto à ações de desclassificação
- Não "marcar" um nadador
- Ser profissional e conduzir-se com educação e respeito á todos os envolvidos na competição
- Colocar em prática o senso comum
- Lembre-se que você é parte de uma equipe
- Autoavaliar-se e refletir sobre suas ações e procedimentos

Árbitros em formação:

- Todos os arbitros em formação devem cumprir o Código de Ética e Conduta (Anexo 5).
- Os estagiários serão avaliados sobre o seu desempenho em competição.

- O seu papel e a experiência adquirida na função de árbitro será um desafio pessoal, um trabalho que lhe dará satisfação e admiração por parte dos atletas e técnicos.

Classificação

Para assegurar uma condição justa e igual de competição, todos os esportes paralímpicos possuem um sistema que garante que o vencedor seja determinado pela habilidade, aptidão, força, resistência, capacidade tática e mental, os mesmos fatores que explicam o sucesso no esporte para atletas fisicamente capazes.

Este processo é chamado de classificação e o seu objetivo é minimizar o impacto das diferentes deficiências elegíveis sobre o resultado da competição. Para serem elegíveis, os atletas devem ter uma deficiência elegível, e esta deficiência deve ser grave o suficiente para causar uma limitação de atividade na modalidade – no nosso caso a Paranação. Estes critérios são definidos pelas regras e procedimentos de classificação do *IPC Swimming*. Além disso, as regras de classificação dividem em classes, onde os atletas são agrupados para competir. Com a avaliação da classificação, fica determinado que o atleta encontra-se apto para competir em um determinado esporte e pode ser agrupado com outros atletas em determinada prova / evento.

Quando um atleta inicia o processo de classificação, ele passa por um painel de classificação, constituído por um grupo de indivíduos autorizados e certificados pelo CPB e/ou pelo *IPC Swimming* para determinar qual a classe desportiva deste nadador. O processo normalmente inclui:

- verificação da presença de uma deficiência elegível
- avaliação física e técnica para estabelecer o grau de limitação da atividade
- atribuição de uma classe e um status na modalidade para os eventos que ele vá se submeter
- avaliação final com a observação do atleta em competição

Para competir em eventos de nível internacional, um atleta deve ser classificado por um Painel de Classificação Internacional e sua decisão é soberana sob qualquer decisão de classificação anterior tomada por um Painel de Classificação Nacional. A classificação é específica para cada esporte, tendo em vista que uma determinada deficiência pode afetar a capacidade de execução em distintos graus para cada modalidade.

A Paranação atende a três grupos distintos de deficiência: física, visual e intelectual.

Classes:

A classe esportiva na Paranação se faz por um prefixo "S", "SM", ou "SB" acrescido de um número. Os prefixos são utilizados para designar o evento (prova) e o número indica a classe desportiva que o atleta pode participar na respectiva competição.

Os prefixos são:

- S: para as provas de nado livre, borboleta e costas
- SB: para o nado de peito
- SM: para o nado medley

Os números são:

- 1 – 10: para deficiência física
- 11 – 13: para deficiência visual
- 14: para deficiência intelectual

Para garantir que a competição seja executada de acordo com as Regras e Regulamentos do *World Para Swimming*, é essencial que os árbitros tenham uma compreensão básica de classificação.

Os árbitros e os Classificadores devem trabalhar em equipe para garantir que a competição aconteça de forma eficiente e de acordo com as regras definidas.

Deficiência física

Há dez classes diferentes na Paranação voltada para os atletas com deficiência física, e elas são numeradas de 1 a 10. O número mais baixo indica uma limitação de atividade mais significativa e evidente do que um número maior.

Você vai notar que ocorre de atletas com diferentes deficiências competirem uns contra os outros na mesma classe, porém, o impacto de sua deficiência no desempenho, será bem semelhante.

O painel de classificação é composto de um classificador médico e um classificador técnico.

- Classificação Médica
- Classificação Técnica
- Observação durante a competição

Durante a avaliação técnica (prova de piscina) os classificadores buscam identificar as possíveis exceções de regras no Código de Exceções (Anexo 2).

Durante a avaliação em competição os classificadores se posicionam na arquibancada para obter uma visão adequada do padrão gestual dos atletas e confirmar a sua classe.

Deficiência Visual

Os nadadores com deficiência visual vão competir nas classes 11, 12 e 13, sendo que a classe 11 significa uma perda completa ou quase completa da visão e a classe 13 descrevendo o comprometimento visual mínimo elegível. Atletas da classe 11 devem competir com óculos tamponados e precisam fazer uso de um *Tapper* (assistente do nadador) que fazendo uso de uma vara de ponta arredondada toca o nadador para indicar que ele chegou ao final da raia.

O deficiente visual é afetado por qualquer comprometimento da estrutura do olho, nervos óticos, vias óticas, ou córtex visual do cérebro. Neste caso, o painel de classificação será composto por um oftalmologista e um optometrista.

Deficiência Intelectual

A Classe 14 é utilizada para caracterizar os atletas com limitações de atividade que resultam em uma deficiência intelectual. Atletas com deficiência intelectual, são aqueles que possuem um QI de 75 ou menos e limitações no comportamento adaptativo, ambos os quais podem ser diagnosticados antes dos 18 anos (definido pelo INAS e IPC).

Avaliação física e técnica é realizada por por uma série de 4 testes que abrangem diferentes tipos de cognição esportiva: a) memória e aprendizado; b) funcionamento executivo, percepção visual e de inteligência fluida; c) velocidade de processamento; d) competências de atenção e de concentração.

Alguns destes testes são realizados usando um aplicativo de tela de toque no computador; outros testes são chamados testes de "construção", onde os nadadores precisam replicar figuras e / ou projetos.

Códigos de Exceções

- Com base na avaliação de habilidades do nadador, efetuada durante a classificação, as exceções são codificadas utilizando os códigos para exceções (Anexo 2).
- Os códigos indicam os requisitos e as exceções que podem ser aplicados aos nadadores.
- É composto por letras maiúsculas e números para as exceções de Paranação.
- É um sistema rápido e simples.
- O conhecimento e a compreensão destes códigos vai ajudar a arbitragem nas observações que precisam ser feitas no decorrer da competição.
- Os códigos de exceção devem ser incluídos no start-list ao lado do nome do nadador.
- Os códigos servem de referência para o árbitro indentificar se ocorreu alguma violação. Funciona como um guia.

Algumas dicas sobre os Códigos de Exceções:

- Os números pares referem-se geralmente ao lado direito do nadador.
- Os números ímpares referem-se geralmente ao lado esquerdo do nadador.
- Os números 1 – 7 aplicam-se ao membro (s) superior (es).
- Números 8 – 12 aplicam-se ao membro (s) inferior (es) – especificamente no nado de peito.
- Os códigos devem ser transferidos para o programa de gerenciamento da competição afim de incorporar o start-list. Na ausência desta informação pelo software, os classificadores deverão trabalhar em conjunto com a arbitragem para apurar as duvidas decorrentes da competição.
- Todas as exceções que os nadadores com classificação internacional possuem encontram-se publicadas no site do *IPC Swimming*.

Durante a competição

O Classificador Chefe indicado para a competição deverá dispor de todas as informações referente às exceções dos nadadores. É função do gerenciamento da competição garantir que estas informações estejam disponíveis para a confecção do star-list.

- O Classificador Chefe deverá verificar as informações contidas no start-list e confirmar os códigos de exceção junto aos árbitros (através da comunicação de rádio).
- O principal objetivo deste contato é o auxílio junto aos árbitros na tomada de decisão final.
- Classificadores não têm permissão para arbitrar.

CAPITULO 2

Árbitro Geral

O Árbitro Geral precisa ter total conhecimento sobre:

- O Código de Exceções (Anexo 2).
- O Árbitro Geral deve estar presente nos Congressos Técnicos que antecedem as competições.
- Esta reunião serve para informar os treinadores, árbitros e chefes de equipe onde estão localizados os escritórios e os protocolos a serem seguidos na câmara de chamada (balizamento), premiação, protestos, anti-doping, etc.
- O Árbitro Geral deverá apresentar-se ao operador de placar, locutor e membros da manutenção da piscina que são responsáveis pelos equipamentos, etc.

