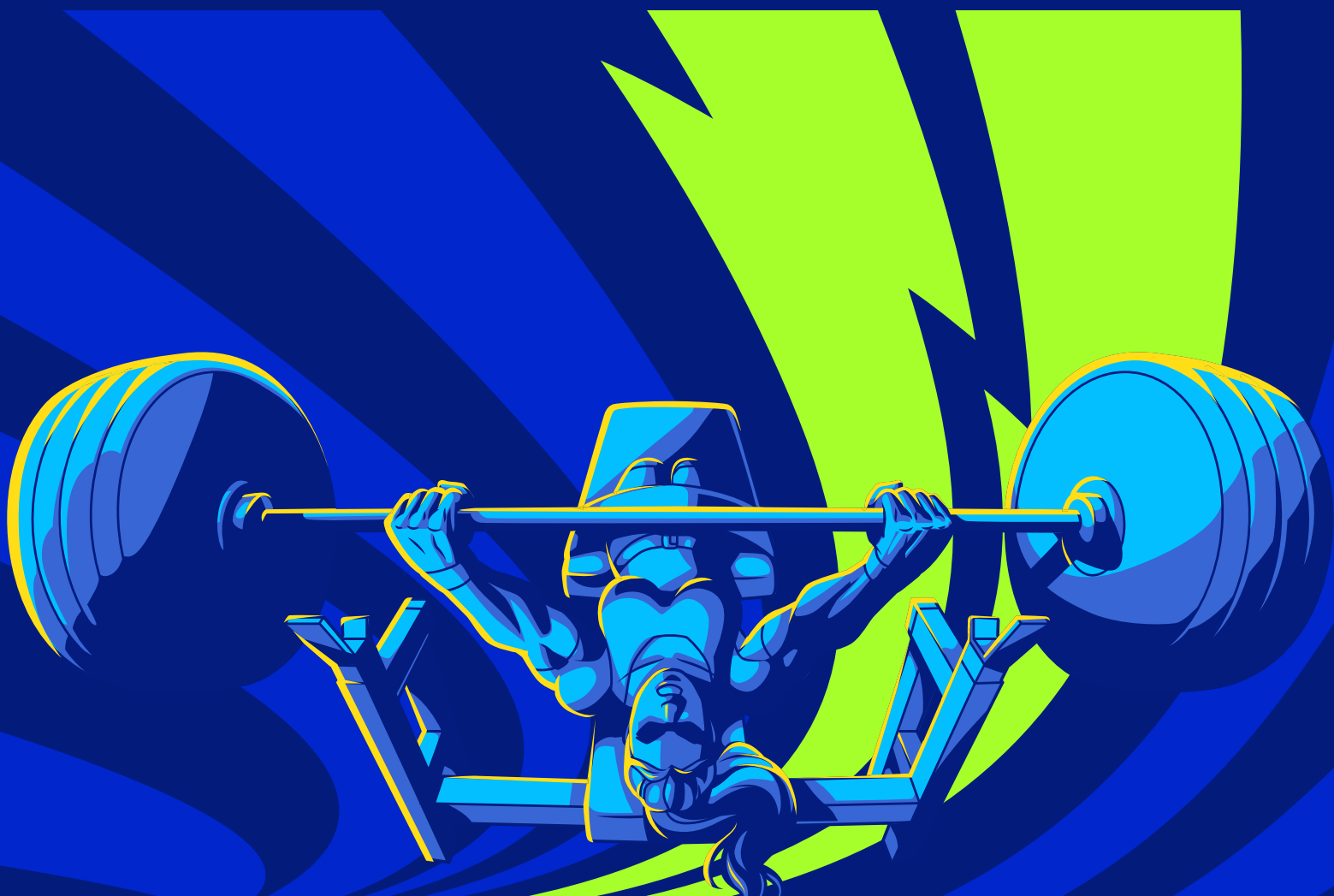




COMITÊ
PARALÍMPICO
BRASILEIRO



REGRAS E REGULAMENTOS DO **HALTEROFILISMO**





REGRAS E REGULAMENTOS DO HALTEROFILISMO

WORLD PARA POWERLIFTING

Março de 2022

Versão 1.0

Tradução inglês-português realizada por:

Conrado Paiva Brunacci – Árbitro Internacional Categoria 1

Luis Gustavo Corrêa Leite – Árbitro Internacional Categoria 1

Notas dos tradutores:

Este documento foi traduzido e atualizado até o dia 10 de maio de 2022.

Todas as siglas e nomes próprios foram mantidas em inglês.



ÍNDICE

Introdução	6
Preâmbulo	6
Definições.....	7
Seção A: Regulamentos do WPPO	11
1 Disposições gerais	11
2 Competições reconhecidas pelo WPPO.....	13
3 Elegibilidade e classificação	17
4 Antidoping	19
5 Parte médica	19
6 Tecnologia e equipamento	22
7 Regras disciplinares	23
8 Protestos e apelações.....	24
9 Oficiais técnicos, arenas e solidariedade.....	24
Seção B: Regras do WPPO	27
Seção B1 – Força.....	27
10 Regras de força	27
11 Grupos de faixas etárias	32
12 Inscrições	33
13 Número de lote	35
14 Grupos e categorias.....	36
15 Pesagem	38
16 Uniforme do atleta e equipamento pessoal	40
17 Checagem de material	45
18 Aquecimento.....	45
19 Apresentação dos atletas e oficiais técnicos.....	47



20	Evento individual.....	47
21	Equipe e equipe mista	50
22	Comandos do árbitro chefe	51
23	Execuções do movimento.....	51
24	Desafio do levantamento	55
25	Erros no FOP.....	57
26	Recordes.....	58
27	O Power Lift (4ª tentativa).....	60
28	Resultados.....	63
29	Premiação	64
30	Rankings.....	66
Seção B2 - Estação.....		67
31	Regras da estação.....	67
32	Inscrições	67
33	Responsabilidade dos oficiais técnicos.....	69
34	Checagem de equipamentos	72
35	Uniforme e equipamento pessoal do atleta	73
36	Aquecimento.....	73
37	Evento	73
38	O Programa da estação	75
39	Formato da estação	75
40	Estações.....	76
41	Julgamento	77
42	Resultados, premiação de medalhas e rankings.....	77



LISTA DE APÊNDICES

Apêndice 1: Caminho de qualificação de 2021-2024 do WPPO

Apêndice 2: Requisitos de inscrição para sediar competições do WPPO

Apêndice 3: Manual dos oficiais técnicos do WPPO

Apêndice 4: Guia para propaganda em uniformes do WPPO

Apêndice 5: Requerimentos para a arena do WPPO

Apêndice 6: Requisitos dos equipamentos do WPPO

Apêndice 7: Sistema e resultados do WPPO

Apêndice 8: Roteiro do locutor do WPPO

Apêndice 9: Tabela de carregamento do WPPO

Apêndice 10: Tabela MQS do WPPO

Apêndice 11: Guia de protocolo do WPPO

Apêndice 12: Requisitos de competições híbridas do WPPO



INTRODUÇÃO

Preâmbulo

Estas regras e regulamentos do World Para Powerlifting (“WPPO”) são mandatórias para todas as competições reconhecidas do WPPO. A governança geral e gerenciamento de todo o Para Desporto Mundial (incluindo o WPPO) está sujeito às disposições detalhadas do manual do IPC.

Seção A deste documento consiste no regulamento do WPPO. Seção B consiste nas regras do WPPO.

A Seção B1 das regras do WPPO contém as regras da disciplina Força. A Seção B2 das regras do WPPO contém as regras da disciplina estação.

Governança

O Comitê Paralímpico Internacional (“IPC”) atua como a Federação Internacional para o esporte de halterofilismo. É responsável por, entre outras coisas, organizar competições internacionais e elaborar as regras e regulamentos relevantes para o esporte halterofilismo e garantir que sejam seguidas. IPC cumpre suas responsabilidades como Federação Internacional sob o nome “World Para Powerlifting”, e o termo “World Para Powerlifting” deve ser, portanto, lido nestas regras e regulamentos como sendo equivalente ao IPC.

Regras e regulamentos de classificação do world Para Powerlifting

As regras e regulamentos de classificação do WPPO são parte integrante destas regras e regulamentos e estão disponíveis no site

www.paralympic.org/powerlifting/classification. Termos que são definidos nas regras e regulamentos de classificação do WPPO e aparecem nestas regras e regulamentos terão o significado que lhe são atribuídos nas regras e regulamentos de classificação do WPPO, a não ser que sejam definidos de outra forma nestas regras e regulamentos.

Mudanças nestas regras e regulamentos

Observe que estas regras e regulamentos podem ser alteradas a qualquer momento como resultado, por exemplo, de alterações em assuntos relacionados à classificação ou quando o WPPO considerar necessário fazê-lo.



DEFINIÇÕES

Árbitro: a pessoa designada para julgar nas respectivas competições reconhecidas pelo WPPO.

Atleta: para o propósito das regras, qualquer pessoa que participar no halterofilismo em nível internacional (conforme definido pelo WPPO) ou em nível nacional (conforme definido por cada Federação Nacional) e qualquer pessoa adicional que participar no esporte em um nível inferior (se designado pela Federação Nacional da pessoa).

Campeonatos do WPPO: campeonatos mundiais do WPPO e campeonatos regionais do WPPO.

Categoria(s) de peso corporal: as classes de peso separadas em cada evento.

CF: Coeficiente de fórmula.

Checagem dos equipamentos: o procedimento onde o uniforme e equipamentos pessoais do atleta são verificados antes de seu evento.

Classe esportiva: uma categoria de competição definida pelo WPPO, com referência ao grau em que um atleta pode realizar as tarefas e atividades específicas exigidas por um para desporto.

Classificação: agrupamento de atletas em classes esportivas (como definido pelo código de classificação de atletas do IPC) de acordo com o quanto o seu comprometimento afeta as suas atividades fundamentais especificamente em cada esporte ou modalidade. Isto também é referido como “classificação do atleta”.

Competições aprovadas pelo WPPO: competições nacionais e internacionais aprovadas para o esporte de halterofilismo que foram aprovados pelo WPPO.

Competições reconhecidas pelo WPPO: Jogos do IPC, campeonatos do WPPO, competições sancionadas pelo WPPO e competições aprovadas pelo WPPO.

Competições sancionadas pelo WPPO: copas do mundo do WPPO e outras competições internacionais do WPPO determinadas pelo WPPO.

Competição: a totalidade de cada sessão, evento ou rodada formando uma única competição (por exemplo, uma única edição de Campeonato do WPPO).

Congresso técnico: uma reunião para todas as equipes que acontece antes de qualquer competição reconhecida pelo WPPO para divulgar informações sobre os aspectos técnicos e logísticos relacionados à competição.



Delegado técnico (TD): uma pessoa nomeada pelo WPPO para monitorar e supervisionar uma competição reconhecida juntamente com o gerente de competição do LOC e o WPPO para garantir que todas as operações técnicas sejam conduzidas de acordo com estas regras e regulamentos.

Desafio da tentativa: o processo em que o atleta pode desafiar a própria decisão de “levantamento inválido”.

Diretor médico da competição: a pessoa designada pelo LOC que é responsável por implementar o ‘escopo de serviços médicos em competições’ do WPPO.

Elite: Nome da faixa etária do atleta onde a idade mínima é 15 anos de em 31 de dezembro no ano da competição.

e-Marshall: Marshall eletrônico.

Evento: o período dos procedimentos da checagem de equipamentos e pesagem, as rodadas e a cerimônia de premiação formando um único evento dentro da competição (por exemplo, evento dos Homens +107,00 kg).

FOP: área da competição; a área onde o evento acontece, que compõe a plataforma 4x4m, o banco, as rampas e a área do palco.

Jogos: Jogos do IPC, Jogos da Comunidade, Campeonatos Regionais, Jogos Para Sub-regionais, Jogos da Para Juventude, e qualquer outra competição reconhecida do WPPO identificada como sendo jogos pelo WPPO.

Levantamento Head-to-Head: uma tentativa de levantamento para desempate.

Delegado da IF: a pessoa apontada pelo WPPO que é responsável pelo planejamento e entrega das competições reconhecidas do WPPO e tem a mais alta autoridade sobre a competição.

Federação nacional: o membro nacional de uma Federação Internacional.

Federação internacional (IF): uma federação esportiva reconhecida pelo IPC como o único representante mundial de um esporte para atletas com deficiência que lhe foi concedido o status como para desporto pelo IPC. O IPC e o IOSD atuam como federação internacional para certos para desportos.

IOC: o Comitê Olímpico Internacional.

IPC: o Comitê Paralímpico Internacional.

IOSD: Organização Internacional do Desporto para pessoas com deficiência, uma organização independente reconhecida pelo IPC como o único representante mundial de um grupo específico de deficiência para o IPC.



Jogos do IPC: os Jogos Paralímpicos e os Jogos Parapan-Americanos.

Júri: os oficiais técnicos designados para julgar o levantamento em caso de um desafio de levantamento em competições reconhecidas do WPPO relevantes.

Lenda: Nome da faixa etária do atleta onde a idade mínima é 45 anos em 31 de dezembro no ano da competição.

Levantamento SRV: sistema de replay de vídeo do levantamento.

Levantamento ED: banco de dados educacional dos levantamentos.

Licença de atleta do WPPO: uma licença emitida pelo WPPO de acordo com o programa de licenciamento de atletas do WPPO para permitir que os atletas compitam em jogos do IPC e competições reconhecidas pelo WPPO.

LOC: Comitê Organizador Local, é uma organização apontada para organizar uma competição reconhecida pelo WPPO.

Manual do IPC: o manual do IPC está localizado no sítio eletrônico do IPC em www.paralympic.org/ipc-handbook.

Marshall: o oficial técnico responsável por gerenciar as mudanças nas tentativas e aprovar o Power-Lift solicitado pelo atleta e/ou membro do seu time.

Membro da equipe: um membro credenciado da equipe (não atleta) que representa sua delegação.

MQS: Padrão mínimo de qualificação.

Novato: Nome da faixa etária do atleta onde a idade mínima é 15 anos em 31 de dezembro no ano da competição, e a idade máxima é de não mais que 17 anos em 31 de dezembro no ano da competição.

NPC: Comitê Paralímpico Nacional, o membro nacional do IPC, que é o único representante de atletas com deficiência no país ou território. Estes são os membros nacionais do IPC.

Número de lote: um número de identificação atribuído para cada atleta conforme a lista de ranking mundial por categoria de peso corporal.

OCOG: Comitê Organizador dos Jogos.

Oficiais técnicos: as pessoas indicadas pelo WPPO para conduzir a competição de acordo com as regras.

OVR: resultados no local da competição.



Para desporto: um esporte governado pelo código de classificação de atletas do IPC e reconhecido como Para Desporto pelo IPC.

PARIS: serviços de resultados e informações dos Para Esportes.

Pesagem: O processo oficial para verificar o peso corporal final do atleta para confirmar que o atleta está dentro dos parâmetros necessários permitindo que eles compitam em sua categoria de peso corporal selecionada.

PowerCOMS: Sistema de gestão de competição e operações do halterofilismo.

PRIS: serviços de resultados e informações paralímpico.

Próxima geração: nome da faixa etária do atleta onde a idade mínima é 18 anos em 31 de dezembro no ano da competição, e a idade máxima é de não mais que 20 anos em 31 de dezembro no ano da competição.

Rodada: O período em que os atletas competem em suas tentativas de levantamento.

SDMS: Sistema de gestão de dados esportivos do IPC.

Sessão: uma combinação de vários eventos dentro de um período específico de tempo durante a competição.

Status da classe esportiva: é uma designação aplicada a uma classe esportiva para indicar até que ponto um atleta pode ser obrigado a realizar uma avaliação e/ou estar sujeito a um protesto de classificação.

T&S: Sistema de cronometragem e resultado.

WADC: o Código Mundial de Antidoping.

WPPO: Federação Internacional de Halterofilismo.



SEÇÃO A: REGULAMENTOS DO WPPO

1 DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1 Escopo e aplicação

- 1.1.1 Essas regras e regulamentos WPPO compreendem o regulamento do WPPO (“regulamentos”) e as regras do WPPO (“regras”), em conjunto com os apêndices listados acima. Os apêndices fazem parte integrante destas regras e regulamentos.
- 1.1.2 Estas regras são obrigatórias para todas as competições reconhecidas pelo WPPO. Todos os participantes (incluindo, mas não limitado a atletas e pessoal de apoio ao atleta, treinadores, técnicos, gerentes, intérpretes, membros da equipe, oficiais técnicos, médicos, paramédico ou similares) de quaisquer competições reconhecidas pelo WPPO concordam em estarem sujeitos à estas regras como condição de tal participação.
- 1.1.3 As regras e regulamentos de classificação do WPPO são parte integrante destas regras e regulamentos e estão localizadas no site do WPPO. O manual do IPC é parte integrante da governança do esporte do halterofilismo.
- 1.1.4 Qualquer assunto não abordado nestas regras e regulamentos será determinado pelo WPPO, a seu exclusivo critério.
- 1.1.5 Esta versão das regras e regulamentos entrarão em vigor em 7 de Março de 2022 e prevalecerá sobre todas as versões anteriores destas regras e regulamentos.
- 1.2 Interpretação
 - 1.2.1 Os termos em maiúsculas usados nessas regras e regulamentos têm o significado dado na seção ‘Definições’ acima.
 - 1.2.2 Quaisquer comentários que expliquem as várias disposições destas regras devem ser usados para interpretar estas regras e regulamentos.
 - 1.2.3 Os títulos utilizados nestas regras e regulamentos são usados somente por



conveniência não possuindo significado separado do(s) regulamento(s) ou regra(s) a que se referem.