- O Árbitro Geral deverá apresentar-se aos Juizes de Percurso, e familiarizar-se com os seus procedimentos.

Antes da competição

- Verificar o bom funcionamento de todos os equipamentos no deck da piscina; assegurar a sua conformidade com os requisitos da competição. Confirmar se os equipamentos de partida, placas e pêras estão em bom estado de funcionamento em ambas as extremidades da piscina, se necessário.
- O controle e autoridade sobre a equipe de arbitragem que foi nomeada para a competição pertencem ao Árbitro Geral.
- É importante que toda a equipe de arbitragem saiba exatamente o que será exigido deles.

Durante a competição

- Como Árbitro Geral destinado para uma competição você precisa estar ciente sob as regras da Nataç o, regulamento espec fico, bem como dos c digos de exce es.
- Voc  deve tomar nota no seu programa sobre qual nadador est  autorizado   sair de dentro d'  gua e se os mesmos estar o usando um assistente t cnico ou dispositivo de sa da.
- Certifique-se de que n o h  qualquer tipo de instru o entre o nadador e o seu assistente ap s a sua apresenta o no balizamento - apenas a informa o de dire o poder  ser comunicada.
-   importante que a competi o comece no hor rio programado.
- O apito do  rbitro Geral   a comunica o chave para nadadores, equipe de arbitragem e p blico. Ele deve ser alto, claro e bem definido.
- Quando estiver tudo pronto para come ar a prova, uma s rie de tr s ou mais apitos curtos do  rbitro Geral indicar  aos nadadores que eles devem se preparar para o in cio.
- Nadadores que come am a prova na  gua devem adentrar e ficar em posi o, enquanto os outros nadadores devem estar prontos atr s dos blocos de partida.
- Aqueles que t m dificuldade em subir no bloco de partida, tamb m poder o faz -lo neste momento.
- O primeiro apito longo indica aos nadadores que devem tomar as suas posi es sob o bloco de partida ou contra a parede para a sa da de dentro d'  gua.
- Um segundo apito longo semelhante ao primeiro, informa que os nadadores de costas e revezamento medley devam tomar a sua posi o de sa da.
- Quando os nadadores e a arbitragem estiverem preparados para o in cio, entregar a prova para o Juiz de Partida estendendo seu bra o   lateral na dire o do mesmo.
- O bra o do  rbitro Geral deve ficar estendido at  que a prova tenha seu in cio e os nadadores percorram os primeiros metros.
- Se voc  deseja interromper o procedimento de partida, dever  abaixar o bra o e o Juiz de Partida deve cessar a continua o do procedimento.
- Ap s a partida, verifique com o Juiz de Partida se tudo est  bem ou se houve alguma irregularidade no momento da partida.
- Durante a prova, os  rbitros devem ser observados sob as  reas que est o atuando pelos respons veis e pela supervis o, afim de garantir que tudo esta acontecendo   contento.
- No final da prova, verificar com os  rbitros se tudo ocorreu normalmente (sem desqualifica es - DSQ).
- Para encerrar a prova, dois apitos curtos devem ser proferidos para que os nadadores deixem a piscina.
- O  rbitro Geral dever  sinalizar ao operador de placar que tudo est  correto. Se houver alguma desqualifica o em andamento, dever  indicar que tem uma DSQ pendente.
-   importante que o  rbitro Geral anote a ordem de chegada em seu programa.

No caso de um relato de desqualificação (DSQ) você precisará confirmar o seguinte:

- O texto redigido indica claramente qual o tipo de violação, e se ela se relaciona com a regra?
- Você compreende exatamente qual o tipo de violação e o que o árbitro observou?
- O número da regra foi citado corretamente?
- Todas as áreas do formulário de desqualificação foram preenchidas com precisão?
- Se você está satisfeito, assinar o formulário e entregar na mesa de controle.

1. Durante as Eliminatórias, observar a movimentação dos atletas e técnicos na piscina:

- Esta é uma das funções do Árbitro Geral e deve ser controlada através do seu apito e orientações.
- Quando os nadadores estiverem no deck da piscina junto à área de partida, uma série de apitos curtos indicará a ação necessária para iniciar o andamento da prova.
- Se você tiver problemas para que os nadadores da série anterior deixem a piscina, solicitar ao inspetor-chefe de voltas para orientar os atletas para deixar a piscina tão logo o árbitro tenha sinalizado com os dois apitos curtos.

2. O ritmo da competição será ditado principalmente pela programação horária fornecida pelo Delegado Técnico, se houver dúvidas ou atrasos o mesmo deverá ser consultado.

- Como Árbitro Geral, você terá que estar ciente de quando a próxima série deve prosseguir.
- A chegada dos nadadores no bloco de partida e o final da partida normalmente será nesse tempo.
- O locutor vai anunciar cada nadador em sua raia. Quando esta ação estiver concluída, o Árbitro Geral estará liberado para iniciar o procedimento de partida.

3. Normalmente existem dois Árbitros Gerais nomeados para cada competição:

- Um será nomeado para reger as provas femininas e o outro para as provas masculinas.
- O Árbitro Geral de um sexo (feminino ou masculino) pode a qualquer momento ser solicitado para dirigir o outro sexo, enquanto outro árbitro estiver empenhado noutra questão.
- Nas provas de 50 metros, é preferível ter o árbitro adicional junto à cabeceira final da prova, auxiliando no apito final para os nadadores deixarem a piscina. Isso evita a necessidade do árbitro deslocar-se por todo o comprimento da piscina para finalizar cada série.

Após a competição / etapa

- É de praxe que o Árbitro Geral realize uma breve reunião com todos os integrantes da equipe de arbitragem após o término de cada etapa da competição.
- Nesta reunião, discute-se quaisquer problemas que ocorreram durante a etapa e a resolução tomada (desqualificação, protestos, condutas e procedimentos da arbitragem, etc.)
- Discorrer sobre as funções e procedimentos necessários para a próxima etapa de competição.
- Reportar ao Delegado Técnico sobre os protestos de DSQ e outros problemas que tenham ocorrido durante a etapa.

Conclusão

- Um bom Árbitro Geral será capaz de garantir que a competição transcorra em ordem e dentro da programação horária.
- Proporciona que os árbitros cumpram suas funções de forma eficiente, onde toda a atividade da arbitragem no deck da piscina deve ser conduzida de forma agradável e segura.

- Por ser o responsável maior, o Árbitro Geral precisa ser conhecedor de todas as regras e regulamentos da natação do *IPC Swimming*.
- Todos os questionamentos serão direcionados à você, e é importante que você seja capaz de responder a cada um deles de maneira confiante, precisa e com autoridade.
- Seu relacionamento com toda a equipe de arbitragem deve ser estritamente profissional em todos os momentos.
- Palavras de incentivo, apoio e orientação ajudarão a ter uma equipe de arbitragem feliz, confiante e disposta a atingir um resultado de sucesso em cada competição.

CAPITULO 3

Supervisor da Sala de Controle

O supervisor:

- É responsável pela exatidão do start-list e pela conferência do resultado final de cada prova (incluindo atestados médicos, desqualificação, resultados de protestos, alterações de classe e classificação).
- Supervisionará o sistema de cronometragem automática, incluindo a revisão de câmeras de backup de temporização (se houver).
- É responsável pela verificação dos resultados impressos pelo computador.
- É responsável pela verificação das trocas de revezamento e comunicar ao Árbitro Geral sob as possíveis violações de regras por ele observadas.