- 1.2.4 Todas as referências às palavras “ele”, “seu” ou “dele” nestas regras também significam as palavras “ela”, “sua” ou “dela”.

1.3 Governança

- 1.3.1 O IPC atua como Federação Internacional para o esporte halterofilismo e o governa. Realiza essas responsabilidades sob o nome do “WPPO” e o termo “Halterofilismo Mundial” (“WPPO”) deve ser lido nestas regras e regulamentos como o IPC e vice-versa.

1.4 Impressão das regras

- 1.4.1 Estas regras são propriedade de direitos autorais do IPC e foram publicadas em benefício dos NPCs, atletas, oficiais e demais envolvidos em função oficial com o WPPO. Essas regras podem ser reimpressas ou traduzidas por qualquer organização com uma legítima necessidade de fazê-lo, sujeito à capacidade de faculdade do IPC de afirmar seus direitos autorais sobre as regras, incluindo o direito de reivindicar ao IPC os direitos autorais em qualquer versão traduzida. Qualquer outra organização deve obter a permissão do IPC antes de reimprimir, traduzir ou publicar estas regras e Regulamentos
- 1.4.2 A versão Inglesa destas regras será aceita como a versão oficial para fins de interpretação.
- 1.5 Alterações às regras
- 1.5.1 Estas regras e regulamentos também podem ser alteradas a qualquer momento como resultado, por exemplo, de mudanças nos assuntos relacionados à Classificação ou onde o WPPO, de outra forma, considerar necessário fazê-lo.



2 COMPETIÇÕES RECONHECIDAS PELO WPPO

2.1 Níveis de competição

2.1.1 O WPPO classifica as competições com base em sua grandeza, tamanho e natureza para determinar os Requerimentos aplicáveis em cada competição.

2.1.2 Os níveis das competições reconhecidas pelo WPPO são:

#	NOME	TIPO	COMPETIÇÃO
1	Jogos do IPC	Alta Performance	• Jogos Paralímpicos.
		Desenvolvimento/ Alta Performance	• Jogos Parapan-Americanos*
	Campeonatos do WPPO	Alta Performance	• Campeonatos do WPPO (Novato, Próxima Geração, Elite e Lenda).
		Desenvolvimento/ Alta Performance	• Campeonatos Regionais do WPPO (Novato, Próxima Geração, Elite e Lenda).
2	Competições sancionadas pelo WPPO	Desenvolvimento/ Alta Performance	• Copas do Mundo do WPPO. • Jogos Para-Asiáticos.
		Desenvolvimento	• Jogos da Comunidade. • Jogos Para Sub-Regionais.
3	Competições aprovadas pelo WPPO	Fundamental	• Jogos da Para Juventude. • Outras Competições Internacionais. • Competições Nacionais. • Competições Híbridas.

*Isto se aplica apenas para os Jogos Parapan-Americanos de Santiago 2023

2.2 Ciclo da competição

2.2.1 A menos que o IPC determine o contrário, o ciclo de Jogos do IPC, Campeonatos do WPPO e competições reconhecidas pelo WPPO será o seguinte:

CICLO	COMPETIÇÃO
Ano 1	• Campeonatos Mundiais do WPPO. • Copas do Mundo do WPPO. • Jogos Para-Asiáticos da Juventude. • Jogos Parapan-Americanos da Juventude. • Competições Híbridas do WPPO. • Competições Nacionais.
Ano 2	• Campeonatos Regionais do WPPO. • Copas do Mundo do WPPO. • Jogos Para-Asiáticos. • Jogos da Comunidade. • Competições Híbridas do WPPO. • Competições Nacionais.
Ano 3	• Campeonatos Mundiais do WPPO. • Copas do Mundo do WPPO. • Jogos Parapan-Americanos. • Competições Híbridas do WPPO. • Competições Nacionais.
Ano 4	• Jogos Paralímpicos. • Copas do Mundo do WPPO. • Competições Híbridas do WPPO. • Competições Nacionais.

2.3 Requerimentos da competição

- 2.3.1 Os requerimentos organizacionais e as taxas de competição para cada nível de competições conhecidas pelo WPPO (excluindo Jogos do IPC) estão descritas nas regras da competição.

2.4 Gerenciamento da competição

- 2.4.1 O IPC deve gerenciar todos os Jogos do IPC.
- 2.4.2 O WPPO terá o direito de gerenciar e terá a jurisdição final sobre todos os assuntos relacionados aos campeonatos do WPPO e às competições sancionadas pelo WPPO (e pode delegar ou remover tal jurisdição para o delegado da IF ou outros oficiais, sob estas regras e regulamentos ou conforme julgar apropriado), e também terá o poder de adiar competições e oferecer instruções consistentes com as regras adotadas para a realização da competição. O WPPO também terá o direito de supervisionar todas as competições aprovadas pelo WPPO.
- 2.4.3 O WPPO terá o direito de interceder, conforme necessário, para resolver quaisquer conflitos ou questões em qualquer competição Reconhecida pelo WPPO, inclusive exigindo que um LOC aborde qualquer aspecto da competição ou questão relacionados às regras e regulamentos do WPPO.
- 2.4.4 As palavras World (Mundial), Regional (Regional) e World Para Powerlifting (Federação Internacional de Halterofilismo) não podem ser usadas em conexão com qualquer competição ou evento de halterofilismo sem o prévio consentimento por escrito do WPPO. Além disso, o IPC é o proprietário de todos os direitos de qualquer tipo ou natureza em relação aos termos “Paralímpicos” e “Paralímpico”, o termo “Para” quando associado ao esporte ou a qualquer atividade do IPC, o lema do IPC, bandeira e o hino, o Símbolo Paralímpico (o símbolo da ‘Agitos’) e quaisquer outras marcas registradas, logotipos e outras indicações utilizados ou destinados a ser utilizado no contexto do Movimento Paralímpico.
- 2.4.5 Todas as competições conhecidas pelo WPPO devem ser realizadas conforme os requerimentos e procedimentos estabelecidos nestas regras e Regulamentos, como descrito no Apêndice 2.
- 2.4.6 Os eventos e o formato da competição para todas as competições conhecidas pelo WPPO estão descritos nas regras da competição.

2.5 Inscrições na competição

- 2.5.1 Todas as inscrições para participar em Campeonatos do WPPO e em Competições Sancionadas pelo WPPO devem estar de acordo com estas regras e Regulamentos.
- 2.5.2 Os critérios de inscrição para os Jogos IPC serão definidos nos critérios de Qualificação descritos no site do IPC. O caminho de Qualificação do WPPO para 2021-2024 presente no **Apêndice 1** descreve as competições reconhecidas pelo WPPO em que os atletas devem participar para serem considerados elegíveis para se qualificarem para os Jogos Paralímpicos.
- 2.5.3 Os critérios de inscrição e MQS para cada Campeonato do WPPO e Competições Sancionadas pelo WPPO devem ser definidos nas regras da competição descritos no pacote de informação e/ou guia de qualificação para cada competição.
- 2.5.4 Todos os atletas devem ser inscritos por seus respectivos NPCs ou por organização autorizada e aceito pelo WPPO para participar em qualquer competição reconhecida pelo WPPO.
- 2.5.5 Todas as inscrições devem ser recebidas dentro dos prazos estabelecidos no pacote de informação da competição e/ou guia de qualificação.
- 2.5.6 Os prazos e políticas de cancelamento para cada competição serão publicados no pacote de informação da competição e/ou guia de qualificação e devem ser cumpridos.

2.6 Reconhecimento de resultados

- 2.6.1 O WPPO aceita os resultados obtidos nas competições reconhecidas pelo WPPO por atletas elegíveis (de acordo com o Regulamento 3), conforme estabelecido nestas regras e Regulamentos, apenas para os seguintes propósitos:
 - 2.6.1.1 Rankings do WPPO;
 - 2.6.1.2 Recordes do WPPO;
 - 2.6.1.3 Alocação de vagas de qualificação para Jogos do IPC, Campeonatos do WPPO e Competições Sancionadas pelo WPPO; e/ou
 - 2.6.1.4 Obter padrões de qualificação para participar em Jogos do IPC, Campeonatos do WPPO e competições sancionadas pelo WPPO.



2.7 Publicidade e apresentações durante as competições

- 2.7.1 O IPC determina os requerimentos de publicidade nos Jogos do IPC.
- 2.7.2 As diretrizes de publicidade em equipamentos e uniforme do WPPO no Apêndice 4 descreve a publicidade permitida em Campeonatos do WPPO. Durante todas as outras competições conhecidas pelo WPPO (exceto os Jogos do IPC), o IPC e, com a aprovação do IPC, o respectivo COL, adotará os requerimentos de publicidade apropriados.

2.8 Requerimentos anti-aposta

- 2.8.1 O IPC pode adotar regulamentações, políticas, códigos e/ou requerimentos anti-aposta de tempos em tempos, que serão vinculativos para todos os participantes das competições conhecidas pelo WPPO.

3 ELEGIBILIDADE E CLASSIFICAÇÃO

3.1 Requerimentos de elegibilidade – jogos do IPC

- 3.1.1 O IPC determina os requerimentos de elegibilidade dos Jogos do IPC.

3.2 Requerimentos de elegibilidade – competições reconhecidas pelo WPPO

- 3.2.1 Para atender aos requerimentos de elegibilidade para participar das competições conhecidas pelo WPPO, um atleta deve:
 - 3.2.1.1 possuir uma licença de atleta válida do WPPO emitida de acordo com o Programa de Registro e Licenciamento de atleta do WPPO no momento do prazo final de inscrição;
 - 3.2.1.2 Ser classificado internacionalmente e ter recebido uma classe esportiva (diferente de Não Elegível (NE)) de acordo com as regras e regulamentos de classificação do WPPO;
 - 3.2.1.3 Ser inscrito por seu NPC (ou Federação Nacional se tal responsabilidade tiver sido delegada pelo NPC), sendo em ambos os casos, o NPC ser um membro em bom relacionamento com IPC;
 - 3.2.1.4 Satisfazer os requisitos de nacionalidade da Política de Nacionalidade do atleta do IPC (localizada no site do IPC);



3.2.1.5 Ter a idade mínima para participar na respectiva competição de acordo com o pacote de informação e/ou guia de qualificação da competição; e

3.2.1.6 Não ser desclassificado, suspenso ou penalizado de outra forma.

3.3 Requerimentos de qualificação

3.3.1 Além dos requerimentos de elegibilidade descritos acima, a fim de competir em competições reconhecidas pelo WPPO, um atleta também deve cumprir os parâmetros de qualificação, os critérios de qualificação e quaisquer regras esportivas relevantes de inscrição aplicáveis à competição.

3.4 Gênero

3.4.1 Sujeito ao regulamento 3.4.3, abaixo, um atleta será elegível para competir em eventos masculinos se ele:

3.4.1.1 reconhecido por lei como sendo homem; e

3.4.1.2 elegível para competir sob estas regras.

3.4.2 Sujeito ao regulamento 3.4.3, abaixo, uma atleta será elegível para competir em eventos femininos se ela:

3.4.2.1 reconhecida por lei como sendo mulher; e

3.4.2.2 elegível para competir sob estas regras.

3.4.3 O WPPO lidará com todos os casos envolvendo atletas transgênero de acordo com as diretrizes de transgênero do IOC (conforme alterada pelo IOC, de tempos em tempos) e quaisquer regulamentos aplicáveis pelo WPPO.

3.4.4 A elegibilidade de pessoas reconhecidas por lei como terceiro gênero será determinada pelo IPC, caso a caso, de acordo com quaisquer regulamentações aplicáveis pelo WPPO.

3.5 Classificação internacional

3.5.1 O WPPO determinará as competições reconhecidas pelo WPPO onde a classificação internacional será disponibilizada. Nestas Competições, a classificação será realizada antes do início de cada competição, de acordo com as regras e regulamentos de classificação do WPPO.

3.5.2 Um atleta que não tenha sido avaliado por um painel de classificação do WPPO não atenderá aos critérios de elegibilidade (definidos neste regulamento 3) para competir em Jogos do IPC, campeonatos do WPPO e competições sancionadas pelo WPPO.



4 ANTIDOPING

4.1 Requerimentos de antidoping

- 4.1.1 O Código Antidoping do IPC localizado no site www.paralympic.org/antidoping aplica-se a todos os jogos do IPC, campeonatos do WPPO e competições sancionadas pelo WPPO. Testes obrigatórios para obtenção de recordes mundiais em competição para serem reconhecidos pelo WPPO.
- 4.1.2 As competições aprovadas pelo WPPO devem ser conduzidas de acordo com as regras antidoping do respectivo órgão de governo e com os padrões internacionais da WADA. Teste antidoping aleatório em competição também é obrigatório em tais competições.

5 PARTE MÉDICA

5.1 Requerimentos médicos

- 5.1.1 O Código médico do IPC localizado no site www.paralympic.org/medical aplica-se a todos os jogos do IPC, campeonatos do WPPO e competições sancionadas pelo WPPO.
- 5.1.2 As regras médicas e segurança do respectivo órgão governamental se aplicam às competições aprovadas pelo WPPO.

5.2 Responsabilidades médicas

- 5.2.1 De acordo com o código médico do IPC, todos os atletas que competirem em competições reconhecidas pelo WPPO são responsáveis por sua própria saúde física e mental e por sua própria supervisão médica.
- 5.2.2 Ao participar em competições reconhecidas pelo WPPO, o atleta isenta o IPC e o WPPO de qualquer responsabilidade ao alcance permitido pela lei por qualquer perda, lesão ou dano que ele possa sofrer em relação a, ou como resultado de sua participação na Classificação, na respectiva competição.
- 5.2.3 Apesar dos regulamentos acima (5.2.1 e 5.2.2), os NPCs devem garantir as melhores condições para assegurar a saúde física e mental de todos os atletas e membros da Equipe sob sua competência antes de sua participação em competições reconhecidas pelo WPPO.
- 5.2.4 Todo NPC é responsável por assegurar que o monitoramento médico contínuo e apropriado de seus atletas seja realizado. Recomenda-se ainda que os NPCs se organizem para uma avaliação periódica de saúde de cada

atleta que participar em competições reconhecidas pelo WPPO, e que NPCs nomeiem um médico de equipe para participar de todas as Competições.

- 5.2.5 O WPPO terá o direito de impedir qualquer atleta de competir onde, em sua opinião, seria perigoso para o atleta competir, inclusive quando a segurança de outros atletas, oficiais, espectadores e/ou a própria competição for colocada em risco. A todo instante, a prioridade absoluta deve ser garantir a saúde e segurança de atletas, oficiais, espectadores. O resultado da respectiva competição nunca deve influenciar tais decisões.

5.3 Solicitação de afastamento médico

- 5.3.1 Em todos os Jogos do IPC, Campeonatos do WPPO e Competições Sancionadas pelo WPPO, o Formulário Oficial de solicitação de afastamento médico do WPPO (localizado no site do WPPO) deve ser submetido ao escritório do WPPO para solicitar oficialmente o afastamento de um atleta da respectiva competição após a apresentação dos números finais de inscrição.
- 5.3.2 Durante a competição, o formulário de solicitação de afastamento médico do WPPO deve ser assinado pelo médico da equipe do atleta. Caso não haja médico da equipe, se a equipe tiver um acordo para utilizar o médico de outra equipe, este poderá assinar tal formulário. Por outro lado, o médico Chefe do LOC pode fazê-lo.
- 5.3.3 Todas as seções do formulário de solicitação de afastamento médico devem ser preenchidas.
- 5.3.4 Todos os formulários de solicitação de afastamento médico devem ser enviados pelo menos trinta (30) minutos antes do evento da respectiva competição. Se isso não for possível (por exemplo, devido ao aparecimento de uma lesão aguda ou doença dentro do prazo de trinta minutos antes do respectivo evento), um esclarecimento deve ser fornecido no formulário de solicitação de afastamento médico.
- 5.3.5 O WPPO deve determinar se uma solicitação de afastamento médico será aceita. Esta decisão é final e sem oportunidade de protesto ou apelação.

5.4 Seguro médico

- 5.4.1 Os NPCs são responsáveis por garantir assistência médica adequada e cobertura de seguro médico para suas respectivas delegações em competições reconhecidas pelo WPPO (sujeito ao Regulamento 5.4.1 abaixo) durante toda a duração da respectiva competição, incluindo viagens de e para tais Competições. Os NPCs devem fornecer uma cópia deste seguro para o WPPO, se solicitado.



- 5.4.2 Será responsabilidade do LOC, em cada caso, garantir que assistência médica no local, ambulância de emergência, serviços de primeiros socorros e cobertura de seguro médico sejam fornecidos em todas as competições reconhecidas pelo WPPO.
- 5.5 Serviços médicos e segurança nos Jogos do IPC, Campeonatos do WPPO e Competições Sancionadas pelo WPPO
 - 5.5.1 O LOC será responsável pela implementação dos serviços médicos e de segurança para os Jogos do IPC, de acordo com o contrato com o respectivo anfitrião.
 - 5.5.2 Os LOCs serão responsáveis pela implementação dos serviços médicos e de segurança em Campeonatos do WPPO e Competições Sancionadas pelo WPPO.
 - 5.5.3 Um diretor médico de competição será nomeado pelo LOC para todas as competição Reconhecidas pelo WPPO para preparar e coordenar os serviços médicos e os requerimentos de segurança durante a respectiva competição.
 - 5.5.4 Em todas os Campeonatos do WPPO e em quaisquer outras competições definidas pelo WPPO, o próprio será responsável por garantir que um representante médico monitore a implementação destas e de quaisquer outras regras médicas e de segurança específicas da competição.

5.6 Assédio

- 5.6.1 A dignidade de cada indivíduo deve ser respeitada. Todas as formas de abuso e/ou assédio são proibidas. O Código de Ética do IPC e a Política do IPC sobre Violência e Abuso Não Acidental (localizado no site do IPC) se aplicam a todas as competições reconhecidas pelo WPPO.

5.7 Disreflexia autônoma

- 5.7.1 A Política de Disreflexia Autonômica do IPC (localizada no site do IPC) se aplica a todas as competições reconhecidas pelo WPPO.
- 5.8 Câmaras ou tendas de Hipóxico ou Hiperóxico
 - 5.8.1 O uso de câmaras ou tendas de hipóxicas ou hiperóxicas é proibido em todas as competições reconhecidas pelo WPPO.

5.9 Calor

- 5.9.1 A Política de Calor do IPC (localizada no site do IPC) se aplica a todas as competições reconhecidas pelo WPPO.



5.10 Proibição de fumar

- 5.10.1 É proibido fumar durante a competição em todos os locais de competições conhecidas pelo WPPO.

6 TECNOLOGIA E EQUIPAMENTO

6.1 Princípios fundamentais

- 6.1.1 A Política de Equipamentos Esportivos do IPC (localizada no site do IPC) se aplica a todas as competições conhecidas pelo WPPO. Os princípios delineados nesta política aplicam-se em particular (mas não exclusivamente) em relação ao desenvolvimento de dispositivos esportivos protéticos específicos.

6.2 Monitoramento do uso de tecnologia e equipamentos

- 6.2.1 O delegado técnico do WPPO, ou seu representante, irá monitorar o uso de tecnologia e equipamentos nas competições conhecidas pelo WPPO para garantir que estejam em conformidade com os princípios descritos na Política de Equipamentos Esportivos do IPC. Isso pode incluir, mas não se limitará, a avaliação de:
- 6.2.1.1 Se o equipamento e/ou componentes protéticos estão ou não comercialmente disponíveis para todos os atletas (não serão permitidos protótipos que tenham sido criados por fabricantes exclusivamente para o uso de um atleta específico); e/ou
- 6.2.1.2 Se o equipamento contém materiais ou dispositivos que armazenam, geram ou forneçam energia e/ou são projetados para fornecer função de melhorar o desempenho além da capacidade física natural de um atleta.

6.3 Tecnologia proibida

- 6.3.1 O uso da seguinte tecnologia é proibido nas competições conhecidas pelo WPPO:
- 6.3.1.1 Equipamentos que violam os princípios fundamentais descritos na Política de Equipamentos Esportivos do IPC;
- 6.3.1.2 Equipamento que resulte no desempenho atlético sendo gerado por máquinas, mecanismos, equipamentos eletrônicos, motores, mecanismos robóticos ou similares; e



6.3.1.3 Prótese osteointegrada.

- 6.3.2 Em qualquer competição reconhecida pelo WPPO, o delegado técnico do WPPO terá o direito de proibir o uso de quaisquer equipamentos proibidos por estas regras e Regulamentos. Em todos os casos de suspeita de violação, o delegado técnico do WPPO deve relatar o problema ao WPPO. Ao receber tal relatório, qualquer investigação e/ou ação adicional será definida pelo WPPO, caso a caso.
- 6.3.3 O WPPO terá o direito de proibir o uso permanente ou temporário do equipamento (para permitir investigação adicional) quando considerar, agindo razoavelmente, que qualquer um dos princípios fundamentais de projeto e disponibilidade de equipamentos for violado.

7 REGRAS DISCIPLINARES

7.1 Disposições disciplinares gerais

- 7.1.1 O Código de Ética do IPC (localizado no site do IPC) devem ser aplicados a todos os participantes em competições reconhecidas pelo WPPO.
- 7.1.2 Além de quaisquer disposições específicas destas regras e regulamentos que prevejam a desqualificação, um atleta, Oficial da Equipe, Membro da Equipe, ou qualquer outro indivíduo pode ter sua credencial retirada e/o usar desqualificado de qualquer evento(s) ou competição(ões) pelo WPPO se na opinião razoável do WPPO, eles:
- 7.1.2.1 Infringir o espírito de jogo limpo ou obstruir quaisquer Oficiais Técnicos em suas funções oficiais;
- 7.1.2.2 Comportar-se de maneira que possa de fato ou potencialmente trazer descrédito ao WPPO, o IPC, qualquer Federação Internacional e/ou o LOC; ou
- 7.1.2.3 Violar qualquer protocolo ou procedimento estabelecido por um LOC e/ou WPPO para um evento ou competição (por exemplo em relação à saúde, segurança ou proteção dos atletas, incluindo qualquer protocolo estabelecido em relação à pandemia do coronavírus).

7.2 Ações disciplinares

- 7.2.1 Outras ações disciplinares, inclusive em relação à situações que não são cobertas por estas regras e Regulamentos, podem ser tomadas contra indivíduos vinculado por estas regras e regulamentos em cada caso-a-caso pelo WPPO e/ou delegado técnico, em consulta com o WPPO. Outras ações podem ser tomadas à critério do WPPO.



8 PROTESTOS E APELAÇÕES

8.1 Tentativa de levantamento

- 8.1.1 Protestos relacionados à decisão de Tentativa não Validada serão determinadas conforme a Regra de Desafio de Levantamento (DL).

8.2 Antidoping

- 8.2.1 Todas as violações da regra antidoping, incluindo quaisquer recursos relacionados a tais violações, devem ser determinadas de acordo com o Código Antidoping do IPC.

8.3 Classificação

- 8.3.1 Os protestos e apelações relacionados à Classificação devem ser definidos de acordo com as regras e regulamentos de classificação do WPPO.

9 OFICIAIS TÉCNICOS, ARENAS E SOLIDARIEDADE

9.1 Oficiais técnicos e classificadores

- 9.1.1 Todas as competições reconhecidas pelo WPPO devem ter Oficiais Técnicos certificados e licenciados do WPPO (e Classificadores se a Classificação Internacional estiver ocorrendo na competição) supervisionando todos os aspectos técnicos e de classificação respectivamente, para garantir que a competição aconteça de acordo com estas regras e Regulamentos.
- 9.1.2 Para ser um Oficial Técnico ou Classificador certificado e licenciado do WPPO, o respectivo caminho deve ser seguido e os respectivos requerimentos devem ser atendidos, conforme determinado pelo WPPO.
- 9.1.3 O número de Oficiais Técnicos nomeados para cada competição Reconhecida pode estar em concordância com a tabela de requerimentos e descrição da competição conforme descrito no Apêndice 2.
- 9.1.4 Oficiais Técnicos que tenham qualquer outra função ativa ou qualquer envolvimento com um NPC competidor (por exemplo, treinador, delegado do NPC ou atleta) não serão nomeados como Árbitro ou membro do Júri naquele evento específico.
- 9.1.5 Todas as informações detalhadas sobre as funções específicas, responsabilidades, caminho, nomeações e regras específicas para Oficiais Técnicos são fornecidas no Apêndice 3.



9.2 Membro da equipe

- 9.2.1 Um Membro da Equipe deve possuir as qualificações e segurança necessários para desempenhar sua função, considerando a importância do bem-estar, saúde e segurança dos atletas, conforme determinado pelo respectivo NPC.
- 9.2.2 O Membro da Equipe deve vestir um uniforme compatível com os termos do Apêndice 4.

9.3 Congresso técnico

- 9.3.1 Um Congresso Técnico (presencial ou virtual) com até dois (2) representantes oficiais de cada NPC participante devem acontecer em todas as competições reconhecidas pelo WPPO pelo menos um (1) dia antes do início da competição.
- 9.3.2 O Congresso Técnico será realizado na língua inglesa, e os seguintes assuntos poderão ser abordados:
 - 9.3.2.1 Chamada por país;
 - 9.3.2.2 Confirmação final das inscrições;
 - 9.3.2.3 Confirmação da solicitação das mudanças de categorias de Peso Corporal;
 - 9.3.2.4 Programação da competição;
 - 9.3.2.5 Avisos sobre antidoping;
 - 9.3.2.6 Protocolos Importantes (Cerimônias etc.);
 - 9.3.2.7 Informação sobre logística (por exemplo, transporte, horários de alimentação, embarques etc.);
 - 9.3.2.8 Distribuição das Credenciais para o Aquecimento;
 - 9.3.2.9 Venda dos cartões para o Desafio Técnico para a Força; e
 - 9.3.2.10 Outros assuntos/questões.

9.4 Requerimentos da arena

- 9.4.1 Todas as competições reconhecidas devem ser realizadas em locais que atendam aos requerimentos descritos no Apêndice 5.

9.5 Requerimentos de equipamentos

- 9.5.1 Todas as competições reconhecidas devem ser realizadas usando apenas equipamentos de fornecedores aprovados pelo WPPO. Os requerimentos

detalhados para todos os equipamentos de halterofilismo por disciplina e por nível de competição reconhecida, bem como a lista de fornecedores aprovados pelo WPPO, estão descritos no Apêndice 6.

9.6 Requerimento para sistema de resultados

9.6.1 Todas as competições reconhecidas devem ser realizadas usando um sistema de resultados aprovado, conforme descrito no Apêndice 7.

9.6.2 O sistema de resultados do WPPO é composto pelo seguinte:

9.6.2.1 Resultados no Local da competição (On Venue Results - OVR)

a) Serviços de Informações e Resultados no Para Desporto (PARIS), com exceção dos Jogos Paralímpicos, Jogos da Comunidade e Jogos Parapan-Americanos onde o seu específico Serviços de Resultados e Informações Paralímpico (PRIS) deverá ser utilizado; nos Serviços de Resultados e Informação dos Jogos da Comunidade (CRIS) e Serviços de Informação nos Jogos Parapan-Americanos (PARIS) deve ser utilizado.

b) Placar

9.6.2.2 Sistema de Cronometragem e Resultado (T&S)

a) Dispositivo do árbitro

b) Dispositivo do Júri

c) Placares de Tentativa

9.6.2.3 Sistema de gestão de competição e operações do halterofilismo (PowerCOMS)

a) Marshall Eletrônico (e-Marshall)

9.6.2.4 Sistema de Replay de Vídeo do Levantamento (LiftVRS)

9.6.2.5 Banco de Dados Educacional dos Levantamentos (LiftED)

9.7 Solidariedade

9.7.1 Os valores arrecadados com as mudanças de categoria de Peso Corporal e taxas dos Desafios de Levantamento serão investidos em educação antidoping e para apoiar o desenvolvimento de NPCs para inscrever atletas em competições reconhecidas pelo WPPO.



SEÇÃO B: REGRAS DO WPPO

SEÇÃO B1 – FORÇA

10 REGRAS DE FORÇA

10.1 Força - descrição

- 10.1.1 A Disciplina de força do esporte de Para Powerlifting representa o teste final da força superior do corpo com atletas competindo no supino.
- 10.1.2 A disciplina de força é aberta para atletas femininos e masculinos Novato, Próxima Geração, Elite e Lenda. atletas com um (1) ou mais das oito (8) Deficiências Elegíveis que competem em uma (1) Classe Esportiva, conforme definido nas regras e regulamentos de classificação do WPPO, em dez (10) diferentes categorias de peso corporal por gênero.

10.2 Objetivo

- 10.2.1 Os competidores devem baixar a barra até o peito, parar no peito e, em seguida, empurrá-la para cima até extensão dos braços com cotovelos travados.

10.3 Categorias de peso corporal

- 10.3.1 As Competições do WPPO podem incluir as seguintes categorias de peso corporal



GÊNERO	CATEGORIA	PESO MÍNIMO (KG)	PESO MÁXIMO (KG)
Feminino	Até 41,0 kg	-	41,0
	Até 45,0 kg	41,1	45,0
	Até 50,0 kg	45,1	50,0
	Até 55,0 kg	50,1	55,0
	Até 61,0 kg	55,1	61,0
	Até 67,0 kg	61,1	67,0
	Até 73,0 kg	67,1	73,0
	Até 79,0 kg	73,1	79,0
	Até 86,0 kg	79,1	86,0
	Acima de 86,0 kg	86,1	-
Masculino	Até 49,0kg	-	49,0
	Até 54,0 kg	49,1	54,0
	Até 59,0 kg	54,1	59,0
	Até 65,0 kg	59,1	65,0
	Até 72,0 kg	65,1	72,0
	Até 80,0 kg	72,1	80,0
	Até 88,0 kg	80,1	88,0
	Até 97,0 kg	88,1	97,0
	Até 107,0 kg	97,1	107,0
	Acima de 107,0 kg	107,1	-

10.4 Visão geral das responsabilidades dos oficiais técnicos na competição

Delegado da Federação Internacional (IFD)	• Supervisionar toda a entrega da competição em contato com o LOC e o delegado técnico. • O delegado da Federação Internacional tem a mais alta autoridade sobre a competição.
Diretor de eventos (ED)	• Supervisionar todo o evento em contato com o COL, o delegado da Federação Internacional e o Pessoal de Gerenciamento do WPPO. • Ser nomeado e/ou agir em nome do WPPO na competição.
Delegado técnico (TD)	• Monitorar e supervisionar a competição com o delegado da Federação Internacional e o diretor de eventos para assegurar que todas as operações técnicas sejam aplicadas de acordo com as regras e Regulamentos Técnicos em toda a competição. • Atuar como líder para os Oficiais Técnicos nomeados para a competição. • Assinar os resultados finais de cada evento.
Árbitro chefe (CR)	• Liderar a(s) Categoria(s) de peso corporal e garantir que todas as ações no FOP estejam de acordo com estas regras. • Assegurar que o equipamento e o FOP estejam limpos, organizados e seguros. • Informar os Árbitros e o Júri sobre os registros de classificação dos atletas. • Liderar os Anilheiros. • Dizer os comandos “Comece” e “Recolhe”. • Julgar o levantamento de acordo com as sequências de levantamento da posição requerida e/ou durante o Desafio de Levantamento. • Identificar quaisquer erros e tomar a decisão final sobre o resultado.

Árbitro lateral esquerdo (LR) e direito (RR)	• Julgar o levantamento de acordo com as sequências de levantamento da posição requerida e/ou durante o Desafio de Levantamento. • Identificar quaisquer erros.
Júri ("J1", "J2" e "J3")	• Julgar o levantamento de acordo com as sequências de levantamento da respectiva posição e sua decisão só será considerada se um Desafio de Levantamento for solicitado. • Registrar manualmente os resultados de cada evento.
"Oficial de pesagem" (Chefe e Assistente)	Chefe • Liderar o processo de pesagem. • Verificar a identificação do atleta. • Registrar o peso corporal do atleta. • Registrar o peso inicial solicitado e a altura do suporte. • Assinar a Lista de Pesagem depois que o processo de Pesagem estiver concluído. Assistente • Chamar pela ordem e o peso corporal do atleta. • Verificar a lista de pesagem.
Oficial da checagem de material (Chefe e Assistente)	• Examinar o uniforme pessoal e o equipamento de cada atleta está em conformidade com estas regras e o Apêndice 4 durante o processo de aquecimento.
Marshall	• Aceitar e verificar as mudanças da tentativa do atleta. • Dar autorização se for solicitada uma tentativa de Recorde. • Fornecer aprovação se for solicitada uma tentativa de Power Lift.
Locutor técnico (TA) ou locutor do evento (SA)	• Anunciar todas as mensagens técnicas de acordo com o Apêndice 8. • Controlar o tempo da tentativa de levantamento do atleta.

Controlador técnico (TC) (Chefe e Assistentes)	Chefe • Liderar os Controladores Técnicos Assistentes. • Garantir que o equipamento, área de aquecimento e área de chamada estejam limpos, organizados e seguros. • Examinar se o uniforme pessoal e o equipamento de cada atleta estão em conformidade com estas regras e o Apêndice 4 durante o processo de aquecimento. • Gerenciar o acesso de atletas e Membros da Equipe adequados na área de aquecimento e na área de chamada. • Auxiliar na chamada dos próximos atletas para o Controlador Técnico Assistente 2 em sua tentativa. • Auxiliar na apresentação e nas cerimônias de premiação dos atletas e Oficiais Técnicos. • Assistente 1. • Auxiliar o Controlador Técnico Chefe. • Controlar o fluxo de atletas e treinadores da área de chamada para o Marshall. • Assistente 2. • Auxiliar o Controlador Técnico Chefe. • Controlar o acesso do atleta e do Membro da Equipe ao FOP para sua tentativa durante o evento. • Examinar se o uniforme pessoal e o equipamento de cada atleta estão de acordo com estas regras antes de entrar no FOP para sua tentativa.
Operador do LiftED e LiftVRS	• Gerenciar o processo do LiftVRS e LiftED.
Anilheiros	• Carregar e descarregar a barra com discos de acordo com o Apêndice 9. • Manter o equipamento e o FOP limpos, organizados e seguros. • Seguir o caminho do levantamento dos atletas e ajudar somente se o Árbitro Chefe ou o atleta o solicitar. • Ajudar o atleta a tirar a barra dos suportes antes do levantamento quando solicitado pelo atleta e voltar após o comando “Recolhe” ou quando for solicitada ajuda. • O Membro da Equipe pode realizar a atividade de ajudar o atleta a tirar o bar dos suportes se solicitado e aprovado pelo TD no período de aquecimento.