CAPITULO 4

Juiz de Percurso

- Um Juiz de Percurso precisa ter conhecimento de todos os nados, viradas, tipos de toque e das regras de chegada.
- Esta função possui uma posição que é muito visível por parte do público, pois requer que o árbitro caminhe à beira da piscina durante todo o trajeto do nadador, afim de observar se o nado que esta sendo executado está em conformidade com as regras para essa prova. Portanto, é importante que o árbitro seja consciênte de sua aparência, comportamento e seu trajeto pela borda.
- As responsabilidades incluem a observação do percurso dos nadadores que estão nas 4 raias do seu lado da piscina, ou seja, raias 1 a 4 ou 8 a 5, além de auxiliar os Juízes de Voltas na observação das viradas e chegadas.
- Às vezes é difícil enxergar claramente as raias centrais;
- É importante que isso não o impeça de julgar em menor escala essas raias internas, quando comparada com as raias mais próximas.
- Na maioria das vezes, nas raias centrais estão os nadadores mais rápidos e é injusto que não tenham a mesma atenção.
- É importante que cada Juiz de Percurso seja orientado pelo Árbitro Geral a respeito de como se deve observar as raias para cobrir por completo todos os nadadores.
- Quando você tiver uma desqualificação – DSQ -, seja discreto e se abstenha de usar gestos para descrever a infração para o Árbitro Geral.
- Preencher o Formulário de DSQ na sua totalidade, assinar e entregar ao Árbitro Geral para a conferência e prosseguimento das ações.

- Pode ser necessário fazer uma verificação (normalmente por rádio) com a classificação para garantir que o nadador possua a capacidade de realizar os movimentos necessários do nado.
- O Juiz de Percurso deve concentrar-se apenas nas suas responsabilidades.

A posição

Para descrever o posicionamento dos Juizes de Percurso, vamos dar a cada um deles um número, a partir do lado da piscina que encontra-se o Árbitro Geral, até a cabeceira oposta:

- O Juiz de Percurso deve concentrar-se apenas nas suas responsabilidades
- O Juiz de Percurso 1 no final de prova do lado do Árbitro Geral
- O Juiz de Percurso 2 na corda falsa do lado do Árbitro Geral
- O Juiz de Percurso 3 no final de prova do lado oposto ao Árbitro Geral
- O Juiz de Percurso 4 na corda falsa do lado oposto ao Árbitro Geral

Os Juizes de Percurso 1 e 3:

- Devem se posicionar em torno da marca dos 5 metros, para melhor observar a saída e os primeiros movimentos de nado, em seguida, deve caminhar pela lateral da piscina junto com o segundo grupo de nadadores (o ideal é posicionar-se um pouco atrás para melhor visualizar o corpo todo dos nadadores).
- Devem certificar se as regras de nado estão sendo aplicadas durante tudo o percurso da prova.
- Também pode ser designado (antes do início da competição) pelo Árbitro Geral para acionar a corda falsa.

Os Juizes de Percurso 2 e 4:

- Devem se posicionar na marca dos 15 metros da partida; exceto para o nado peito onde deve estar posicionado aproximadamente nos 10 metros no início e final das viradas.
- Devem seguir o primeiro grupo de nadadores até o final do percurso e observar as viradas.
- Após a virada, deve acompanhar o segundo grupo de nadadores até a marca dos 15 metros no final da partida.
- Devem verificar se as regras de nado estão sendo aplicadas durante todo o percurso da prova.

Durante a competição

- Algumas provas são realizadas com várias classes de nadadores, por isso é importante julgar a todos igualmente.
- Cada Juiz de Percurso deve ter um apito, livro de regras, caneta e formulários de DSQ. O Juiz de Percurso 1 pode eventualmente ser chamado pelo Árbitro Geral para assumir seu papel, enquanto ele estiver ocupado para atender outra questão. Para garantir que a competição possa fluir normalmente sem muitas interrupções, é aconselhável que, quando as provas de 50 metros estiverem em andamento, o Árbitro Geral indique o Juiz de percurso 1 para finalizar cada série, e fazer soar o apito para os nadadores deixarem a piscina. Isso só deve ocorrer, caso o outro Árbitro Geral não tenha sido designado para esta função.
- Para as provas de S11 / SB11 / SM11, os Juizes 1 e 3 devem verificar os óculos tamponados dos nadadores (Juizes 2 e 4 nas provas de 50 metros).
- Esperar até o final da prova, até que todos os nadadores tenham saído da piscina, para pedir ao nadador seus óculos (não para o assistente do nadador).
- Colocar os óculos de proteção contra a luz para garantir que a luz não possa penetrar.
- Devolva os óculos nas mãos do nadador e agradeça-lhe.
- A tabela com os Códigos de Exceção e o livro de regras devem sempre permanecer em mãos.

- Pode ser necessário confirmar a classe dos nadadores antes de confirmar um DSQ.
- Lembre-se, como Juiz de Percurso, você é muito visível no deck da piscina;
- O fato de estar se movendo pela lateral da piscina junto com os nadadores, chama a atenção do público para você.
- Os espectadores, dirigentes, treinadores, pais e outros nadadores vão notar qualquer desatenção de sua parte, por isso é importante que você esteja sempre atento ao que está fazendo, onde você deve se posicionar e como você está acompanhando os nadadores.
- Como em todas as funções da arbitragem, é importante garantir que cada nadador tenha uma oportunidade justa e igual de julgamento, e que você o faça com confiança, justiça e sem qualquer sombra de dúvida sobre o que você observou.

Os protocolos de procedimento da arbitragem são importantes para que os árbitros não sejam pegos em posição comprometedoras pela TV:

- Devem se sentar nas cadeiras com os dois pés no chão.
- As cadeiras devem estar posicionadas da seguinte maneira: 2 na marca de 15m.
- Levante-se para arbitrar e sente-se quando terminar. Se você permanecer em pé, o Árbitro Geral pode interpretar que você tem uma situação de DSQ na prova.

CAPITULO 5

Juíz de Partida

- Um Juiz de Partida deve possuir boa visão, ter boa noção periférica, possuir reações rápidas e ser capaz de tomar decisões definitivas;
- Você só tem um breve lapso de tempo quando a prova está sob seu controle e a maioria dos incidentes vai acontecer subitamente, enquanto tudo o mais estiver acontecendo no momento da partida.
- Em qualquer prova de Paranação a partida é determinante e crítica para o nadador;
- A competição lhe dará oportunidade para colocar em prática suas habilidades num alto nível de exigência e concentração, além do olhar refinado para julgar a posição de partida de nadadores nas diferentes posições.
- As ações do Juiz de Partida são importantes para garantir que cada nadador tenha uma oportunidade justa e igual para uma boa largada.
- Para a maioria das pessoas, a função do Juiz de Partida é simples, direta e fácil; porém várias situações de dupla interpretação podem ocorrer durante a tomada de decisão final
- É muito comum que o Juiz de Partida esteja sob uma situação dubia se deve ou não dar o sinal de partida. Isto ocorre principalmente quando se tem nadadores que levam muito tempo para conseguir se posicionar no bloco de partida.
- Os nadadores com deficiência podem, em alguns casos, levar algum tempo para conseguir se manter estáticos, e neste caso o árbitro pode ficar em dúvida se deve esperar mais tempo ou abortar a partida.
- A sua voz e a cadência com que faz os comandos, deve ser clara e calma;
- Não deve haver ênfase em qualquer palavra específica.
- Pedidos, comandos ou instruções devem ser no mesmo ritmo, o mesmo nível e dado da mesma maneira em todos os momentos.
- Lembre-se que você deve procurar manter os nadadores relaxados e concentrados, e não estimular que fiquem nervosos, inseguros ou hesitantes.
- O Árbitro Geral só vai entregar os nadadores para seu comando quando eles estiverem relaxados e prontos;
- Quando isso acontecer, você também deve decidir se tudo está em conformidade e, em seguida, dar a voz de comando: "suas marcas".