- 10.4.1 As responsabilidades e processos detalhados de cada função de Oficial Técnico estão listados no **Apêndice 4**.
- 10.4.2 Para um evento de medalhas individual, e cada uma das fases de evento por Equipe e evento por equipe mista, os Árbitros podem ser sorteados aleatoriamente através do sistema T&S garantindo o seguinte:
- 10.4.2.1 Cada Oficial Técnico sendo certificado nível um (1) ou dois (2);
- 10.4.2.2 Não sendo mais de um (1) Oficial Técnico do mesmo país.

11 GRUPOS DE FAIXAS ETÁRIAS

11.1 Descrição das faixas etárias

- 11.1.1 Quatro (4) faixas etárias são reconhecidas em todas as competições reconhecidas.

FAIXA ETÁRIA	IDADE MÍNIMA	IDADE MÁXIMA
Novato	15	17
Próxima Geração	18	20
Elite	15	-
Lenda	45	-

- 11.2 Todas as idades são até 31 de dezembro do ano da competição Reconhecida.



12 INSCRIÇÕES

12.1 Evento individual

- 12.1.1 Nas competições conhecidas, não há número máximo de inscrições por gênero, Categoria de Peso Corporal e Faixa Etária por NPC (país), a menos que especificado de outra forma nos regulamentos de qualificação ou outros requerimentos de inscrição para essa competição.
- 12.1.2 Um atleta só pode se inscrever em uma (1) Categoria peso corporal durante uma competição.
- 12.1.3 Quando uma competição não oferecer um dia específico para diferentes faixas etárias (por exemplo, em uma Copa do Mundo), o atleta será automaticamente inscrito em faixas etárias únicas ou múltiplas com base em sua idade.

12.2 Mudanças no evento individual

- 12.2.1 Em todas as competições conhecidas, com exceção dos Jogos Paralímpicos, os atletas terão a oportunidade de mudar as Categorias de Peso Corporal durante o processo de verificação de inscrição, para cima ou para baixo, uma (1) Categoria de peso corporal da categoria indicada no momento do prazo final de inscrição.
- 12.2.2 Apenas uma (1) alteração por atleta é aceita e deve ser solicitada durante o tempo reservado ao processo de verificação de inscrição. Uma taxa de cem Euros (€100) será cobrada por cada alteração solicitada e deve ser paga imediatamente ao WPPO durante o processo de verificação de inscrições para que a mudança seja aceita. A nova Categoria Peso Corporal é aceita apenas mediante pagamento e é considerada definitiva.

12.3 Viabilidade de categoria em evento individual

- 12.3.1 Em todas as competições conhecidas, exceto os Jogos dos IPC, um evento de medalha será considerado viável quando os números mínimos de atleta se aplicam por categoria de Peso Corporal:
 - 12.3.1.1 **Um (1) atleta:** Quando houver um (1) atleta em uma única categoria de Peso Corporal, ele deve levantar igual ou acima do índice de MQS para essa categoria.
 - 12.3.1.2 **Dois (2) atletas:** Quando houver dois (2) atletas em uma única categoria de peso corporal, eles levantam igual ou acima do respectivo nível MQS para essa categoria Peso Corporal.
 - 12.3.1.3 **Um (1) ou dois (2) atletas:** Quando o número total de atletas for um (1)

ou dois (2) em mais de uma (1) Categoria peso corporal por gênero, então categorias combinadas podem ser formadas à critério do WPPO para consistir em dois (2) ou mais atletas; a fórmula de coeficiente será usada.

12.3.1.4 **Três (3) ou mais atletas:** Quando houver três (3) ou mais atletas em uma única categoria de Peso Corporal, o evento é possível ser realizado.

12.3.2 A premiação final em eventos para todas as competições conhecidas será determinada em consulta com o LOC, TD e WPPO antes e/ou após do Congresso Técnica. Os valores do MQS podem ser encontrados no Apêndice 10.

12.3.3 Os critérios de premiação em eventos do IPC aplicam-se aos Jogos do IPC.

12.4 Evento por equipe

12.4.1 Nas competições conhecidas, um (1) evento por Equipe será viável por gênero na faixa etária Elite nas seguintes condições:

12.4.1.1 Deve haver um mínimo de quatro (4) equipes competidoras, três (3) das quais podem ser do mesmo NPC.

12.4.1.2 As equipes devem ser compostas por três (3) atletas do mesmo NPC e mesmo gênero.

12.4.1.3 Cada um dos três (3) atletas que compõem uma equipe podem ser de diferentes categorias de Peso Corporal.

12.4.1.4 A Cada NPC é permitido inscrever no máximo três (3) equipes em evento por Equipe e gênero.

12.4.1.5 atletas inscritos em um evento por Equipe também podem ser inscritos em um evento de medalha individual ou podem ser atletas adicionais.

12.4.1.6 atletas inscritos em um evento por Equipe podem ser de todas as faixas etárias.

12.5 Evento de equipe mista

12.5.1 Em competições conhecidas somente um (1) evento de equipes mistas será viável na faixa etária Elite nas seguintes condições:

12.5.1.1 Deve haver um mínimo de quatro (4) equipes competidoras, três (3) das quais podem ser do mesmo NPC.

12.5.1.2 As equipes devem ser compostas por três (3) atletas do mesmo NPC, com pelo menos um (1) de cada gênero.

12.5.1.3 Cada um dos três (3) atletas que compõem uma equipe podem ser de diferentes categorias de peso corporal.



12.5.1.4 A cada NPC é permitido inscrever em um máximo de três (3) equipes.

12.5.1.5 atletas inscritos em um evento de equipe mista também podem ser inscritos em um evento Individual ou podem ser um atleta adicional.

12.5.1.6 atletas inscritos em evento por equipe mista podem ser de qualquer faixa etária.

12.6 Mudanças nos eventos por equipe e eventos por equipe mista

12.6.1 Em todas as competições conhecidas, os NPCs terão a oportunidade de mudar os atletas no evento por Equipe e equipe mista durante o processo de verificação de inscrição.

12.6.2 Todos os três (3) atletas podem ser alterados uma vez (1) e devem ser solicitados durante o tempo alocado do processo de verificação de inscrição. Nenhuma taxa será cobrada para cada alteração solicitada.

13 NÚMERO DE LOTE

13.1 Evento individual

13.1.1 Em competições conhecidas, o Número de Lote será destinado a cada atleta de acordo com a Lista de Ranking Mundial por Categoria peso corporal em posição ascendente no ranking. (por exemplo, em um Ranking de atletas, o primeiro lugar (1º) receberá Número de Lote um (1) e assim por diante).

13.1.2 O Número de Lote será alocado em cada evento de premiação com base na posição de classificação atleta no momento das inscrições.

13.1.3 Se um atleta ou vários atletas mudarem a categoria Peso Corporal para uma categoria na qual eles não possuem um ranking, o Número de Lote será alocado aleatoriamente com o restante dos Números de Lote para essa categoria de Peso Corporal em particular.

13.1.4 Os Números de Lote para todos os atletas competidores devem ser alocados após o término da Congresso Técnica.

13.1.5 O Número de Lote ditará o seguinte:

13.1.5.1 A ordem para que os atletas sejam alocados em grupos no caso de dois (2) ou mais atletas terem solicitado a mesma primeira (1ª) tentativa confirmada durante a Pesagem, com o maior Número de Lote indo para o primeiro grupo que competirá (por exemplo, Grupo B).



13.1.5.2 A ordem para que os atletas compareçam à Pesagem e Checagem de Equipamento, com o maior Número de Lote indo primeiro.

13.1.5.3 A ordem para que os atletas realizem sua tentativa no caso de dois (2) ou mais atletas terem solicitado o mesmo peso para essa tentativa, o maior Número de Lote indo em primeiro lugar.

13.1.5.4 Em uma categoria combinada, a ordem para que os atletas concluam sua tentativa no caso de dois (2) ou mais atletas terem solicitado o mesmo peso para essa tentativa e/ou ter o mesmo Número de Lote, o atleta na categoria de Peso Corporal mais leve indo em primeiro lugar.

13.2 Evento por equipe e equipe mista

13.2.1 Em competições conhecidas, o Número de Lote será alocado para cada evento com base na ordem de inscrição durante as inscrições finais.

13.2.2 O Número de Lote ditará o seguinte:

13.2.2.1 A ordem para que os atletas compareçam à Pesagem e Checagem de Equipamentos, com o Número de Lote maior indo primeiro.

13.2.2.2 A ordem que os atletas realizem sua tentativa no caso de dois (2) ou mais atletas terem solicitado o mesmo peso para essa tentativa, com o Número de Lote maior indo primeiro.

14 GRUPOS E CATEGORIAS

14.1 Evento individual

14.1.1 Em competições conhecidas, os atletas podem competir e/ou receber medalhas em uma única categoria de peso corporal ou em categorias combinadas conforme detalhado abaixo:

14.1.1.1 **Categoria única de peso corporal:** Uma categoria de peso corporal única por gênero, com medalhas concedidas nos seguintes formatos:

- a) 3 ou mais atletas
- b) Regra do MQS

14.1.1.2 **Categorias combinadas:** Podem ser múltiplas categorias viáveis combinadas de peso corporal por gênero em qualquer um (1) evento, com medalhas concedidas nos seguintes formatos:

- a) **3 ou mais atletas:** Todas as medalhas serão concedidas (Ouro, Prata, Bronze)

b) **Regra do MQS:** quando houver um (1) atleta em uma única categoria de peso corporal e eles levantam igual ou acima do respectivo nível MQS para essa categoria de Peso Corporal, conforme publicado no pacote de informações da competição (Ouro).

c) **Fórmula de coeficiente:** As medalhas serão calculadas utilizando-se a CF quando o número total de atletas for um (1) ou dois (dois) em mais de uma (1) categoria Peso Corporal, então grupos combinados podem ser formados a critério do WPPO para consistir em pelo menos dois (2) ou mais atletas por grupo para cada gênero.

14.2 Grupos em evento individual

- 14.2.1 Em competições conhecidas, quando houver onze (11) ou mais atletas competindo em uma única categoria de Peso Corporal ou categorias combinadas, então os grupos serão formados com um mínimo de cinco (5) atletas por grupo.
- 14.2.2 Os grupos são formados por atletas com a primeira tentativa (1ª) mais leve (confirmada na Pesagem) formando o primeiro grupo, com tentativas progressivamente mais pesadas formando grupos subsequentes.
- 14.2.3 Os grupos são identificados alfabeticamente decrescente (por exemplo, D, C, B e A).
- 14.2.4 Os grupos são formados da forma mais igual possível (em termos de número de atletas), com exceção do grupo A, que será formado por seis (6) atletas, a menos que o WPPO determine o contrário.
- 14.2.5 Se houver um número ímpar de grupos, o primeiro grupo competidor (alfabeticamente decrescente) terá o maior número de atletas.
- 14.2.6 Se um número ímpar de atletas solicitar a mesma primeira (1ª) tentativa (confirmada na Pesagem), o atleta com maior número de lote será alocado no primeiro grupo competidor (decrescente alfabeticamente).
- 14.2.7 Em uma categoria combinada, caso dois (2) ou mais atletas tenham solicitado a mesma primeira (1ª) tentativa (confirmada na Pesagem) e/ou tenha o mesmo Número de Lote, o atleta na categoria Peso Corporal mais leve irá para o primeiro grupo a competir.
- 14.2.8 A critério do TD e do WPPO em circunstâncias excepcionais, se for necessário que um grupo seja formado por menos de cinco (5) atletas, então serão adicionados três (3) minutos de tempo adicional de recuperação ao final da Primeira e Segunda Rodada.



14.2.9 Os grupos finais são definidos após a Pesagem.

14.3 Grupos em eventos por equipes e eventos por equipes mistas

14.3.1.1 Em competições conhecidas, quando houver mais de cinco (5) equipes ou equipes mistas competindo na fase de eliminatórias, dois (2) grupos podem ser formados para criar um máximo de cinco (5) equipes por grupo.

14.3.1.2 Grupos são formados com sorteio após o Congresso Técnico.

14.3.1.3 Os grupos são identificados alfabeticamente decrescente (por exemplo, B e A).

14.3.1.4 Os grupos são formados da forma mais igualitária possível (em termos de número de equipes). Se houver um número ímpar de grupos, o Grupo B terá o maior número de equipes.

15 PESAGEM

15.1 Processo de pesagem

15.1.1 A Pesagem é o processo oficial para verificar o peso corporal final do atleta para confirmar que o atleta está dentro dos parâmetros necessários que lhes permite competir dentro de sua categoria de Peso Corporal escolhida.

15.1.2 Para eventos Individuais, Em equipes e equipes mistas, cada atleta deve participar do processo de Pesagem em uma área designada e privativa com os Oficiais Técnicos que correspondam ao mesmo gênero do atleta.

15.1.3 Salvo determinação em contrário pelo WPPO, o processo de pesagem pode ocorrer até um (1) dia antes do Dia do evento da respectiva categoria Peso Corporal, categorias combinadas, evento por equipes e equipes mistas.

15.1.4 O processo de pesagem é concluído em ordem descendente do Número do Lote do maior para o menor. Para o evento por Equipes e equipe mista, o processo de Pesagem é concluído primeiro por mulheres, depois por homens se apenas uma (1) área de pesagem estiver disponível.

15.1.5 Durante a Pesagem, o atleta ou o Membro da Equipe devem confirmar o peso inicial e a altura do suporte. Todos esses detalhes devem ser claramente inseridos no cartão oficial de tentativa para aquele atleta, testemunhado e assinado pelo atleta ou pelo Membro da Equipe e, em seguida, assinado e mantido pelo oficial de Pesagem.



- 15.1.6 Cada atleta pode participar com um (1) Membro da Equipe.
- 15.1.7 Se um atleta não se apresentar à Pesagem no horário agendado e/ou com uma forma de identificação, ele será desclassificado (DSQ) do evento.
- 15.1.8 Pesagens Aleatórias dos atletas podem ocorrer no dia do evento antes do aquecimento para a categoria Peso Corporal específica a critério do WPPO. Caso um atleta pese fora dos limites da categoria, ele será desclassificado (DSQ) do evento.

15.2 Evento individual

- 15.2.1 O processo de pesagem será agendado por Categoria de peso corporal ou categorias combinadas e será calculado de acordo com o número de inscritos, com um mínimo de vinte (20) minutos até um máximo de noventa (90) minutos, utilizando o cálculo de quatro (4) minutos de média por atleta.
- 15.2.2 Um atleta só pode ser pesado uma vez (1), com exceção se um atleta estiver mais leve ou pesado do que os parâmetros necessários da categoria Peso Corporal, podendo ser repesado novamente quantas vezes o tempo permitir, somente depois de todos os outros atletas do evento terem completado sua Pesagem.
- 15.2.3 Um tempo adicional de vinte (20) minutos pode ser acrescentado ao processo de pesagem caso haja atletas que ainda não tenham atingido o peso necessário.
- 15.2.4 Se um atleta não atingir os parâmetros necessários da Categoria Peso Corporal até o final do processo de Pesagem, o atleta será desclassificado (DSQ) do evento.

15.3 Evento por equipe e por equipe mista

- 15.3.1 O processo de pesagem será calculado de acordo com o número finais de inscritos com um mínimo de trinta (30) minutos até um máximo de noventa (90) minutos.
- 15.3.2 Um atleta só será pesado uma vez (1). Nenhum tempo adicional será adicionado ao processo de Pesagem.
- 15.3.3 Durante a Pesagem, a equipe ou equipe mista deve informar:
 - 15.3.3.1 Ordem de levantamento dos atletas, altura do suporte e peso corporal e;
 - 15.3.3.2 Primeira tentativa de levantamento para o primeiro atleta.

16 UNIFORME DO ATLETA E EQUIPAMENTO PESSOAL

16.1 Regras gerais relativas ao uniforme e equipamento pessoal

Em competições conhecidas, todos os atletas devem usar itens exclusivos de Fornecedores Aprovados pelo WPPO, cumprindo com as regras desta seção e do **Apêndice 4**.

- 16.1.1 Quaisquer itens uniformes que não estejam explicitamente descritos não podem ser usados para fins de segurança (por exemplo, brincos, chapéus, relógios de pulso, anéis, etc.).
- 16.1.2 No mínimo, o atleta deve usar um Traje de competição, sapatos esportivos e meias (caso circunstâncias excepcionais existam com base no tipo de deficiência e/ou condições de saúde isto deve ser aprovado na Classificação).

16.2 Traje de competição

- 16.2.1 Um (1) Traje de competição deve ser usado pelo atleta, cumprindo com as seguintes regras:
 - 16.2.1.1 Deve ser uma (1) peça;
 - 16.2.1.2 Deve ser algodão, elastano, poliéster, nylon ou uma combinação de cada;
 - 16.2.1.3 Deve ser uma (1) camada/espessura com exceção da bainha (duas (2) camadas permitidas);
 - 16.2.1.4 Não deve haver nenhuma alteração ou melhoria do padrão de design do fabricante, como costuras reforçadas, angulação das mangas, material externo com nervuras, remendos adicionais, acolchoamento, suporte, bolsos, botões, prendedores ou zíperes;
 - 16.2.1.5 Deve ser de forma a se adequar ao corpo do atleta;
 - 16.2.1.6 Deve incluir alças ou mangas para os ombros;
 - 16.2.1.7 Se for um modelo com mangas, não deve haver mangas que vão além da tuberosidade do deltoide (ponto médio do deltoide).