- Somente quando todos os nadadores estiverem imóveis, o sinal de partida deve ser dado.
- Se os nadadores não permanecerem imóveis, o comando "Relaxe Nadadores" deve ser dado.
- Você, então, pode fazer a escolha de pedir-lhes "última forma" ou pedir-lhes novamente "suas marcas".
- Na eminência de algum nadador descer do bloco de partida, você deverá solicitar o comando "desçam do bloco nadadores". Novamente, isto vai depender do momento em que os nadadores se encontram no momento da partida. "Relaxem" também pode ser usado como um comando.
- Isto deverá trazer os nadadores novamente para o controle do Árbitro Geral.
- Os que estão começando a prova na água, bem como aqueles que tiveram problemas e necessitam de auxílio para subir no bloco de partida, não devem ser obrigados a retornar.
- Seja firme e claro sobre seus comandos e recomendações ao Árbitro Geral;
- Embora o Árbitro Geral tenha autonomia para definir sobre uma DSQ, de certo ele vai esperar que o Juiz de Partida tome a iniciativa sob esta definição.
- O Árbitro Geral, em concordância com a DSQ, pode solicitar ao Juiz de Partida para preencher o Formulário DSQ.
- De certo, este é um trabalho muito gratificante quando você sabe que a partida foi justa e boa para os nadadores.

Deveres

- Normalmente dois Juizes de Partida são nomeados (um para as provas masculinas e outro para as provas femininas);
- Apresentar-se ao Árbitro Geral uma hora e meia antes do início da primeira etapa e, pelo menos, uma hora antes das etapas subsequentes.
- Discutir os procedimentos e requisitos que você e/ou Árbitro Geral desejam seguir.
- Verifique onde o Árbitro Geral prefere se posicionar no início das provas.
- O seu sucesso dependerá em grande parte do quão bem você trabalhar em conjunto com o Árbitro Geral.
- Verifique todos os equipamentos antes do início de cada etapa;
- Os blocos de partida devem ser firmes e não podem estar escorregadios.
- O sistema de som de partida deve ser verificado em ambas as cabeceiras da piscina antes do início de cada etapa, afim de assegurar que as instruções podem ser ouvidas em cada um dos blocos de partida.
- Verifique o sinal de partida e o sinal de saída falsa.
- Verifique se o flash de partida está funcionando, como todos os demais que serão colocados em uso durante cada etapa. Eles devem ser posicionados de modo que o nadador e o Árbitro Geral possam vê-los.
- Descubra como o operador de placar irá lhe informar que o equipamento está pronto para operar.
- Um sinal é gerado através do próprio equipamento, mas também pode ser feito através do placar eletrônico.
- Lembrando que os sistemas de cronometragem pode variar de um fabricante para outro.

Certifique-se se corda falsa está instalada e veja como ela é liberada. A corda de saída falsa deve:

- Cobrir todas as raias da piscina quando for liberada.
- Pode acontecer que a corda não desça o suficiente para alcançar todas as raias. Neste caso éserá necessário fazer uso de um peso para fazê-la descer igualmente sobre todas as raias.
- É importante que você saiba quem será responsável por acionar a corda falsa, quando for necessário;

- Esta função pode variar entre o Juiz de Partida, o outro Juiz de Partida, o Árbitro Geral ou o Juiz de Percurso.
- Este procedimento será definido antes que a competição inicie.
- Certifique-se de que você tenha um star-list e saiba quais provas você vai atuar (masculinas ou femininas);
- Esteja ciente da prova que você está prestes a comandar.
- O Árbitro Geral pode contar com você para informar qual é a próxima prova, no caso dele se ater a resolver algum problema ou incidente.
- Certifique-se de ter em mãos uma tabela com os Códigos de Exceções e o livro de regras, no início e no decorrer da competição;
- Você deve estar ciente de como cada nadador tem permissão de posicionar-se para partida em cada nado.
- Verifique a sua posição para garantir que você consegue ver claramente todas as raias, sem restrições;
- Tenha sempre em mãos o livro de regras e o regulamento do evento.
- São poucas as regras referentes à partida, mas é importante que você tenha ciência sobre quaisquer exceções de posição inicial de partida permitida pelas regras.

Durante a competição

- Como acontece com todos os árbitros, é esperado que você tenha um bom nível de conhecimento das regras, que haja com responsabilidade e apresente-se com boa aparência afim de transmitir confiança sob a sua função perante os nadadores e público.
- Você deve dar o exemplo de integridade, consistência e determinação.
- Anote no seu programa as provas concluídas e todas as informações relevantes, bem como os incidentes, violações e decisões. Isto pode ser muito útil no caso de um protesto.
- Quando você está no papel de Juiz de Partida, não deve se importar com outras ocorrências que estiverem acontecendo;
- O nível de ruído da multidão deve ter diminuído após o apito do Árbitro Geral e a partir daí, toda a atenção deve voltar-se para os nadadores e no procedimento de partida.
- Este pode ser um momento de stress para o Juiz de Partida, mas isso jamais deverá afetar o seu trabalho para garantir que cada nadador tenha uma oportunidade justa para realizar o procedimento de saída.
- Quando todos os nadadores estiverem prontos para iniciar a prova, uma série de apitos curtos do Árbitro Geral indicará aos nadadores que eles devem se preparar para se posicionar.
- Nadadores que começam na água devem se posicionar na lateral da piscina e entrar na água antes que o segundo sinal seja dado para os nadadores tomarem suas posições no bloco de partida.
- Aqueles que têm dificuldade para subir no bloco de partida poderão se adiantar no procedimento. Todos os outros deverão permanecer atrás do bloco de partida.
- Alguns nadadores poderão ser acompanhados de um assistente. Eles não estão autorizados a instruir seus nadadores, mas podem fornecer informações de direcionamento (para os nadadores com deficiência visual) e informar o nadador da posição das outras equipes ou nadadores numa prova de revezamento, quando forem iniciar o seu trecho.
- Para as classes S1, S2 e S3, os pés deverão estar em contato com a parede. O auxiliar só pode segurar o nadador pelos pés.
- Não é permitido que o nadador faça palmateio quando o Juiz de Partida determinar "suas marcas". Todos os nadadores devem estar imóveis.
- Se não houver flash disponível ou se o nadador for cego e surdo, o auxiliar que acompanha o atleta poderá indicar o início da prova por uma instrução não verbal (segurando no calcanhar e soltando ao sinal de início da prova).
- Boa partida !!

CAPITULO 6

O Inspetor-chefe de Voltas

- Existem dois Inspetores-Chefe de Volta, localizados um em cada cabeceira da piscina:
- ICV 1 – fica posicionado na cabeceira principal, no lado oposto ao Árbitro Geral
- ICV 2 – fica posicionado na cabeceira oposta, também do lado oposto ao Árbitro Geral.

Os Inspetores-Chefes de Voltas posicionam-se ao lado da piscina e são responsáveis por todos os Juizes de Volta.

Deveres dos Inspetores-Chefes de Voltas:

- Organizar rotação dos Juizes de Volta em cada raia, de etapa para etapa, e de um dia para o outro.
- Garantir que os Juizes de Volta cubram todas as raias e cumpram a sua função durante a competição.
- Para confirmar uma DSQ junto aos Juizes de Volta, relatando o ocorrido ao Árbitro Geral e auxiliar no preenchimento dos relatórios DSQ. Quando um Juiz de Volta permanecer em pé ao final de uma prova indica que uma possível DSQ ocorreu.
- Indicar ao Árbitro Geral que um DSQ está em processo.

Juizes de Voltas

Antes da competição

- Para trabalhar na função de Juiz de Volta você precisa ter pleno conhecimento das regras de saída, virada e chegada de todos os nados.
- Isto inclui as regras da Paranação do IPC e os Códigos de Exceções para cada um dos nados. Essas exceções serão discriminadas no start-list.
- Sua nomeação para esta função significa que você será responsável por uma ou mais raias quer na cabeceira de virada ou na cabeceira principal da piscina;
- Você deve se apresentar ao Inspetor-Chefe de Voltas ou ao Árbitro Geral, pelo menos, uma hora antes do início da competição para saber para qual raia você foi nomeado.
- O Inspetor-Chefe de Voltas irá lhe orientar sob o procedimento que deseja usar para indicar uma possibilidade de violação.

Durante a competição

- Como Juiz de Volta, se necessário, você poderá ser indicado para atuar também como cronometrista;
- Um Juiz de Volta pode também fazer uso de um cronometro e/ou uma ou duas pêras do equipamento semi-automático, juntamente com os outros dois cronometristas.
- O Juiz de Volta deve observar a chegada para garantir que as regras sejam cumpridas ao tomar o tempo final.
- Sua posição a respeito de qual lado do bloco de partida deverá ficar, será indicada pelo Inspetor-Chefe de Voltas;
- Esta escolha, normalmente é determinada pelo lado do bloco mais próximo ao Inspetor-Chefe de Volta, no entanto, esta posição pode ser determinada pela localização do sistema de video;
- Quando se observa as viradas e a chegada, você deve inclinar-se para conseguir ver toda superfície da placa de toque / parede.

- Isto irá assegurar que a observação cubra toda a área de toque.
 - Não se deve posicionar-se atrás do bloco de partida, afim de evitar de se molhar. Esta posição não permitirá que você observe toda a superfície da virada / chegada. Na função de Juiz de Volta, é provável que você se molhe quando na virada ou chegada do nadador.
 - É importante que você permaneça em pé para assegurar que a sua observação não seja interrompida ou que você se distraia.
-
- No final da partida, o Juiz de Volta deve observar se os nadadores estão cumprindo as regras pertinentes desde a partida até o término da primeira braçada.
 - O árbitro Geral vai imputar uma série de apitos curtos para indicar a todos que devem estar prontos para a partida;
 - Nadadores das classes S1, S2 e S3 ou qualquer um que vá iniciar a prova dentro d' água, pode proceder à sua posição de partida na série de apitos curtos.
 - Ao apito longo do Árbitro Geral, os nadadores vão subir no bloco de partida e assumir a posição de partida, na água ou ao lado do bloco de partida. Os Juizes de Volta devem assumir uma posição atrás do bloco de partida, de modo a não interferir no nadador e / ou no seu assistente.
 - O Juiz de Volta pode ser solicitado à dar assistência para o nadador subir no bloco de partida. Isto é aceitável.
 - Quando o sinal de partida for dado o Juiz de Volta deve deslocar-se à frente, afim de observar o nadador, até que o mesmo finalize a primeira braçada.
 - Se tudo aconteceu de modo satisfatório, em seguida, deve retornar para o seu lugar.
 - Se você tiver um DSQ, permaneça em pé na borda da piscina e olhe imediatamente para o Inspetor-Chefe de Volta responsável pela sua raia. Em seguida informe a ele que você tem uma possível DSQ.
 - No final da série, quando o Árbitro Geral apitar para liberar a piscina, os Juizes de Volta posicionados na chegada devem indicar aos nadadores para sair pela lateral da piscina. Isso reduz o tempo da etapa e garante que os nadadores não tentem sair por cima das placas de toque.
 - Se você tem uma possível DSQ, não deve ajudar para a liberação da piscina.
-
- Os Juizes de Volta que estão na chegada, devem assumir suas posições tão logo os nadadores alcancem os 15 metros finais de prova;
 - Observar a partir do início da última braçada, o toque, e em seguida, até o final da primeira braçada a partir da virada.
 - Se tudo acontecer de modo satisfatório, em seguida, retorne para o seu lugar.
-
- Os Juizes de Volta observando a chegada deve assumir a sua posição quando os nadadores passarem pela marca de 15 metros;
 - Há muitas exceções às regras de chegada de cada nado.
 - Cada Juiz de Volta deve estar familiarizado com estas regras, pois muitas se aplicam sob a sua área correspondente.
 - Qualquer violação às regras deve ser comunicada ao Inspetores-Chefe de Voltas. O Formulário de DSQ deve ser preenchido com toda precisão, entregue a seguir para o Inspetor-Chefe de Voltas, que na sequencia vai repassar para o Árbitro Geral.
-
- Nas provas de 800 e 1500 metros nado livre, os Juizes de Volta posicionados na chegada, indicarão com o tocar de um sino, quando um nadador tiver duas piscinas mais 5 metros para finalizar a sua prova;
 - Os Juizes de Volta posicionados na virada indicarão com um contador, o número restante de viradas para a conclusão da prova.
 - Esta ação deve se iniciar quando o nadador estiver chegando na marca dos 15 metros para efetuar a virada.

- Os contadores de voltas devem ser posicionados no mesmo lado do bloco de partida que o Juiz de Volta estiver posicionado.
- Nas provas de revezamento, o Juiz de Volta deverá observar as trocas de nadador;
- É importante observar se o nadador está deixando a parede ou o bloco de partida antes do nadador que está chegando execute o toque.
- Nas provas de S11, SB11 e SM11, é de responsabilidade do Juiz de Volta observar que os Tappers estão fazendo contato com o nadador para avisá-los sob o final da piscina, tanto na virada como na chegada.
- Os Tappers só estão autorizados a se comunicar com o nadador durante a prova para indicar que eles estão na raia errada, alertando o nadador pelo nome e indicando qual a raia ele deverá ocupar. Nos revezamentos um assistente pode informar o seu nadador sob a posição do outro nadador, bem como, quando ele deve saltar.
- Quando o trecho for concluído o assistente pode precisar solicitar ao seu nadador para deixar a piscina rapidamente e, portanto, o Juiz de Volta deve estar atento para não obstruir aqueles que ajudam os nadadores.
- A área coberta pelo Juiz de Volta estará sendo assistida pelo Inspetor-Chefe de Voltas.
- Em caso de alguma dúvida, não hesite em pedir o auxílio de qualquer um desses árbitros.

Como árbitro, você não deve ter nenhum tipo de contato físico com os nadadores. Você não deve dar nenhum tipo de assistência para entrar ou sair da piscina. No entanto, você deve estar apto a ajudar, se solicitado, até que o nadador suba ou se acomode no bloco de partida.

CAPITULO 7

Chefe de Balizamento

O Chefe de Balizamento estará no controle de acesso da câmara de chamada, e reunirá os nadadores para cada série.

- Esta função é normalmente realizada com o auxílio de dois ou mais árbitros.
- É preferível manter as mesmas pessoas para estas funções durante todo o período da competição para que os nadadores o identifiquem e se sintam confortáveis com o procedimento e os árbitros.
- Os auxiliares e o Chefe de Balizamento deverão se fazer presentes na câmara de chamada desde o início da sessão de aquecimento para assegurar que os nadadores, treinadores, dirigentes, e assistentes saibam onde se localiza a área de balizamento e quem é o responsável por este local.

Área de Balizamento / Câmara de Chamada

A área de balizamento pode ser um lugar solitário ou até mesmo estressante para os nadadores, por isso é importante garantir que eles fiquem confortáveis e relaxados neste espaço.

- A área de balizamento ou a câmara de chamada, normalmente se localiza longe da piscina de competição para garantir que não haja distrações, influências ou interferências externas;
- Deve haver espaço suficiente para permitir que se balize até um mínimo de dezesseis cadeiras de rodas por vez (duas séries)
- A configuração da sala preferencialmente deve ser na forma de "U", permitindo assim que um espaço suficiente para os cadeirantes e assistentes circulem. Assim sendo, as cadeiras podem ser colocadas de costas para as paredes com os nadadores de frente para o centro da sala.

- O assistente pode ficar com o nadador, mas não pode falar com o mesmo, massageá-lo ou comunicar-se.
- O assistente não deve falar com os nadadores, mas os nadadores podem falar com os mesmos.
- Esta área está fora dos limites para os treinadores e diretores.
- É de responsabilidade do nadador identificar-se junto ao Chefe de Balizamento, para assegurar que chegou dentro do horário programado sob o número de séries / provas que antecedem a sua série.