16.3 Camiseta

- 16.3.1 Uma (1) camiseta de gola redonda pode ser usada opcionalmente pelo atleta sob a Traje de competição, obedecendo às seguintes regras:



- 16.3.1.1 Deve ser uma (1) camada/espessura, com exceção da bainha (duas (2) camadas permitidas);
- 16.3.1.2 Deve ser de algodão, poliéster, nylon ou uma combinação de cada;
- 16.3.1.3 Não deve haver nenhuma alteração ou melhoria do projeto do fabricante, tais como costuras reforçadas, angulação das mangas, material exterior com nervuras, remendos adicionais, acolchoamento, suporte, bolsos, botões, prendedores ou zíperes;
- 16.3.1.4 Deve ser de forma a se adequar ao corpo do atleta;
- 16.3.1.5 Não deve haver mangas que se estendam além da tuberosidade do deltoide (ponto médio do deltoide).

16.4 Roupas íntimas (cueca e calcinha)

- 16.4.1 Um (1) conjunto de roupas íntimas pode ser usado pelo atleta por baixo dos outros itens de uniformes. Ele deve obedecer às seguintes regras:
 - 16.4.1.1 Deve ser de forma a se adequar ao corpo do atleta;
 - 16.4.1.2 Não deve ser mais comprido do que as pernas do Traje de competição ou cobrir os joelhos;
 - 16.4.1.3 Deve ser uma (1) camada/espessura, com exceção da bainha (duas (2) camadas permitidas);
 - 16.4.1.4 Não deve haver nenhuma alteração ou melhoria do design do fabricante, tais como costuras reforçadas, angulação das pernas, material exterior com nervuras, remendos adicionais, acolchoamento, suporte, bolsos, botões, prendedores ou zíperes.

16.5 Outras roupas

- 16.5.1 Um (1) macaquinho adicional ou par (2) de mangas pode ser usado pelo atleta embaixo do traje de competição e/ou tocando a camiseta. Ele pode cobrir os cotovelos e/ou os joelhos. Deve obedecer às seguintes regras:
 - 16.5.1.1 Deve ser de qualquer uma (1) cor, exceto preto, sem padrão ou design, com exceção da identificação do fabricante;
 - 16.5.1.2 Deve ser de uma (1) camada/espessura, com exceção da bainha (2) camadas permitidas;
 - 16.5.1.3 Não deve haver nenhuma alteração ou melhoria do design do fabricante, como costuras reforçadas, angulação de mangas ou pernas, material exterior



nervurado, remendos adicionais, acolchoamento, suporte, bolsos, botões, prendedores ou zíperes;

16.5.1.4 Deve ser adequado ao corpo do atleta, especificamente sobre os cotovelos do atleta;

16.5.1.5 Se a opção de uma unidade, pode ser uma (1) ou duas (2) peças com a separação entre o corpo superior e inferior, e pode ser usada individualmente ou um conjunto;

16.5.1.6 Se a opção de manga, somente uma (1) manga pode ser usada em cada braço.

16.6 Calçados e meias esportivas

16.6.1 Um (1) par de calçados e meias esportivas deve ser usado pelo atleta. Se existirem circunstâncias excepcionais com base no tipo de deficiência e/ou condição de saúde, ele deve ser aprovado na Classificação.

16.7 Sutiã/Top esportivo

16.7.1 Um (1) sutiã/top esportivo pode ser usado pelo atleta por baixo do traje, camiseta e outras roupas de competição, obedecendo às seguintes regras:

16.7.1.1 Deve ficar completamente plano quando colocado sobre uma mesa

16.7.1.2 Não deve haver nenhum enrijecimento, fiação, acolchoamento, faixas de velcro ou alterações ou melhorias como costuras reforçadas, material exterior com nervuras, remendos adicionais, acolchoamento, suporte, bolsos, botões, prendedores ou zíperes

16.8 Item de cabeça

16.8.1 Um (1) item de cabeça pode ser usado pelo atleta, obedecendo às seguintes regras:

16.8.1.1 Deve ser de qualquer (1) cor, exceto preto, sem padrão ou desenho, com exceção da identificação do fabricante;

16.8.1.2 Deve ser uma (1) camada/espessura, com exceção da bainha (duas (2) camadas permitidas);

16.8.1.3 Deve ser completamente plana quando colocada sobre uma mesa;

16.8.1.4 Deve ser encaixado na cabeça e/ou no decote do atleta;

16.8.1.5 Não deve ter nenhum endurecimento, fiação, estofamento, ou alterações ou

melhorias como costuras reforçadas, material exterior nervurado, remendos adicionais, estofamento, suporte, bolsos, botões, golas, zíperes, lantejoulas ou joias;

16.8.1.6 Não deve cobrir os olhos, nariz e boca, ou ser usado abaixo da linha do pescoço.

16.9 Faixa de banco

16.9.1 Uma (1) ou duas (2) faixas de banco podem ser usadas pelo atleta para estabilidade adicional, cumprindo as seguintes Regras:

16.9.1.1 Deve ser qualquer uma (1) cor sem padrão ou desenho, com exceção da marca do fabricante;

16.9.1.2 Deve ter um comprimento mínimo de 160 (cento e sessenta) cm a um máximo de 220 (duzentos e vinte) cm;

16.9.1.3 Deve ter uma fixação de velcro;

16.9.1.4 Deve ter uma largura de no mínimo sete (7,5) cm a um máximo de dez (10) cm;

16.9.1.5 Não deve ter nenhum acolchoamento adicional, amarração, auxílio ou laço.

16.9.2 As faixas do banco devem ser utilizadas da seguinte maneira:

16.9.2.1 Colocadas em qualquer lugar a partir das articulações do tornozelo até as do quadril;

16.9.2.2 Se duas (2) faixas estão sendo usadas, nunca devem se sobrepor;

16.9.2.3 Deve ser colocado pelo atleta ou seu treinador com o auxílio dos Anilheiros;

16.9.3 Exceções para diferentes tipos de deficiência e/ou condições de saúde para colocação (na, através e/ou acima da linha do quadril) devem ser registrados nos documentos de classificação.

16.10 Cinto

16.10.1 Um (1) cinto pode ser usado pelo atleta sobre a roupa de competição, camiseta e outras roupas, obedecendo às seguintes regras:

16.10.1.1 Deve ter um corpo principal feito de couro, vinil ou outro material similar sem elasticidade em uma ou mais camadas, que podem ser coladas e/ou costuradas juntas;

16.10.1.2 Não deve ter nenhum estofamento adicional, amarração ou suporte de

material na superfície ou dentro das camadas;

16.10.1.3 Deve ter uma fivela com uma (1) ou duas (2) presilhas ou um sistema de “liberação rápida”, presa na extremidade da correia por costura e/ou pinos;

16.10.1.4 Deve ter um laço de língua preso próximo à fivela por costura e/ou pinos;

16.10.1.5 Deve ter uma largura máxima de doze (12) cm;

16.10.1.6 Deve ter uma espessura máxima do corpo principal de um cm e três décimos (1,3).

16.11 Faixa de punho (munhequeira)

16.11.1 Uma (1) faixa de pulso em cada punho pode ser usado pelo atleta, obedecendo às seguintes regras:

16.11.1.1 Deve ser feito de materiais comercialmente disponíveis

16.11.1.2 Pode ter aderentes de velcro e laços para fixação (“gancho e laço”)

16.11.1.3 Não deve ter uma fivela para fixar

16.11.1.4 Pode ser uma faixa de pulso ou atadura comercialmente disponível, mas não pode ser uma combinação das duas (2)

16.11.1.5 Deve ter uma largura máxima e largura coberta de doze (12) cm

16.11.1.6 Deve ter um comprimento máximo de cem (100) cm

16.11.1.7 Não deve se estender doze (12) cm acima e dois (2) cm abaixo do centro da articulação do punho

16.11.1.8 Se o faixa de pulso tiver um laço de polegar ou dedo, ele não deve ser usado durante a tentativa

16.12 Gesso e fita adesiva médica

16.12.1 Gesso e/ou fita adesiva médica não devem ser usados no corpo do atleta, incluindo os dedos, polegares e mãos, sem a permissão oficial do TD com o médico oficial. As gesso e/ou fita adesiva médica devem ser usadas somente para fins médicos (por exemplo, lesões) e colocadas de uma forma que não conceda ao atleta alguma vantagem.

16.12.2 Qualquer outra fita não-médica (por exemplo, fisiológica) não é permitida.



16.13 Proteção bucal

16.13.1 Um (1) protetor bucal pode ser usado pelo atleta.

17 CHECAGEM DE MATERIAL

17.1 Processo de checagem de material

- 17.1.1 Cada atleta deve participar do processo de checagem de material antes do evento.
- 17.1.2 O processo de checagem de material ocorrerá antes de entrar na área de aquecimento em uma área específica ou na área de aquecimento em seu banco reservado.
- 17.1.3 O processo de Checagem de material é realizado em ordem descendente de número de lote, do mais alto ao menor de seu respectivo grupo.
- 17.1.4 Se um atleta não se apresentar ao checagem de material no horário agendado e/ou com uma forma de identificação, ele será desclassificado (DSQ) do evento. O atleta deve usar todos os itens uniformes e equipamentos pessoais que serão utilizados durante o evento no processo de Checagem de Material, senão será desclassificado (DSQ) do evento.
- 17.1.5 Para que seja aprovado no evento, todos os itens e equipamentos devem estar de acordo com estas regras.
- 17.1.6 Durante o evento, se um atleta estiver usando itens/uniformes não apresentados e aprovados durante o processo de checagem de material ou o item for usado para obter uma vantagem injusta (por exemplo, quando usado pelo atleta, o item é muito apertado e fornece uma vantagem injusta ou está impedindo a visão do Árbitro), pode ser contestado pelo Controlador Técnico ou Árbitro. Na primeira oportunidade, o TD revisará o uniforme do atleta e determinará se o atleta deve ser desclassificado (DSQ) do evento.

18 AQUECIMENTO

18.1 Geral

- 18.1.1 Nos eventos Individual, por Equipe e por equipe mista, um Membro da Equipe pode ajudar o atleta a sacar a barra do suporte, se solicitado pelo Membro da Equipe e aprovado pelo TD no período de aquecimento.



- 18.1.2 Se houver mais atletas em um grupo do que bancos disponíveis na área de aquecimento, todos os NPCs devem respeitar uns aos outros e permitir acesso igualitário aos bancos para o aquecimento.
- 18.1.3 Qualquer violação desta Regra 18 por um atleta e/ou treinador pode resultar na remoção do passe de aquecimento e/ou credenciamento pelo WPPO e/ou TD18.

18.2 Evento individual

- 18.2.1 Os atletas receberão um tempo razoável de aquecimento antes do início do evento.
- 18.2.2 A área de aquecimento só estará acessível aos atletas competidores e seu Membro da Equipe com apresentação do credenciamento e passe de aquecimento.
- 18.2.3 Os passes de aquecimento permitirão que um máximo de dois (2) Membros da Equipe por atleta entrem na área de aquecimento quando tiverem atletas competidores.
- 18.2.4 Quando os eventos tiverem mais de um (1) grupo de atletas, os atletas e Membros da Equipe do grupo mais alto alfabeticamente ordenado que estão competindo primeiro terão acesso prioritário aos bancos na área de aquecimento.
- 18.2.5 Uma vez que os atletas do primeiro grupo deixem os bancos para completar sua primeira tentativa, eles irão e permanecerão na área de chamada, e não retornam à área de aquecimento. Depois, o próximo grupo alfabeticamente ordenado mais alto terá acesso aos bancos na área de aquecimento.

18.3 Evento por equipe e por equipe Mista

- 18.3.1 As equipes serão alocadas por um período mínimo de quarenta (40) minutos de aquecimento antes do início das eliminatórias.
- 18.3.2 Entre as eliminatórias, mata-mata, terceiro (3º) lugar e fases finais, as equipes serão alocadas um período mínimo de cinco (5) minutos de aquecimento.
- 18.3.3 Cada equipe receberá dois (2) passes de aquecimento para cada equipe ou equipe mista para acessar a área de aquecimento e um (1) número de banco que identifica seu banco designado na área de aquecimento.
- 18.3.4 A área de aquecimento só estará acessível aos atletas competidores e dois (2) Membros da Equipe com apresentação do credenciamento e passe de aquecimento.

19 APRESENTAÇÃO DOS ATLETAS E OFICIAIS TÉCNICOS

19.1 Processo de apresentação

- 19.1.1 As apresentações dos atletas e Oficiais Técnicos devem ser realizadas de acordo com os requerimentos descritos no Apêndice 11.

20 EVENTO INDIVIDUAL

20.1 Processo do evento individual

- 20.1.1 O evento começará após o aquecimento, conforme indicado no calendário da competição por grupo decrescente.
- 20.1.2 atletas terão uma (1) tentativa em três (3) rodadas distintas no evento.
- 20.1.3 Durante as três (3) Rodadas, bem como o Power Lift, o atleta só pode solicitar uma tentativa que seja um múltiplo de um quilograma completo (um (1) kg):
- 20.1.3.1 Se a tentativa for “Inválida”, um atleta pode solicitar o mesmo peso na próxima rodada.
- 20.1.3.2 Se a tentativa for “Válida”, um atleta deve aumentar o peso em um mínimo de um (1) quilograma na próxima Rodada.
- 20.1.4 Durante o evento, o atleta terá dois (2) minutos a partir de quando seu nome completo for anunciado em inglês para receber o comando de iniciar. Se um atleta tiver que completar sua tentativa imediatamente após sua tentativa anterior, três (3) minutos serão alocados para sua segunda tentativa.
- 20.1.5 O atleta pode ser acompanhado ao banco por um (1) Membro da Equipe. O Membro da Equipe pode ajudar o atleta a entrar e sair do banco e ser amarrado. Durante a tentativa, o Membro da Equipe deve permanecer na área do treinador designada.
- 20.1.6 Após o término da tentativa e a exibição da decisão do levantamento, o atleta e o Membro da Equipe devem deixar o banco e a área de competição o mais rápido possível.
- 20.1.7 Os atletas competem dentro de grupos conforme determinado após a Pesagem. Dentro dos grupos, os atletas competem com o peso na barra do mais leve ao mais pesado em cada Rodada. Se a tentativa for a mesma para dois (2) ou mais atletas, o atleta com o maior Número de Lote levantará primeiro (1º).



20.1.8 Em caso de suspensão temporária do evento, serão alocados no mínimo quarenta (40) minutos de aquecimento aos atletas e o evento e placar continuarão como estava antes da suspensão.

20.2 Rodadas e tentativas de mudança das pedidas

20.2.1 1ª Rodada

20.2.1.1 O peso da primeira tentativa para a 1ª Rodada é confirmado durante a Pesagem. Deve ser um mínimo de vinte e cinco (25) kg.

20.2.1.2 Uma (1) mudança é permitida, ou:

a) Inferior em um máximo de dez (10) quilos a menos do que a tentativa original (mas não abaixo de 25 kg); ou

b) Superior em um máximo de dez (10) quilos.

20.2.1.3 Os atletas que competem no primeiro ou único grupo podem fazer uma (1) mudança a partir de trinta (30) minutos antes do início do evento até cinco (5) minutos antes do início da primeira Rodada.

20.2.1.4 Grupos subsequentes na mesma Categoria e eventos de Peso Corporal são autorizados a fazer sua mudança a partir de trinta (30) minutos antes do início do primeiro grupo até cinco (5) minutos antes do início de sua primeira Rodada, solicitando isso ao Marshall. Esta seleção deve ser feita pelo atleta ou seu Membro da Equipe no cartão de tentativa.

20.2.1.5 O grupo de atletas inicial permanecerá conforme a primeira pedida solicitada na Pesagem, mas a ordem de levantamento em cada grupo será atualizada de acordo com as alterações feitas no aquecimento até o prazo final.

20.2.2 2ª Rodada

20.2.2.1 A tentativa inicial para a 2ª Rodada deve ser solicitada ao Marshall dentro de um (1) minuto a partir da exibição da decisão dos Árbitros da 1ª Rodada. Esta seleção deve ser feita pelo atleta ou seu Membro da Equipe no cartão de tentativa.

20.2.2.2 Deve ser um aumento de peso, a menos que um “Inválido” tenha sido registrado por aquele atleta na 1ª Rodada, nesse caso o peso pode ser o mesmo que o tentado por aquele atleta na 1ª Rodada.

20.2.2.3 Se nenhuma tentativa for solicitada e a decisão foi “Válido “ na 1ª Rodada, então a tentativa para a 2ª Rodada será automaticamente um (1) kg a acima da tentativa do atleta na 1ª Rodada.

20.2.2.4 Se nenhuma tentativa for solicitada e a decisão foi “Inválido” na 1ª Rodada, então a tentativa para a 2ª Rodada será automaticamente a mesma que o levantamento do atleta na 1ª Rodada.

20.2.3 3ª Rodada

20.2.3.1 A tentativa inicial de levantamento para a 3ª Rodada deve ser solicitada ao Marshall dentro de um (1) minuto a partir da exibição da decisão dos Árbitros na 2ª Rodada. Esta seleção deve ser feita pelo atleta ou Membro da Equipe no cartão de tentativa.