Quando o nadador chegar:

- O Chefe de Balizamento deve verificar a credencial do nadador e registrar que o nadador está presente. Informar o nadador em qual raia ele irá nadar e encaminhá-lo para o assento / lugar ao lado dos outros nadadores posicionados na fila.
- A partir de então, os nadadores permanecerão nessa área até serem orientados para prosseguir.
- Os nadadores não podem deixar a área de balizamento, por qualquer motivo, sem primeiro solicitar a permissão do Chefe de Balizamento.
- Deixar a área de balizamento sem permissão, ou promover qualquer incidente que não respeite o Chefe de Balizamento e os outros nadadores, não é aceitável e pode levar o nadador ao abandono da sua série / prova. Qualquer problema com treinadores, dirigentes, ou indivíduos que têm o direito de estar na câmara de chamada deve ser comunicado à Organização e / ou ao Árbitro Geral.
- Este tipo de situação é uma falta grave e deve ser comunicada imediatamente para que uma resolução seja tomada.
- Enquanto os nadadores estão na área de balizamento / câmara de chamada, o Chefe de Balizamento irá verificar os óculos, bonés, camiseta, calças, toalhas, tatuagens, bolsas ou qualquer outro material / equipamentos cuja publicidade possa ultrapassar as dimensões aceitáveis junto às regras de publicidade.
- Os Trajes de banho devem ser verificados para garantir que somente se faça uso daqueles que se encontram na lista de aprovados.
- Qualquer nadador que não tenha se apresentado em tempo hábil ou devido a um atendimento médico, devem ser relatados ao Árbitro Geral.
- Haverá várias séries eliminatórias ou finais alinhadas nesta área, por isso é importante manter este espaço organizado, ordenado e arrumado.

Deslocamento para a piscina

- Um assistente vai posicionar o nadador antes do deslocamento até o local correto, conforme indicação do juiz de Volta.
- O assistente não deve ficar no campo de visualização dos espectadores, dos nadadores ou das cameras de TV, que vão focar no nadador.
- O assistente não está autorizado a falar com o nadador a não ser pra lhe fornecer informação direcional (no caso de um atleta cego).
- O assistente pode, então, dizer ao nadador sob a mudança de superfície (como um degrau) ou qualquer outra informação que seja relevante para a segurança do nadador.
- O assistente não está autorizado a portar prancheta, cronômetros ou bolsa.
- No momento apropriado, o Chefe de Balizamento ou o seu auxiliar vai levar os nadadores, na ordem de suas raias para fora da área de balizamento, em direção ao deck da piscina, para trás dos blocos de partida, garantindo que cada um está em sua respectiva raia;
- Como líder na área de balizamento, você deve transmitir uma imagem de prazer, orgulho, autoridade e controle.

- Como o primeiro da fila, você será a primeira imagem a aparecer no deck da piscina, liderando um grupo muito especial de pessoas que o público e os árbitros estão à espera.
- Nas eliminatórias, os nadadores terão de estar nesta posição antes que a série anterior seja concluída;
- Isso permite que o Árbitro Geral mantenha a competição fluindo e evita atrasos nas etapas.
- Para a final, um sinal para conduzir os nadadores para fora será dado a você por uma pessoa designada pela organização que controla esta ação;
- Este tempo será determinado por ações de protocolo, cerimônias de medalhas, visitas VIP / chegadas, a prontidão dos árbitros de prova e sistema de cronometragem automática / scoreboard.
- Quando você caminhar com os nadadores terá de posicionar-se ao lado da raia oito ou raia um após o desfile.
- O locutor vai apresentar os nadadores, um a um começando por uma raia.
- Permaneça em posição para ajudar em qualquer eventualidade, até que todos os nadadores tenham sido introduzidos.
- O papel do Chefe de Balizamento e seus auxiliares podem ser gratificantes;
- Os nadadores tendem a tratá-lo como um amigo e reconhecem a sua função de ajudá-los e prepará-los para a sua prova.

CAPITULO 8

Cerimonia de Premiação

São Realizadas ao final da sessão. É esperados dos OT nenhum favorecimento durante a premiação. Durante a premiação os OT devem ficar de pé, e durante o hino em direção a Bandeira.

Por favor não cante o hino e não façam nenhum gesto a não ser que seja feito em todos os hinos.

CAPITULO 9

Procedimentos de radiocomunicação

Os radiocomunicadores são considerados ferramentas essenciais numa competição para que haja uma efetiva comunicação entre os árbitros e os classificadores na piscina. Essencialmente, eles são usados para esclarecer certos aspectos da classificação de algum nadador junto a um classificador, ou para comunicação entre os árbitros ao redor do deck da piscina.

O uso inadequado de rádios por qualquer membro da equipe de arbitragem servirá apenas para desabilitar os árbitros a usá-los. Este documento apresenta um protocolo que deve ser mantido o tempo todo, a fim de fazer um uso eficiente e adequado dos radiocomunicadores.

O básico

O radiocomunicador não é um telefone. Em essência, apenas uma pessoa de cada vez pode falar, portanto, a idéia é ser breve e só falar quando for absolutamente necessário. Os radios possuem vários canais que podem ser utilizados; no entanto, para se contatar com outro radio, eles devem usar o mesmo canal. Todos os radios devem estar programados para um mesmo canal identificado e testado na área a ser utilizada, antes do início da competição.

Teste os radios até identificar o canal mais adequado para usar, e a possibilidade de haver outros usuários de radiocomunicadores nas proximidades que possam interferir na comunicação, além de identificar as áreas que podem não estar cobertas para o recebimento.

Aperte para falar

Normalmente um botão pode ser encontrado na lateral de seu rádio ou no cabo de extensão do fone. Lembre-se que você deve esperar um segundo antes de começar a falar depois que o botão for acionado para transmissão. Só use-o quando você quiser transmitir e não esqueça que este mesmo botão precisa ser liberado para você poder ouvir o retorno / resposta.

Alguns radiocomunicadores têm um recurso ativado por voz (VOX) ou muda para "ligado" quando você vai transmitir qualquer atividade audível, podendo assim causar situações embaraçosas. Portanto, é fundamental que você esteja ciente de como esses radios funcionam e só utilize-o no modo "manual", ou desative este recurso antes do uso.

É interessante saber que toda comunicação de radio não é privada, isto quer dizer que a mensagem será ouvida por qualquer pessoa que possua um rádio sintonizado no mesmo canal que o seu.

Procedimento de uso geral

Um linguajar simples é a maneira mais adequada da comunicação de duas vias acontecer na sua melhor forma, e de você se fazer entender. Fale pouco, para deixar o canal sempre aberto para as informações potencialmente mais importantes.

Entenda que a comunicação de voz nunca é reproduzida com uma qualidade de estúdio. Lembre-se que uma mensagem simples como um "sim" pode ser entendida na forma inversa como "fim". Evite fazer uso de palavras de dupla interpretação.

O fator mais importante na qualidade da sua transmissão é posicionar a boca próximo ao microfone do radio. Saiba onde o microfone está localizado e fale diretamente nele sob uma distância de cerca de 2 a 3 cm. Fale num ritmo moderado, nem muito lento nem muito rápido, evitando soletrar as palavras e sem gritar - aumentando o tom de voz só irá causar distorção na mensagem.

Quando você quiser fazer uma transmissão siga estes passos:

- Ouvir atentamente para garantir que o canal está livre
- Formar um pensamento conciso, breve e simples antes de falar.
- Pressione o botão
- Faça uma breve pausa, permitindo que os outros rádios percebam que o sinal está aberto para uma transmissão
- Diga quem está chamando e para quem deseja falar.
- Articule a sua mensagem de forma clara
- Solte o botão
- Espere por uma resposta

Se houver vários usuários com radio, pode ser necessário que primeiro seja feita uma introdução com o destinatário "Mickey chama Pedro". Se Pedro estiver disponível, ele responderá "Pedro aqui é Mickey na escuta". Este protocolo garante que a mensagem não seja perdida e chama a atenção para o destinatário que está em outro local.