20.2.3.2 Deve ser um aumento de peso, a menos que um movimento “Inválido” tenha sido registrado por aquele atleta na 2ª Rodada, nesse caso o peso pode ser o mesmo que o tentado por aquele atleta na 2ª Rodada.

20.2.3.3 Se nenhuma tentativa for solicitada e a movimento “Válido” na 2ª Rodada, então a tentativa para a 3ª Rodada será automaticamente um (1) kg acima do que a tentativa do atleta na 2ª Rodada.

20.2.3.4 Se nenhuma tentativa for solicitada e o movimento foi “Inválido” na 2ª Rodada, então a tentativa para a 3ª Rodada será automaticamente a mesma do levantamento do atleta na 2ª Rodada.

20.2.3.5 Duas (2) alterações são permitidas, ou:

- a) Inferior para uma quantidade não abaixo que o peso de início para a 2ª Rodada;
- b) Superior (sem limite).

20.2.3.6 Uma solicitação de alteração nos termos da Regra 20.2.3.5:

- a) Se o Locutor Técnico não chamou o nome completo do atleta em inglês para iniciar sua tentativa; ou
- b) O peso solicitado não for igual ou inferior a qualquer tentativa já concluída (“Válido” ou “Inválido”) por outro atleta na 3ª Rodada que teria ido antes devido ao Número de Lote; ou
- c) O peso solicitado não for igual ou inferior ao peso tentado na segunda Rodada por esse atleta.

20.2.4 Durante todo o evento, a altura do suporte pode ser alterada apenas pelo Marshall.

21 EQUIPE E EQUIPE MISTA

21.1 Processo de equipe e equipe Mista

- 21.1.1 O evento começará após o aquecimento, conforme indicado no calendário da competição por grupo descendente e por fase.
- 21.1.2 O evento consiste em três (3) fases:
 - 21.1.2.1 Eliminatórias
 - 21.1.2.2 Confronto Mata-Mata
 - 21.1.2.3 Confronto de Terceiro (3rd) Lugar e Confronto Final
- 21.1.3 Se houver quatro (4) ou cinco (5) equipes, as equipes competirão em uma fase eliminatória em um (1) grupo e as quatro (4) equipes mais bem classificadas avançarão para os confrontos mata-mata.
- 21.1.4 Nas eliminatórias, se houverem seis (6) ou mais equipes, o número de grupos e como as quatro (4) equipes avançarão para os confrontos mata-mata serão confirmadas durante o Congresso Técnica.
- 21.1.5 Uma vez que as 4 melhores equipes classificadas das eliminatórias sejam definidas, o computador irá automaticamente sortear 2 confrontos mata-mata (A & B) no placar. O confronto com o menor Número de Lote de equipe competirá primeiro no Confronto B, imediatamente seguido pelo Confronto A.
- 21.1.6 Nos confrontos mata-mata, por confronto B e A, uma (1) equipe mais bem classificada avançará para a final. A equipe de menor ranking avançará para o confronto de terceiro lugar.
- 21.1.7 Em cada fase, as equipes terão uma (1) tentativa de levantamento em três (3) rodadas distintas. Cada atleta levantará uma vez (1) em sua própria Rodada.
- 21.1.8 Após as eliminatórias e a fase mata-mata, as equipes têm até dois (2) minutos antes do horário de início do evento para apresentar a ordem dos atletas, valor da tentativa e altura do suporte apenas para o primeiro (1º) atleta. A não apresentação da ordem dos atletas resultará em ordem aleatória.
- 21.1.9 Durante as três (3) Rodadas, o atleta só pode solicitar uma tentativa que seja um múltiplo de um quilograma inteira (1) quilo. Se uma equipe não enviar sua tentativa dentro do tempo previsto, 25 kg será automaticamente selecionado.
- 21.1.10 Durante o evento, o atleta terá dois (2) minutos a partir de quando seu nome completo for anunciado em inglês para receber o comando de início. Se um atleta tiver que completar sua tentativa imediatamente após sua tentativa

anterior, três (3) minutos serão destinados para sua próxima tentativa.

- 21.1.11 O atleta pode ser acompanhado ao banco por um (1) Membro da Equipe. O Membro da Equipe pode ajudar o atleta a entrar e sair do banco e ser amarrado. Durante a tentativa, o Membro da Equipe deve permanecer na área designada de treinador.
- 21.1.12 Após o término da tentativa e a exibição da decisão, o atleta e o Membro da Equipe devem deixar o banco e o palco o mais rápido possível.
- 21.1.13 Durante o evento, os atletas competem do peso mais leve ao mais pesado em cada Rodada. Se a tentativa for a mesma para dois (2) ou mais atletas, o atleta com o maior Número de Lote levantará primeiro.

22 COMANDOS DO ÁRBITRO CHEFE

22.1 Comando de “Comece”

- 22.1.1 Quando o Árbitro Chefe estiver satisfeito com a posição do corpo do atleta dentro do limite de tempo de tentativa, ele fornecerá um comando de início e um sinal (audível de “comece” e movimento visual para baixo do braço estendido) para alertar o atleta para iniciar sua tentativa de levantamento.
- 22.1.2 O comando de início não será dado se um (1) ou mais elementos de posição do corpo estiverem incorretos. O Árbitro esquerdo ou direito levantará o braço se observar que um (1) ou mais elementos de posição do corpo estão incorretos antes que o Árbitro Chefe dê o comando de início.

22.2 Comando de “Recolhe”

- 22.2.1 Quando o Árbitro Chefe estiver satisfeito que o atleta tenha concluído sua execução de tentativa ou acreditar que a tentativa falhará por razões de segurança, ele fornecerá um comando de recolhe e um sinal (audível de “recolhe” e movimento visual para trás do braço estendido) para alertar o atleta e/ou o Anilheiro para colocar a barra nos suportes.

23 EXECUÇÕES DO MOVIMENTO

23.1 Execução válida

- 23.1.1 Os três (3) Árbitros julgarão um “Válido” se o atleta executar corretamente todas as seguintes sequências*:



23.1.1.1 Sequência de posição corporal (turquesa)

- a) O atleta se deita de costas no banco e assume a posição de levantamento durante toda tentativa.
- b) A cabeça do atleta, ombros, nádegas, pernas e calcanhares totalmente estendidos (se aplicável) permanecem no banco e tocando o banco durante todo o levantamento. O atleta pode tremer/deslizar no banco, desde que isso não altere sua posição inicial.
- c) O atleta é fixado de acordo com a Regra 16.9 estabelecida em Uniforme do atleta e Equipamento Pessoal 16.9.
- d) Todos os dedos do atleta envolvem firmemente ao redor da circunferência da barra com os polegares no lado oposto dos outros dedos durante todo o levantamento.
- e) O espaçamento das mãos do atleta está dentro de 81 cm (oitenta e um) centímetros de ambos os dedos indicadores, conforme indicado pelas marcações na barra.
- f) A barra é tomada sob controle ao comprimento do braço com cotovelos travados, sujeito a quaisquer condições médicas especiais.
- g) O atleta começa o levantamento após o comando de início ser dado.

23.1.1.2 Sequência de descida (azul)

- a) A barra é controlada (por exemplo, não foi derrubada/ bate no peito) ao longo de todo o movimento durante o deslocamento excêntrico/descendente da barra.

23.1.1.3 Sequência de parada (laranja)

- a) A barra toca no peito e permanece estática entre o movimento excêntrico/descendente e concêntrico/de subida da barra.
- b) A barra parou no peito e não afunda no peito antes de ser empurrada para cima.

23.1.1.4 Sequência de Subida (roxo)

- a) A barra é empurrada para cima sem o auxílio não natural de várias partes do corpo (por exemplo, “forçando” ou “com um solavanco” dos ombros e/ou do peito para impulsionar a barra para cima).
- b) A barra se move em um movimento de subida durante o movimento



concêntrico/ de subida da barra.

- c) A barra é empurrada com travamento igualmente sincronizado de ambos os braços e cotovelos.
- d) O atleta coloca a barra de volta no suporte após o comando de “recolhe” ser dado pelo Árbitro Chefe.

23.1.2 *Quaisquer exceções para diferentes tipos de deficiência e/ou condições de saúde devem ser registradas nos documentos de classificação. Qualquer mudança no tipo de deficiência deve ser atualizada de acordo com as regras e regulamentos de classificação através de um Pedido de Revisão Médica.

23.2 Execução inválida

23.2.1 Os três (3) Árbitros julgarão um movimento “Inválido” se o atleta não completar a execução do movimento “Válido”, conforme estabelecido na Regra 23.1 acima, ou se aplicar qualquer um dos seguintes 23.1:

23.2.1.1 Sequência de posição corporal (turquesa)

- a) O atleta não se deita de costas no banco e assume a posição de levantamento durante todo o levantamento.
- b) A cabeça do atleta, ombros, nádegas, pernas e calcanhares totalmente estendidos (se aplicável) não permanecem no banco e tocando o banco durante todo o levantamento.
- c) O atleta não é fixado de acordo com a Regra 16.9 estabelecida em Uniforme do atleta e Equipamento Pessoal.
- d) Qualquer um dos dedos do atleta não envolvem firmemente ao redor da circunferência da barra com os polegares no lado oposto dos outros dedos durante todo o levantamento.
- e) O espaçamento das mãos do atleta excede 81 cm (oitenta e um) centímetros de ambos os dedos indicadores, conforme indicado pelas marcações na barra.
- f) A barra não é tomada sob controle ao comprimento do braço com cotovelos travados, sujeito a quaisquer condições médicas especiais.
- g) O atleta começa o levantamento antes do comando de início ser dado.
- h) O atleta não inicia seu movimento dentro do prazo de levantamento quando dado o comando de início.



- i) O atleta não recebe o comando de início dentro do prazo do levantamento.

23.2.1.2 Sequência de descida (azul)

- a) A barra não é controlada (por exemplo, é derrubada / bate no peito) ao longo de todo o movimento durante o deslocamento excêntrico/descendente da barra.

23.2.1.3 Sequência de parada (laranja)

- a) A barra não toca no peito.
- b) A barra não permanece estática entre o movimento excêntrico/descendente e concêntrico/de subida da barra.
- c) A barra para no peito e afunda no peito antes de ser empurrada para cima.

23.2.1.4 Sequência de subida (roxo)

- a) O atleta não empurra a barra.
- b) A barra é empurrada para cima com suporte não natural de várias partes do corpo (por exemplo, “forçando” ou “com um solavanco” dos ombros e/ou do peito para impulsionar a barra para cima).
- c) A barra não se move em um movimento para cima durante o movimento concêntrico/de subida da barra.
- d) A barra é empurrada sem travamento igualmente sincronizado de ambos os braços e cotovelos.
- e) O atleta coloca a barra de volta no suporte antes do comando de “recolhe” ser dado pelo Árbitro Chefe.
- f) Se a barra bater nos suportes durante qualquer momento da execução do levantamento (mesmo que não tenha sido intencionalmente).
- g) A tentativa é determinada sem sucesso durante o levantamento (por exemplo, o atleta está lesionado, o atleta está se esforçando de forma insegura) e o Árbitro Chefe fornece um comando “recolhe”.

23.3 Decisão do levantamento

- 23.3.1 Uma vez que a barra tenha sido colocada nos suportes, os três (3) Árbitros divulgam sua decisão coletiva por meio de luzes ou bandeiras.

- 23.3.1.1 Um movimento “Válido” é constituído por duas (2) ou três (3) luzes/bandeiras brancas.



- 23.3.1.2 Um movimento “Inválido” é constituído por duas (2) ou três (3) luzes/ bandeiras vermelhas. Com base nas sequências T&S, uma (1) ou até quatro (4) luzes (turquesa, azul, laranja e roxa) serão mostradas.

24 DESAFIO DO LEVANTAMENTO

24.1 Descrição do desafio do levantamento

- 24.1.1 Nos Jogos do IPC, Campeonatos do WPPO e Competições Sancionadas, onde o LiftVRS é usado, os atletas terão a oportunidade de desafiar apenas sua própria decisão de movimento “Inválido”.
- 24.1.2 O processo de Desafio do Levantamento deve ser iniciado pelo atleta e/ou pelo Membro da Equipe enviando um cartão de Desafio do Levantamento ao leitor de cartão Desafio do Levantamento dentro de até um (1) minuto de sua decisão ter sido exibida no placar de tentativa.
- 24.1.3 Um cartão de Desafio do Levantamento pode ser adquirido ao custo de cem Euros (€100) durante a Congresso Técnico. O pagamento total deve ser feito imediatamente mediante solicitação de um cartão Desafio do Levantamento.
- 24.1.4 Quaisquer cartões de Desafio do Levantamento adquiridos em posse de um atleta ou Membro da Equipe devem ser devolvidos à gerência do WPPO antes do encerramento dessa competição, a fim de receber reembolso total. Quaisquer cartões de Desafio do Levantamento que não são devolvidos neste prazo não serão mais válidos ou elegíveis para um reembolso.
- 24.1.5 O Desafio do Levantamento pode ocorrer em um (1) dos seguintes formatos, a critério do WPPO:

24.1.6 Formato de desafio do Júri

- 24.1.6.1 Cada membro do Júri julgará o levantamento em tempo real a partir de um (1) ângulo do levantamento através do LiftVRS que corresponde à posição do Árbitro e fornecerá uma decisão.
- 24.1.6.2 Somente quando um Desafio do Levantamento for iniciado, J1 verificará imediatamente todas as decisões que foram tomadas por cada membro do Júri (J1, J2 e J3). Isso ocorrerá sem a necessidade de suspender o evento, e o resultado do desafio será exibido automaticamente no placar, resultando em:
- a) **O Desafio do Levantamento é bem-sucedido:** por decisão unânime, os três (3) membros do Júri avaliam o levantamento como “Válido”. Quando um Desafio do Levantamento é bem-sucedido, a decisão é revertida para “Válido”



e o resultado e o ranking são revisados. O cartão do Desafio do Levantamento e taxa serão devolvidos.

b) **O Desafio do Levantamento não é bem-sucedido:** se ao menos um (1) dos membros do Júri avaliar o levantamento como um “Inválido”. Quando um Desafio do Levantamento não for bem-sucedido, a decisão permanece como “Inválido”, e o cartão e taxa do Desafio do Levantamento serão mantidos e fornecidos à gerência do WPPO.

24.1.7 Formato de desafio do árbitro

24.1.7.1 Somente quando um Desafio do Levantamento for iniciado, cada Árbitro que inicialmente julgou um “Inválido” revisará o levantamento em tempo real a partir de seu ângulo através do LiftVRS e fornecerá uma decisão (apenas contra suas próprias sequências de “Inválido”).

24.1.7.2 Somente quando um Desafio do Levantamento é iniciado, o evento é interrompido para que os Árbitros revisem e forneçam uma decisão, e o resultado do Desafio do Levantamento será exibido automaticamente no placar, resultando em:

a) **Desafio do levantamento bem-sucedido:** por decisão unânime, os três (3) Árbitros julgam o levantamento como “Válido”. Quando um Desafio do Levantamento é bem-sucedido, a decisão é revertida para “Válido” e o resultado e o ranking são revisados. O cartão do Desafio do Levantamento e taxa serão devolvidos.

b) **Desafio do levantamento não é bem-sucedido:** se ao menos um (1) dos Árbitros julgar como “Inválido”. Quando um Desafio do Levantamento não for bem-sucedido, a decisão permanece como “Inválido”, e o cartão e taxa do Desafio do Levantamento serão retidos e fornecidos à gerência do WPPO.

24.1.8 O locutor técnico anunciará o resultado do Desafio do Levantamento.

24.1.9 O resultado do processo de Desafio do Levantamento é definitivo, e não haverá mais oportunidade para apelar deste resultado.

24.1.10 Caso haja uma falha no LiftVRS, o Árbitro Chefe ou J1, respectivamente, comunicará aos atletas e Membro da Equipe sobre a falha, e o evento continuará sem Desafio do Levantamento até que a falha seja resolvida. Se a falha do LiftVRS for resolvida, isso será comunicado aos atletas, e os Desafios do Levantamento serão permitidos a partir desse momento.



25 ERROS NO FOP

25.1 Descrição dos erros no FOP

- 25.2 Durante o evento, qualquer um dos erros abaixo pode ocorrer e ser apontado pelo atleta, pelo Membro da Equipe, pelos Árbitros, pelo Júri, pelo Marshall ou pelo delegado técnico apenas em relação à tentativa atual do atleta, antes ou depois da tentativa (dentro dos prazos estabelecidos nesta Regra):
- 25.2.1 **Barra carregada incorreta:** O peso que é carregado na barra não corresponde ao peso solicitado pelo atleta para o Marshall.
 - 25.2.2 **Altura incorreta do suporte:** A altura do suporte estiver incorreta e não corresponder à altura solicitada pelo atleta para o Marshall.
 - 25.2.3 **Erro do locutor técnico:** O anúncio pelo TA estiver incorreto levando a uma barra carregada incorretamente e/ou altura do suporte ou atleta anunciado incorretamente.
 - 25.2.4 **Erro de marcação de tempo:** O cronômetro é iniciado pelo TA muito cedo ou tarde demais depois que o atleta é anunciado.
 - 25.2.5 **Erro do anilheiro:** O anilheiro entra em contato com a barra durante o levantamento quando não é instruído a fazê-lo pelo Árbitro Chefe.
 - 25.2.6 **Erro técnico/tecnológico/Marshall:** barra carregada incorretamente, altura do suporte e/ou tentativa incorreta de atleta.
 - 25.2.7 **Erro do equipamento:** O banco, barra, discos, colares e/ou faixas de banco estragam e/ou estão danificados.
- 25.3 Para informar um erro antes de uma tentativa, os Árbitros, atleta e/ou que o Membro da Equipe do atleta deve alertar o Árbitro Chefe antes que o comando “comece” seja dado. O tempo será interrompido para analisar o erro apontado e com base na determinação do Árbitro Chefe, ocorrerá o seguinte:
- 25.3.1.1 Se o Árbitro-Chefe determinar que não há erro, o tempo e a tentativa devem ser retomados normalmente.
 - 25.3.1.2 Se o Árbitro-Chefe determinar que há um erro, o atleta e o Membro da Equipe sairão imediatamente do banco e o erro será corrigido. O atleta terá dois (2) minutos para completar sua tentativa, mas não deixará o FOP.
- 25.4 Para informar um erro após uma tentativa (que não foi previamente observado ou apontado), os Árbitros, atleta ou que o Membro da Equipe do atleta deve alertar o Árbitro Chefe antes que o atleta deixe a plataforma. Com base na determinação do Árbitro Chefe, ocorrerá o seguinte:



- 25.4.1.1 Se o Árbitro Chefe determinar que não houve erro, a decisão permanecerá a mesma.
- 25.4.1.2 Se o Árbitro Chefe determinar que houve um erro e a decisão do levantamento foi “Inválido”, o atleta e o Membro da Equipe sairão imediatamente do FOP, e o erro será corrigido. O atleta repetirá sua tentativa imediatamente após sua tentativa anterior, três (3) minutos serão alocados para sua nova tentativa.
- 25.4.1.3 Se o Árbitro Chefe determinar que houve um erro no carregamento da barra para um peso mais leve do que o solicitado e o movimento foi “Válido”, o peso solicitado será registrado.
- 25.4.1.4 Se o Árbitro Chefe determinar que houve um erro no carregamento da barra para um peso mais pesado do que o solicitado e o movimento foi “Válido”, o peso mais pesado será registrado e as tentativas dos outros atletas continuarão como solicitado.

26 RECORDES

26.1 Descrição dos recordes

- 26.2 Durante todas as competições conhecidas do WPPO, com exceção de Competições Híbridas e Competições Aprovadas pelo WPPO, no evento Individual, os atletas podem tentar quebrar um recorde se houver testes antidoping sendo realizados naquela competição e o LiftVRS for utilizado.
- 26.3 Se a tentativa de recorde for “Válida”, ela será reconhecida como um novo recorde.
- 26.4 Assim que um novo recorde for estabelecido, qualquer atleta que quiser tentar um novo recorde deve superar o anterior estabelecido por um mínimo de um (1) quilo.
- 26.5 Para uma tentativa de recorde, apenas um (1) Árbitro pode ter a mesma nacionalidade do atleta realizando o recorde.
- 26.6 Para uma tentativa de recorde, apenas um (1) Membro do Júri pode ter a mesma nacionalidade do atleta realizando o recorde.
- 26.7 A WPPO reconhecerá e manterá recordes para todas as quatro (4) faixas etárias e dois (2) gêneros para o Mundial, Regional e várias Competições (conforme estabelecido abaixo). Só é possível quebrar esses recordes nas competições abaixo identificadas dentro das três (3) tentativas de levantamento:

TIPO DE COMPETIÇÃO	TIPOS DE RECORDES RECONHECIDOS SE LEVANTADOS DENTRO DAS 3 TENTATIVAS
Jogos Paralímpicos	Recorde Mundial Novato. Recorde Mundial Próxima Geração. Recorde Mundial Elite. Recorde Mundial Lenda. Recordes Paralímpicos.
Campeonato Mundial Elite	Recorde Mundial Elite. Recorde Mundial Lenda. Todos os Recordes Regionais Elite. Todos os Recordes Regionais Lenda.
Campeonato Mundial Novato e Próxima Geração	Recorde Mundial Novato. Recorde Mundial Próxima Geração. Todos os Recordes Regionais Novato. Todos os Recordes Regionais de Próxima Geração.
Campeonatos Regionais Elite	Recorde Mundial Elite. Recorde Mundial Lenda. Todos os Recordes Regionais Elite. Todos os Recordes Regionais Lenda.
Campeonato Regional Novato e Próxima Geração	Recordes Mundiais Novato e Próxima Geração. Todos os Recordes Regionais Novato e Próxima Geração.
Copas do Mundo	Recordes Mundiais Novato, Próxima Geração Elite e Lenda. Todos os Recordes Regionais Novato, Próxima Geração, Elite e Lenda
Jogos Parapan-Americanos	Recorde Mundial Elite. Recorde Regional das Américas Elite. Recorde dos Jogos Parapan-Americanos.
Jogos Para-Asiáticos	Recorde Mundial Elite. Recorde Regional Asiático Elite. Recorde dos Jogos Para-Asiáticos.

TIPO DE COMPETIÇÃO	TIPOS DE RECORDES RECONHECIDOS SE LEVANTADOS DENTRO DAS 3 TENTATIVAS
Jogos da Comunidade	Recorde Mundial Elite. Todos os Recordes Regionais Elite. Recorde dos Jogos da Comunidade.
Jogos Para-Sub-regional	Recorde Mundial Elite. Respectivos Recordes Regionais Elite.
Jogos da Para-Juventude	Recordes Mundiais Novato e Próxima Geração. Respectivos Recordes Regionais Novato e Próxima Geração.
Competições Híbridas	Nenhum.
Internacional/Convite/Nacional	Nenhum.

27 O POWER LIFT (4ª TENTATIVA)

27.1 A descrição do Power Lift

- 27.2 Durante os Jogos do IPC, Campeonatos do WPPO e Competições Sancionadas do WPPO, os atletas no evento Individual podem fazer uma quarta (4ª) tentativa adicional para quebrar um recorde se houver testes antidoping sendo realizados naquela competição e o LiftVRS for usado.
- 27.3 O Power Lift ocorrerá após a terceira (3ª) Rodada.
- 27.4 O Power Lift deve ser solicitado pelo atleta e/ou pelo Membro da Equipe ao Marshall dentro de até um (1) minuto de sua decisão exibida no placar de tentativa. O pedido será aprovado pelo Marshall somente se as condições abaixo forem atendidas:
- 27.4.1.1 Se a terceira (3ª) tentativa do atleta for “Válido” e o peso levantado estiver em até dez (10) kg do atual peso recorde elegível que o atleta está tentando quebrar.
- 27.4.1.2 Se a terceira (3ª) tentativa do atleta foi uma tentativa de recorde elegível e foi um “Válido”.
- 27.5 Um Power Lift não será possível solicitar durante ou após o Levantamento Head-to-Head.
- 27.6 Só é possível quebrar os seguintes recordes e contar no resultado final nas competições identificadas com o Power Lift.



TIPO DE COMPETIÇÃO	TIPOS DE RECORDES PERMITIDOS QUEBRAR COM O POWER LIFT
Jogos Paralímpicos	Recorde Mundial Elite. Recordes Paralímpicos.
Campeonato Mundial Elite	Recorde Mundial Elite e Lenda.
Campeonato Mundial Novato e Próxima Geração	Recorde Mundial Novato e Próxima Geração.
Campeonato Regional Africano Elite	Recorde Mundial Elite e Lenda. Recorde Regional Africano Elite e Lenda.
Campeonato Regional Africano Novato e Próxima Geração	Recorde Mundial Novato e Próxima Geração. Recorde Regional Africano Novato e Próxima Geração.
Campeonato Regional Parapan-Americano Elite	Recorde Mundial de Elite e Lenda. Recorde Regional Para-Panamericano Elite e Lenda.
Campeonato Regional Parapan Americano Novato e Próxima Geração	Recorde Mundial Novato e Próximo Geração. Recorde Regional Parapan Americano de Novato e Próximo Geração.
Campeonato Regional Ásia-Oceania Elite	Recorde Mundial Elite e Lenda. Recorde Regional da Ásia Elite e Lenda. Recorde Regional da Oceania Elite e Lenda.
Campeonato Regional da Asia-Oceania Novato e Próxima Geração	Recorde Mundial Novato e Próximo Geração. Recorde Regional da Asia Novato e Próximo Geração. Recorde Regional da Oceania de Novato e Próximo Geração.



TIPO DE COMPETIÇÃO	TIPOS DE RECORDES PERMITIDOS QUEBRAR COM O POWER LIFT
Campeonato Regional Europeu Elite	Recorde Mundial Elite. Recorde Regional Europeu Elite.
Campeonato Regional Europeu Novato e Próxima Geração	Recorde Mundial Novato e Próximo Geração. Recorde Regional Europeu Novato e Próximo Geração.
Copas do Mundo	Recorde Mundial Elite e Lenda. Recorde Mundial Novato e Próximo Geração.
Jogos Parapan-Americanos	Recorde Mundial Elite. Recorde Regional das Américas Elite. Recorde dos Jogos Parapan-Americanos.
Jogos Para-Asiáticos	Recorde Mundial Elite. Recorde Regional Asiático Elite. Recorde dos Jogos Para-Asiáticos.
Jogos da Comunidade	Nenhum.
Jogos Para Sub-regional	Recorde Mundial Elite. Recorde Regional Elite.
Jogos da Para-Juventude	Recorde Mundial Novato e Próximo Geração.
Competições Híbridas	Nenhum.
Internacional/Convite/Nacional	Nenhum.



28 RESULTADOS

28.1 Evento individual

- 28.1.1 **Melhor levantamento:** O resultado final de cada atleta será calculado pelo peso de tentativa mais pesado “Válido” completado durante o evento dentro das três (3) tentativas e também o Power Lift (“Melhor levantamento”), classificado em ordem descendente (por exemplo, o “melhor levantamento” mais pesado é o primeiro (1º) do ranking).
- 28.1.2 **Levantamento total:** O resultado final de cada atleta será calculado pela soma dos pesos de tentativas “Válidas” concluídas durante o evento dentro das três (3) tentativas (“Levantamento Total”), classificados em ordem descendente (por exemplo, o “Levantamento total” mais pesado é o primeiro (1º) do ranking). A medalha total de levantamento é válida em todas as competições conhecidas, exceto nos Jogos.
- 28.1.3 **Desempate:** Se dois (2) ou mais atletas em uma posição de classificação/medalha (primeiro ao terceiro) alcançarem o mesmo resultado, o Levantamento head-to-head determinará o resultado final, sujeito à Regra 28.1.5 abaixo:
- 28.1.3.1 Se ambos os atletas tiverem movimento “Inválido”, a respectiva classificação será compartilhada;
- 28.1.3.2 Se ambos os atletas tiverem movimento “Válido”, a respectiva classificação será compartilhada.
- 28.1.4 **O Levantamento Head-to-Head** ocorrerá após a terceira (3ª) Rodada. Se um atleta tiver que completar sua tentativa imediatamente após sua tentativa anterior, três (3) minutos serão alocados para sua próxima tentativa. A tentativa será automaticamente o mesmo peso da tentativa/resultado empatado dos atletas.
- 28.1.5 Os respectivos atletas podem juntos decidir que não desejam realizar o Levantamento Head-to-Head (com a aprovação do TD). Se nenhum Levantamento Head-to-Head for realizado, a respectiva classificação será compartilhada.
- 28.1.6 Se dois (2) ou mais atletas classificados em quarto (4º) ou inferior (ou seja, não entre o primeiro (1º) e o terceiro (3º)) alcançarem o mesmo resultado, a classificação será compartilhada.



28.2 Evento por equipe e por equipe Mista

- 28.2.1 **Melhor levantamento:** Todos os resultados dos eventos por equipe e por equipe mista serão calculados utilizando-se a CF que permite a comparação dos resultados de atletas de diferentes Categorias de Peso Corporal. A pontuação CF de cada atleta de cada Rodada será então somada para dar a pontuação total CF, com a maior pontuação recebendo a maior classificação.
- 28.2.2 **Desempate:** em cada uma das fases, se uma equipe obteve o mesmo resultado, o seguinte resultado ocorrerá:
- 28.2.2.1 a equipe com o maior número de movimento “Válido” será melhor classificada;
- 28.2.2.2 se ainda existir um empate, a equipe com o atleta com a maior pontuação individual levantada será melhor classificada;
- 28.2.2.3 se ainda existir um empate, o atleta com maior pontuação individual levantada na Rodada anterior será classificado melhor (por exemplo, se dois (2) atletas tiverem uma pontuação de 150,55 levantadas nas Rodadas 1 e 3, respectivamente, a Equipe e o atleta que levantaram no Round 1 serão melhores classificados).
- 28.2.3 O resultado final de cada equipe em cada fase será calculado pela soma de cada “Válido” de cada atleta usando o CF, classificando-se em ordem decrescente (por exemplo, a maior pontuação da equipe é a primeira (1ª) classificação).

29 PREMIAÇÃO

29.1 Descrição da premiação

- 29.2 Nas competições conhecidas do WPPO, as medalhas serão concedidas de acordo com os critérios de viabilidade do evento individual (Melhor levantamento e levantamento Total), eventos por equipes e por equipes mistas:

CLASSIFICAÇÃO	MEDALHA
Primeiro (1º)	Ouro
Segundo (2º)	Prata
Terceiro (3º)	Bronze

29.3 Eventos individuais

- 29.3.1 Somente dois (2) atletas do mesmo NPC são elegíveis para ganhar uma medalha.
- 29.3.2 Se após o Levantamento Head-to-Head, a primeira (1ª), segunda (2ª) ou terceira (3ª) classificação é compartilhada.
- 29.3.3 Se houver dois (2) primeiros (1º) atletas classificados, duas (2) medalhas de ouro e uma (1) medalha de bronze serão concedidas;
- 29.3.4 Se houver dois (2) segundos (2º) atletas do ranking, uma (1) medalha de ouro e duas (2) medalhas de prata serão concedidas;
- 29.3.5 Se houver duas (2) terceira (3ª) classificadas atletas, uma (1) medalha de ouro, uma (1) prata e duas (2) medalhas de bronze serão concedidas.
- 29.4 eventos por equipe e por equipe mista
 - 29.4.1 Se após o terceiro (3º) lugar e o último confronto, a primeira (1ª), segunda (2ª) ou terceira (3ª) classificação é compartilhada.
 - 29.4.2 Se houver duas (2) primeiras (1ª) equipes classificadas, duas (2) medalhas de ouro e uma (1) medalha de bronze serão concedidas;
 - 29.4.3 Se houver duas (2) segundas (2ª) equipes classificadas, uma (1) medalha de ouro e duas (2) medalhas de prata serão concedidas;
 - 29.4.4 Se houver duas (2) terceiras (3ª) equipes classificadas, uma (1) medalha de ouro, uma (1) prata e duas (2) medalhas de bronze serão concedidas.
 - 29.4.5 Um (1) treinador por equipe receberá uma medalha.
- 29.5 Em Competições de Elite, onde diferentes faixas etárias não são oferecidas (por exemplo, em uma Copa do Mundo), todas as faixas etárias competem juntas dentro da mesma Categoria de Peso Corporal ou categorias combinadas. Se um atleta obtiver uma classificação alta o suficiente para receber uma medalha em várias faixas etárias elegíveis, ele receberá essas medalhas.
- 29.6 A cerimônia de premiação deve ser realizada de acordo com o Guia de Protocolo do WPPO (Apêndice 11).



30 RANKINGS

30.1 Descrição dos rankings

- 30.2 O WPPO manterá um sistema de classificação com base nos resultados por Categoria de Peso Corporal que determinará a classificação de um atleta ou equipe dentro do respectivo sistema de classificação. As seguintes classificações separadas serão mantidas:
- 30.2.1 Evento individual: melhor levantamento – Rankings mundiais, regionais e paralímpicos
 - 30.2.2 Evento individual: levantamento total – Rankings mundiais e regionais
 - 30.2.3 Evento por equipe – Rankings mundiais e regionais
 - 30.2.4 Evento por equipes mistas – Rankings mundiais e regionais
 - 30.2.5 Competições híbridas – Rankings mundiais

30.3 Para o evento individual, em caso de empate:

- 30.3.1 O atleta com o “melhor levantamento” ou “levantamento total” respectivamente levantado em primeiro (1º) por data do calendário será melhor classificado.
- 30.3.2 Se ainda existir um empate, o atleta com o “melhor levantamento” ou “levantamento total” respectivamente levantado na rodada anterior será melhor classificado.
- 30.3.3 Se ainda existir um empate, o atleta com mais “Válidos” será melhor classificado.

30.4 Para o evento por equipe e equipe mista em caso de empate:

- 30.4.1 o ranking será a maior pontuação alcançada durante qualquer fase em caso de empate:
 - 30.4.1.1 a equipe que alcançou a pontuação primeiro (1º) por data do calendário será melhor classificada
 - 30.4.1.2 se ainda existir um empate, a equipe que alcançou a pontuação na fase anterior será melhor classificada
 - 30.4.1.3 se ainda existir um empate, o time com mais “Válidos” será melhor classificado.

SEÇÃO B2 – ESTAÇÃO

31 REGRAS DA ESTAÇÃO

31.1 Estação - Descrição

- 31.1.1 A disciplina Estação está aberta a atletas, feminino e masculino, Novato, Próxima Geração, Elite e Lenda, com uma (1) ou mais das oito (8) Deficiências Elegíveis que competem em uma (1) Classe Esportiva, conforme definido nas regras e regulamentos de classificação do WPPO, por gênero.