Sugerimos o uso de algumas palavras úteis, como:

- Negativo: Não
- Correto: Sim

- Afirmativo: Sim
- Repetindo: Repetir a última mensagem
- Prossiga: Continuar com sua mensagem
- Correção: erro cometido
- Fulano, na escuta? Responda por favor
- Aguarde: Pause um momento
- Copiado: Mensagem entendida

Antes e durante a competição

Uma pessoa deve ser designada como responsável pelos rádios durante a competição.

As responsabilidades desta pessoa são:

- Certifique-se de entender o funcionamento dos rádios - leia o manual de instruções.
- Verifique se há número suficiente de baterias para toda a duração da competição. Se não houver, relate para o Delegado Técnico.
- Verifique todos os rádios e se os fones estão em funcionamento.
- Teste os rádios no local de uso e identifique se há possíveis áreas que estão fora de alcance ou alguma área de recepção pobre.
- Responsável por entregar os rádios para as pessoas designadas em cada etapa.
- Responsável por garantir que todos os rádios foram devolvidos após cada etapa.
- Certifique-se de que, no final de cada etapa, os rádios estão desligados, colocados para carregar, ou serão guardados de forma satisfatória, para uso na próxima etapa.
- Ao término da competição verifique se todas as baterias foram removidas dos rádios. As baterias reutilizáveis devem ser corretamente armazenadas para transporte.
- Certifique-se de que todas as baterias sem uso sejam descartadas.
- Você é responsável por qualquer dúvida ou dificuldade que as pessoas tenham com o rádio designado para todo o período da competição.

Resumo

- Faça uso de palavras-chave
- Seja breve e direto
- Fale diretamente e claramente com um tom uniforme no microfone
- Confirme o recebimento de todas as mensagens dirigidas a você
- Apenas uma pessoa fala de cada vez
- Ouvir toda a mensagem antes de iniciar sua transmissão
- Esperar sempre uma fração de segundo antes de falar depois que pressionar o botão para falar
- As conversas são públicas - evite discutir questões sensíveis em canais abertos
- Não grite no rádio

CAPITULO 10

Anexo 1

Formulário de Desclassificação - DSQ

Prova No. _____ série No. _____ Raia No. _____

Homens Mulheres

Nome do Nadador: _____ classe _____

Código de Exceções: _____

Data: _____ Horário: _____

Prova (Confira tudo que se aplica)

Nado Livre Costas Peito Borboleta Medley

Revezamento Livre Revezamento Medley

Local da Infração

na saída no início da prova no percurso na virada na chegada

Motivo da desqualificação:

Número da Regra: _____

Nome do Árbitro: _____ Assinatura: _____

Função do Árbitro:

Partida Volta Percurso Árbitro Geral outros

Nome do Árbitro Geral: _____ Assinatura: _____

Horário da publicação / anúncio: _____

Anexo 2

Códigos de Exceções:

Na partida

H – necessário sinal luminoso	5.4.4.3
Y – uso de dispositivo de saída	3.1.3.7 3.3.1.3
E – não consegue agarre na saída de costas	3.3.1.3
A – necessita Assistente	3.1.3.7 3.1.3.2
T – faz uso de tapper	2.15.1
B – óculos tamponados	3.8.8

Durante o nado

0 – nenhuma	
1 – uma mão na saída	3.3.1.1
2 – toque com a mão direita	3.4.6.3 3.5.4.3
3 – toque com a mão esquerda	3.4.6.3 3.5.4.3
4 – toque com a mão direita com a intenção simultânea de toque com a outra	3.4.6.1 3.5.4.1
5 – toque com a mão esquerda com a intenção simultânea de toque com a outra	3.4.6.1 3.5.4.1
6 – intenção de toque simultâneo	3.4.6.4 3.5.4.4
7 – parte superior do corpo deve efetuar o toque	3.4.6.2 3.5.4.2
8 – pé direito deve estar voltado para fora (peito)	3.4.5.1
9 – pé esquerdo deve estar voltado para fora	3.4.5.1
12 – arrastar as pernas ou mostrar intenção do chute	3.4.4.1
+ consegue executar a pernada de golfinho	

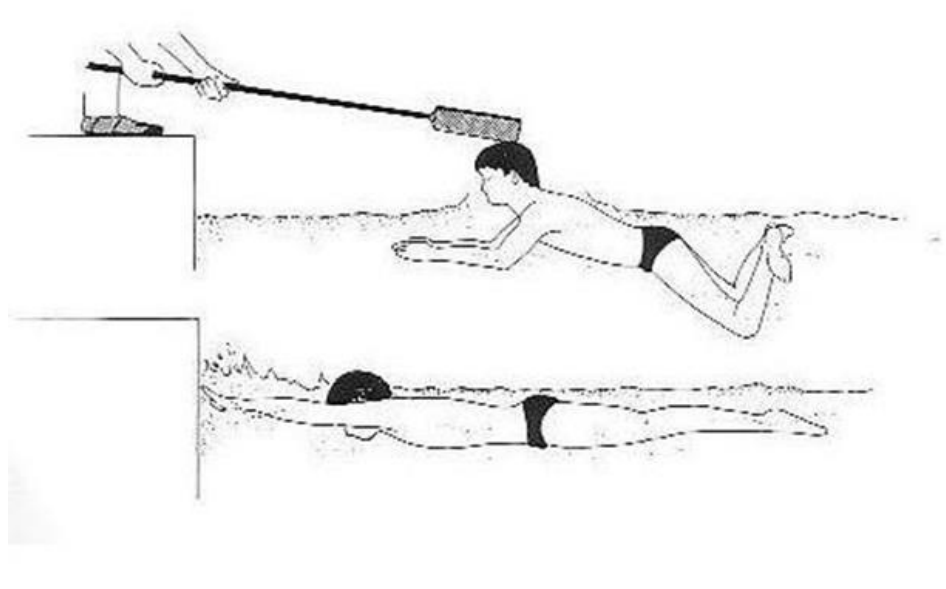
Anexo 3

Dispositivo de toque (tapper)

Um dispositivo de toque é uma "vara adaptada" utilizada para indicar ao nadador quando ele está se aproximando da borda na virada ou na chegada. Um dispositivo de toque deve ser considerado seguro após ter sido verificado e aprovado antes da prova.

O comprimento requerido da "vara" necessita ser longo o suficiente para que o tapper seja capaz de sinalizar ao nadador para que o mesmo tenha uma distância suficiente para aproximar-se da parede /borda.

É necessário que o final da vara tenha fixado uma ponteira macia. Este implemento pode ser uma bola de tênis ou um pedaço de espuma de alta densidade. Esta ponteira deve estar firmemente fixada na vara.



Código de Ética

O que se segue é um resumo do Código de Ética do IPC (2009). Para ter informação sob o texto completo, consulte o site do IPC.

Introdução

O Comitê Paralímpico Internacional (IPC), os seus membros, parceiros, árbitros, desportistas afirmam seu compromisso com o movimento paralímpico, que está enraizado na história dos Jogos Paralímpicos e a na tradição de uma competição esportiva justa e honrosa. A História Paralímpica e a tradição são baseadas nos princípios da excelência no esporte, oportunidade de participar de uma competição leal, e promoção da dignidade dos atletas e do esporte. Isso implica na aceitação dos valores fundamentais de honestidade, direitos humanos, justiça, equidade, não discriminação e à integridade pessoal.

Os membros da família Paralímpica devem buscar a visão, missão e valores do IPC e respeitar todos os códigos do IPC, bem como as políticas e normas.

O IPC é uma organização centrada no atleta. Os interesses dos atletas, prioridades e oportunidade de participação numa competição leal e de excelência no esporte são os principais objetivos do IPC.

Escopo

O Código de Ética IPC é aplicável para os Jogos Paralímpicos, todas as competições organizadas ou sancionadas pelo IPC, e qualquer outro evento ou atividade do IPC, devendo ignorar quaisquer práticas, tradições ou costumes locais ou nacionais.