31.2 Objetivo

- 31.2.1 Os atletas competem em uma série de estações que apresentam diferentes elementos de força.
- 31.3 Categorias de Peso Corporal
- 31.3.1 Os atletas competem por gênero em categorias abertas de peso corporal.
- 31.4 Faixa Etárias
- 31.4.1 Quatro (4) faixa etárias são reconhecidas em todas as competições reconhecidas pelo WPPO, seguindo as mesmas regras da Força (estabelecidas na Regra 11 (Força) acima).

32 INSCRIÇÕES

32.1 Evento individual

- 32.1.1 Nas competições reconhecidas pelo WPPO, não existe inscrição máxima por gênero e grupos de idade por NPC.
- 32.1.2 Viabilidade de evento individual
- 32.1.2.1 Em todas as competições reconhecidas pelo WPPO, um evento será considerado viável quando se aplicarem os números mínimos de atletas abaixo por gênero e grupos de idade:
- a) Dois (2) atletas: Quando houver dois (2) atletas e eles alcançarem um resultado igual ou superior ao respectivo nível MQS para aquela Categoria de Peso Corporal, será concedida uma medalha de Ouro e Prata.

b) Três (3) ou mais atletas: Quando houver três (3) ou mais atletas, todas as medalhas serão concedidas (Ouro, Prata e Bronze).

32.1.2.2A viabilidade final dos eventos para todas as competições reconhecidas pelo WPPO será determinada em consulta com o LOC, TD e WPPO antes e/ou após o congresso técnico.

32.2 Evento por equipes

32.2.1 Nas competições reconhecidas pelo WPPO, um (1) evento por equipe será viável por gênero na faixa etária Elite sob as seguintes condições:

32.2.1.1 Deve haver um mínimo de duas (2) equipes competidoras, podendo serem ambas do mesmo NPC.

32.2.1.2 As Equipes devem ser compostas por três (3) atletas do mesmo NPC e mesmo gênero.

32.2.1.3 Cada NPC pode inscrever um máximo de três (3) equipes.

32.2.1.4 atletas inscritos em um evento por equipe também podem ser inscritos em um evento individual ou podem ser atletas adicionais.

32.2.1.5 atletas inscritos em um evento por equipe podem ser de todas as faixas etárias.

32.3 Evento de equipe mista

32.3.1 Em competições reconhecidas pelo WPPO, apenas um máximo de um (1) evento de equipe mista pode ser viável no grupo de idade Elite sob as seguintes condições:

32.3.1.1 Deve haver um mínimo de duas (2) equipes competidoras, podendo ambas serem do mesmo NPC.

32.3.1.2 As Equipes devem ser compostas por 3 (três) atletas do mesmo NPC, sendo pelo menos um (1) de cada gênero.

32.3.1.3 Cada NPC pode inscrever um máximo de três (3) equipes.

32.3.1.4 atletas inscritos em um evento de equipe mista podem ser inscritos também em um evento individual ou podem ser um atleta adicional.

32.3.1.5 atletas inscritos em um evento de equipe mista podem ser de todas as faixas etárias.



32.4 Alterações em evento por equipes e evento de equipe Mista

- 32.4.1 Em todas as competições reconhecidas pelo WPPO, os NPCs terão a oportunidade de alterar os atletas no evento por equipes e equipes mistas durante o processo de verificação de inscrição.
- 32.4.2 Todos os três (3) atletas podem ser trocados uma (1) vez e deve ser solicitado durante o tempo disponibilizado no processo de verificação da inscrição. Nenhuma taxa será cobrada para cada alteração solicitada.

33 RESPONSABILIDADE DOS OFICIAIS TÉCNICOS

33.1 Visão Geral

Delegado técnico da Federação Internacional (“Delegado IF”)	• Supervisionar toda a entrega da competição em contato com o LOC e delegado técnico. • O delegado da Federação Internacional tem a mais alta autoridade sobre a competição.
Diretor de evento (“ED”)	• Supervisionar todo o evento em contato com o LOC, delegado da Federação Internacional e Equipe de Gerenciamento do WPPO. • Ser nomeado e/ou atuar em nome do WPPO na competição.
Delegado técnico (“TD”)	• Monitorar e supervisionar a competição com o delegado da Federação Internacional e o diretor de evento para garantir que todas as operações técnicas sejam aplicadas de acordo com as regras e regulamentos Técnicos durante toda a competição. • Atuar como líder dos Oficiais Técnicos indicados para a competição. • Assinar os resultados finais de cada evento.

Presidente do Júri (“PJ”)	• Liderar o evento e garantir que todas as ações no FOP estejam em conformidade com estas regras. • Examinar o uniforme e equipamento pessoal de cada atleta para garantir que esteja em conformidade com estas regras e o apêndice 4 durante o processo de aquecimento. • Garantir que o equipamento e o FOP estejam limpos, organizados e seguros. • Informar o Júri lateral sobre as observações da Classificação dos atletas. • Liderar os Anilheiros. • Dizer os comandos de “comece” e “recolhe”. • Julgar o levantamento de acordo com as sequências de levantamento de sua posição requerida e/ou durante o Desafio de Levantamento. • Informar quaisquer erros e tomar a decisão final sobre a resolução. • Registrar manualmente os resultados.
Júri (“J1”, “J2” e “J3”)	• Julgar a estação de acordo com as sequências de levantamento de sua posição requerida e/ou durante o Desafio de Levantamento. • Examinar o uniforme e equipamento pessoal de cada atleta para garantir que esteja em conformidade com estas regras e o apêndice 4 durante o processo de aquecimento, juntamente com o Presidente do Júri. • Informar quaisquer erros.

**Controlador
técnico (“TC”)
(Chefe, Assistentes)**

Chefe

- Liderar os controladores técnicos assistentes.
- Garantir que o equipamento e a área de aquecimento estejam limpos, organizados e seguros.
- Examinar o uniforme e equipamento pessoal de cada atleta para garantir que esteja em conformidade com estas regras e o Apêndice 4 durante o processo de aquecimento.
- Controlar o acesso de atletas e Membros da Equipe na área de aquecimento e área de chamada.
- Auxiliar em chamar os próximos atletas para o controlador técnico assistente 2 para sua tentativa da Estação.
- Auxiliar a apresentação do atleta e Oficial Técnico e cerimônias de premiação.

Assistente 1

- Auxiliar o controlador técnico chefe.

Assistente 2

- Auxiliar o controlador técnico chefe.
- Controlar o acesso do atleta e Membros da Equipe à FOP para sua tentativa durante o evento.
- Examinar o uniforme e equipamento pessoal de cada atleta para garantir que esteja em conformidade com estas regras e o **Apêndice 4** antes de entrarem no FOP para sua tentativa.

“Anilheiros”

- Carregar e descarregar a barra com discos de acordo com o **Apêndice 9**.
- Manter o equipamento e o FOP limpos, organizados e seguros.
- Seguir o caminho/movimento do levantamento dos atletas e ajudar somente se o Árbitro Chefe ou atleta assim o solicitar.
- Ajudar o atleta a retirar a barra dos suportes antes do levantamento quando solicitado pelo atleta e retornar a barra após o comando “recolhe” ou quando a ajuda for solicitada.
- O Membro da Equipe pode realizar a atividade de auxiliar o atleta a tirar a barra dos suportes se solicitado e aprovado pelo TD no período de aquecimento.

33.2 As responsabilidades detalhadas e procedimentos de cada função do Oficial Técnico estão listados no Apêndice 3.

34 CHECAGEM DE EQUIPAMENTOS

34.1 Descrição da checagem dos equipamentos.

34.1.1 O processo de Checagem de Equipamento segue o mesmo procedimento estabelecido na Regra 17 (Força), por gênero.



35 UNIFORME E EQUIPAMENTO PESSOAL DO ATLETA

35.1 Descrição do uniforme e equipamento

- 35.2 Em competições reconhecidas pelo WPPO, todos os atletas devem vestir/usar itens exclusivamente de Fornecedores Aprovados pelo WPPO, obedecendo a mesma Regra 16 (Força) e aquelas no **Apêndice 4**.
- 35.3 Quaisquer itens de uniforme que não estejam explicitamente permitidos não podem ser usados por fins de segurança (por exemplo, brincos, chapéus, relógios de pulso, anéis, etc.).
- 35.4 No mínimo, o atleta deve usar camiseta, bermudas/calças e tênis esportivos.

35.5 Bermuda/Calça:

- 35.5.1 Um (1) conjunto de bermuda/calça pode ser usado. Deve obedecer às seguintes regras
- 35.5.1.1 Deve ser ajustado ao corpo do atleta;
- 35.5.1.2 Deve ser uma (1) camada/espessura com exceção da bainha (duas (2) camadas permitidas);
- 35.5.1.3 Não deve ter nenhuma alteração ou reforço no design do fabricante, como costuras reforçadas, angulação das pernas, material externo reforçado, remendos adicionais, acolchoamento, suporte, bolsos, botões, golas ou zíperes.

36 AQUECIMENTO

36.1 Descrição do aquecimento

- 36.2 O processo de aquecimento segue o mesmo procedimento estabelecido na Regra 18 (Força), por gênero.

37 EVENTO

37.1 Procedimento do evento

- 37.1.1 Os atletas competirão em uma Rodada Qualificatória.



37.1.2 Os resultados obtidos na Rodada Qualificatória determinarão:

37.1.2.1 A qualificação para a Final da Estação; os 6 (seis) melhores atletas classificados por estação se classificarão; outros receberão seu ranking do sétimo (7º) ao último lugar;

37.1.2.2 A classificação para a Final Geral da Estação; os 6 (seis) melhores atletas ranqueados no geral se classificarão (a soma das pontuações obtidas por estação); os outros receberão seu ranking do sétimo (7º) ao último lugar;

37.1.2.3 A classificação para a Final por Equipe da Estação; as 6 (seis) melhores equipes ranqueadas no geral se classificarão (a soma das pontuações dos melhores atletas classificados do país por estação); outros receberão seu ranking do sétimo (7º) ao último lugar.

37.1.2.4 A classificação para a Final de equipes mistas da Estação; as 6 (seis) melhores equipes mistas ranqueadas no geral se classificarão (a soma das pontuações do melhor atleta masculino e feminino classificado do país por estação); outros receberão seu ranking do sétimo (7º) ao último lugar.

37.1.3 Na Rodada Classificatória e Final Geral da Estação, todos os atletas são obrigados a competir em todas as estações.

37.1.4 Na Final da Estação, Final Geral da Estação, Final por Equipe da Estação e Final por equipe mista da Estação, os rankings e pontuações serão redefinidas para zero (0) (uma nova final).

37.1.5 O Programa e Formato da Estação serão determinados pelo delegado técnico e WPPO e comunicados aos atletas e Membro da Equipe pelo menos trinta (30) minutos antes do evento.

37.1.6 O Programa da Estação não será diferente durante o evento (Rodada Classificatória, Final da Estação, Final Geral da Estação, Final por Equipe da Estação e Final por equipe mista da Estação).

37.1.7 O Formato da estação pode diferenciar-se durante o evento (Rodada Classificatória, Final da Estação, Final Geral da Estação e Final por Equipe da Estação).

37.1.8 Deve haver um mínimo de três (3) horas programadas entre cada Rodada (Classificatória, Final da Estação, Final Geral da Estação, Final por Equipe da Estação e Final por equipe mista da Estação).

37.1.9 atletas podem competir individualmente ou simultaneamente em cada Rodada (Classificatória, Final da Estação, final geral da Estação, final por equipe da Estação e final por equipe mista da Estação; por exemplo, um (1) atleta por estação ou vários atletas por estação), com base na disponibilidade



de equipamento, o tamanho da arena, bem como outros fatores. Os grupos podem ser formados conforme necessário baseado nos fatores acima (por exemplo, grupos etários podem competir juntos)

- 37.1.10 Quando houver seis (6) atletas ou menos por categoria (Individual, Geral ou Equipe) a final acontecerá diretamente.
- 37.1.11 Em caso de suspensão temporária do evento, os atletas terão um período mínimo de aquecimento de quarenta (40) minutos e o evento e o placar continuarão como estavam antes da suspensão.

38 O PROGRAMA DA ESTAÇÃO

38.1 Programa

- 38.2 O Programa da Estações são as três (3) estações selecionadas pelo ED para a competição com base na disponibilidade de equipamento, o tamanho da arena, bem como outros fatores a critério do WPPO.

39 FORMATO DA ESTAÇÃO

39.1 Formato

- 39.2 O Formato da Estação são os requerimentos de treinamento específicos determinados pelo TD e WPPO para a competição. Podendo conter:
 - 39.2.1 Movimentos obrigatórios
 - 39.2.2 Número necessário de repetições e/ou método de repetição
 - 39.2.3 Equipamentos necessários.
 - 39.2.4 Quantidade de peso necessária
 - 39.2.5 Limite de tempo
 - 39.2.6 Detalhes da pontuação
 - 39.2.7 Ajustes (se necessário)
- 39.3 As estações podem ter penalidades de tempo. A falha em completar um formato de estação dentro do tempo designado pode resultar em uma penalidade especificada.



- 39.4 As estações podem ter um requerimento mínimo em termos de quantidade de tempo, repetições, peso ou Rodadas a serem completadas para avançar. Esses mínimos serão anunciados como parte do formato da estação. A falha em completar um formato de estação dentro do tempo designado pode resultar em uma penalidade especificada.

40 ESTAÇÕES

40.1 Temporadas

- 40.2 As seguintes estações são possíveis com base na temporada da competição:

TEMPORADA	ESTAÇÃO (PONTUAÇÃO)
Verão	Medicine ball slam (repetição). Medicine ball throw (tempo.) Shoulder press (barra, halter ou kettlebell) (repetições ou peso). Pulldown (horizontal e vertical). Endurance (supino.) Row (horizontal e vertical) (distância, tempo, calorias). Sky (vertical) (distância, tempo, calorias, com máquina). Rope climb (tempo, repetições). Pull ups (tempo, repetições). Battle ropes (tempo, repetições). Hammer/rock push. Dip with rings or dips with parallel bars. Shoulder to front (o movimento começa com um kettlebell no meio das pernas e braços estendidos, o atleta carrega o peso na altura dos ombros, mas sempre com os braços estendidos) Power Snatch: o atleta pode alternar uma mão primeiro e depois a outra com halteres, kettlebell ou as duas mãos na barra.

TEMPORADA	ESTAÇÃO (PONTUAÇÃO)
Inverno	Snowball push. Sled push. Snowball target (curling). Winter shot put. Press ice blocks/discs. Chin-up. Yeti chase. Sledge race. Slide jump Darts. Axe/hammer chop. Snowball. Bowling.

41 JULGAMENTO

41.1 Descrição do julgamento

- 41.2 Um (1) membro do Júri julgará o desempenho de cada atleta na estação, incluindo para garantir que o movimento e formato exigidos sejam seguidos, bem como pontuar o atleta (por exemplo, tempo, repetições, etc.)
- 41.3 Exceções serão levadas em consideração no julgamento somente se forem anotadas nos documentos de Classificação do atleta (por exemplo, cotovelo ou joelho incomum e/ou exceções de amplitude de movimento).

42 RESULTADOS, PREMIAÇÃO DE MEDALHAS E RANKINGS

42.1 Resultados, premiação de medalhas e rankings

- 42.2 Com base no formato da estação, os atletas receberão uma classificação e os pontos correspondentes:



RODADA CLASSIFICATÓRIA			FINAIS		
RANK	PONTOS	DELTA	RANK	PONTOS	DELTA
1	100	-	1	100	-
2	90	-10	2	80	-20
3	80	-10	3	60	-20
4	72	-8	4	50	-10
5	64	-8	5	40	-10
6	56	-8	6	35	-5
7	50	-6			
8	44	-6			
9	38	-6			
10	34	-4			
11	30	-4			
12	26	-4			
13	24	-2			
14	22	-2			
15	20	-2			
16	18	-2			
17	16	-2			
18	14	-2			
19	12	-2			
20	10	-2			
21	8	-2			
22	6	-2			
23	4	-2			
24 e adiante	3	-1			



- 42.3 Medalhas serão concedidas aos atletas, equipes e equipes mistas classificadas de primeiro (1º) ao terceiro (3º) na Final da Estação, Final Geral da Estação, Final por Equipe da Estação e Final por equipe mista da Estação de acordo com os critérios de viabilidade.
- 42.4 Em caso de empate:
- 42.4.1 Final da estação: Os atletas dividirão a respectiva classificação.
- 42.4.2 Final Geral da Estação, Final por Equipe da Estação e Final por equipe mista da Estação: O(s) atleta(s) com a classificação mais alta em qualquer evento será classificado em primeiro. Se o empate persistir, o processo continua assim por diante (por exemplo, se dois (2) atletas ou Equipes tiverem uma pontuação de duzentos e oitenta e oito (288), o atleta ou Equipe que tiver a classificação mais alta (por exemplo, primeiro (1º) versus quarto (4º)) será classificado primeiramente; se o empate persistir, será considerado o próximo ranking mais alto (segundo (2º) versus quinto (5º)).
- 42.5 O WPPO manterá um sistema de classificação baseado nos resultados por gênero que determinará a classificação de um atleta ou equipe dentro do respectivo sistema de ranqueamento. Os seguintes rankings separados serão mantidos:
- 42.5.1 Evento individual – Rankings mundial e regional
- 42.5.2 Evento de equipes – Rankings mundial e regional
- 42.5.3 Evento de equipes mistas – Rankings mundial e regional.



COMITÉ
PARALÍMPICO
BRASILEIRO