Qualquer membro da Família Paralímpica, ou seja, uma pessoa que aceita e assume uma função no IPC, ou em associação com o IPC, independentemente se é uma posição de voluntária ou remunerada, eleita ou nomeada, um atleta ou um árbitro, deve ser sem prejuízo das disposições estabelecidas neste Código de Ética do IPC.

Dignidade, integridade e igualdade

Os membros da Família Paralímpica deverão cumprir e respeitar o Código de Ética do IPC em todos os momentos, e em particular, de respeitar os seguintes padrões éticos:

- Resguardar a dignidade do indivíduo e do esporte.
- A luta contra qualquer discriminação com base na raça, sexo, nacionalidade, origem étnica, religião, opinião filosófica ou política, estado civil ou orientação sexual. Em particular, a discriminação com base na deficiência ou prejuízo é proibida pelos ideais Paralímpicos. Classificação Atlética, que promove a participação desportiva dos atletas com deficiência, não é discriminação, mas emparidade.
- Trabalhar em benefício do movimento paralímpico e todos os seus atletas, e não somente para uma entidade específica, como uma associação, clube ou região.
- Resguardar os interesses dos atletas, suas prioridades e oportunidade de participar de uma competição leal e de excelência no esporte.
- Proteger a saúde física e mental dos atletas.
- Contribuir para a criação de um ambiente de esporte livre de drogas para todos os atletas paralímpicos, em conjunto com a Agência Mundial Anti-Doping (WADA).

- Não tolerar qualquer tipo de prática que constitua uma forma de dano físico ou mental. Todas as formas de assédio, incluindo física, mental, profissional ou sexual, são proibidas. Comportamentos que são humilhante, intimidatório ou insultuoso não será tolerado.
- Realizar seu trabalho com integridade, mantendo um alto padrão de conduta pessoal e evitar qualquer comportamento ou ação que possa manchar ou dar a impressão de manchar a reputação do movimento paralímpico.
- Abster-se de estar envolvido com quaisquer empresas, organizações e pessoas cuja atividade seja incompatível com os objetivos do IPC, seus estatutos, códigos e política.
- Abster-se de participar, apoiar ou promover apostas relacionadas com os Jogos Paralímpicos ou qualquer outro evento sancionado pelo IPC.
- Não usar os Jogos Paralímpicos e o Movimento Paralímpico para promover qualquer tipo de ação política, além do desenvolvimento do desporto para pessoas com deficiência e da democracia, da igualdade e da proteção dos direitos humanos.

Conflito de interesses

Os membros da Família Paralímpica não podem ter qualquer interesse direto ou indireto com qualquer organização ou pessoa estranha que possa afetar ou ser razoavelmente mal interpretado por outros para estar afetando sua objetividade, julgamento ou conduta no cumprimento dos deveres e responsabilidades que ele (a) tem em conjunto com as atividades Paralímpicas. Isto também se aplica aos cônjuges, familiares, empresas ou organizações a que os membros da família Paralímpica podem pertencer.

Na relação abaixo, citamos alguns exemplos de circunstâncias que podem gerar conflito de interesses, e que as pessoas devem evitar ser envolvidas, são elas:

- pessoal e / ou material de envolvimento (salário, participação, serviços, empréstimos ou qualquer outro benefício) com patrocinadores, fornecedores, vendedores, prestadores de serviços.
- usando associação com o IPC, para proveito próprio ou tratamento preferencial.
- impedindo a eficiência do IPC, ou economia, ou perda de independência, imparcialidade ou serviço.
- afetando negativamente a confiança do público na integridade ou a reputação do IPC.
- por em perigo a vida, a saúde ou a segurança.

É da responsabilidade pessoal de cada membro da Família Paralímpica evitar qualquer forma de conflito de interesses. Diante de uma situação de potencial conflito de interesses, a pessoa em questão deve abster-se de expressar uma opinião, de fazer, ou participar na tomada de uma decisão ou de aceitar qualquer forma de benefício algum. No entanto, se a pessoa quer continuar a agir ou se a pessoa tem dúvidas quanto aos passos a tomar, a pessoa deve informar o Comitê de Ética do IPC sob a situação; um Comitê Jurídico é responsável por orientar as pessoas, a seu pedido, em uma situação de potencial conflito de interesse.

O uso inadequado de Ativos

Os membros da Família Paralímpica devem fazer tudo que estiver ao seu alcance para evitar qualquer perda, dano, uso indevido, ou roubo de propriedade, registros, fundos ou outros bens pertencentes ao IPC que pode estar em sua posse. Todos os ativos do IPC devem ser utilizados exclusivamente para a realização de atividades do IPC.

O uso adequado de fundos é uma responsabilidade fiduciária. Nenhum membro da Família Paralímpica deve fazer quaisquer pagamentos ilegais ou antiéticos, incluindo, sem limitação, subornos, comissões, ou taxas não autorizadas, recursos do IPC ou de outra forma.

O uso inadequado de Informações

Os membros da Família Paralímpica devem resguardar a confidencialidade. Nenhuma pessoa deve usar para seu benefício próprio ou divulgação fora do IPC qualquer informação confidencial obtida através de sua relação com o IPC. Isso inclui a linguagem falada, escrita e dados gerados por computador relativos ao IPC. Ela inclui não apenas o material marcado como "confidencial", mas todo o material do IPC e informações de que um membro deve razoavelmente compreender serem sujeitos sob o dever de confidencialidade.

Os membros da Família Paralímpica devem respeitar e proteger de qualquer divulgação inadequada, por via oral, escrita ou eletrônica, a confidencialidade de qualquer informação privada e pessoal de atletas e outros membros da família Paralímpica que são compartilhados no âmbito da sua função.

Os membros da Família Paralímpica devem aceitar e respeitar toda e qualquer propriedade intelectual (incluindo direitos autorais, marcas registradas e outros material sujeito a proteção) que foram criadas e usadas pelo IPC, são de propriedade do IPC.

Presentes, gratificações e prêmios

Os membros da Família Paralímpica não podem solicitar ou aceitar presentes ou gratificações para ele mesmo, sua família ou amigos em qualquer organização ou pessoa que tenha ou procurando ter um envolvimento de fora com o IPC. Apenas presentes de valor nominal que serão determinados pelo Conselho de Administração do IPC, de acordo com os costumes locais prevalecem e podem ser dados e aceitos pelos representantes do IPC no espírito de respeito ou amizade. Qualquer outro presente deve ser imediatamente entregue ao IPC. Isso inclui entretenimento, viagens, ou outros favores, como empréstimos, serviços ou compensação não aprovadas.

O IPC, reconhecendo que a honra das competições reside no desempenho esportivo e excelência, premia só com prêmios de pequeno valor, como medalhas para os atletas. Os prêmios, incluindo prêmios em dinheiro dados por terceiros, tais como patrocinadores e comitês organizadores, não são promovidos pelo IPC, mas são aceitáveis se dados em conformidade com o espírito de competitividade e da competição leal.

Código de Conduta para Árbitros Esportivos

Para além dos princípios acima mencionados:

- Aos árbitros esportivos aplicam-se as respectivas regras de forma consistente para todos os atletas e garantir o jogo limpo em todos os momentos.
- Os árbitros esportivos devem tomar todas as decisões com absoluta imparcialidade e objetividade.
- Os árbitros esportivos devem declarar qualquer potencial conflito de interesses que os impeça de serem imparciais.

IMPORTANTE

Em qualquer momento estas regras podem ser alteradas, como por exemplo, por ação de alterações de regras da FINA, ou assuntos relacionados à classificação onde o IPC Swimming pode considerar necessário fazê-lo. O Livro de Regras e Regimento de Classificação de Natação do IPC são parte integrante deste Regulamento estando disponível na versão original (em inglês) no site:

www.paralympic.org/swimming/rules-and-regulations/classification/npc-info.