



19th INTERNATIONAL CONGRESS OF SPELEOLOGY

38º Congresso Brasileiro de Espeleologia

20-27 DE JULHO DE 2025 - BELO HORIZONTE - MINAS GERAIS - BRASIL

**REGRAS DOS JOGOS -
SPELEOLYMPICS**

MARÇO/2025



REGRAS DOS JOGOS - SPELEOLYMPICS
19th INTERNATIONAL CONGRESS OF SPELEOLOGY
BELO HORIZONTE - BRASIL

SEÇÃO DE ESPELORRESGATE DA
SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESPELEOLOGIA
SER/SBE



SUMÁRIO

REGRAS GERAIS SPELEOLYMPICS 19th ICS.	4
Inscrição	4
Pré-requisitos	4
Classificação	5
Premiações	5
Casos de emergência	5
JOGOS	6
JOGO 1 - Empilhamento de caixas de cerveja	6
Descrição do Jogo 1	6
Regras do Jogo 1	6
JOGO 2 - Subida de 100m em corda	6
Descrição do Jogo 2	6
Regras do Jogo 2	6
JOGO 3 - Quebra-Corpo	7
Descrição do Jogo 3	7
Regras do Jogo 3	8
JOGO 4 - Coleta de troglóbios na claraboia	9
Descrição do Jogo 4	9
Regras do Jogo 4	9
JOGO 5 - Boulder de mesa	9
Descrição do Jogo 5	9
Regras do Jogo 5	10
JOGO 6 - Percurso de velocidade	10
Descrição do Jogo 6	10
Regras do Jogo 6	10
ANEXO I	13
Materiais necessários para os Jogo 2 e Jogo 6	13



REGRAS GERAIS SPELEOLYMPICS 19th ICS

INSCRIÇÃO

- Para participar em qualquer atividade da SpeleOlympics é necessário realizar a inscrição diretamente no local e data do evento.
- Esta é exclusiva para inscritos na modalidade PLENO e PARCIAL, sendo gratuita.
- No momento da chegada o participante deverá preencher Ficha de Inscrição que contém além dos dados básicos, os termos abaixo:
 - Conhecimento de risco
 - Concessão de uso de imagem
 - Declaração de aptidão física
- Todos os participantes estarão assegurados nos dias em que competirão, devendo para tal finalidade preencher o formulário que será disponibilizado por QR Code. A responsabilidade de apresentar e inserir os dados corretos garante a efetivação do seguro pessoal.
- Os participantes receberão um horário previsto de participação no Jogo inscrito.
- Para os Jogo 2 e Jogo 6, os participantes devem chegar ao local com pelo menos 30 minutos de antecedência do horário definido.
- Para os demais Jogos, o tempo de antecedência deverá ser de 15 minutos.
- Após a checagem, o participante deve ficar na área demarcada para competição, não podendo se ausentar desta área.
- Para cada um dos jogos, o participante terá direito a até 3 possibilidades de tentativas, devendo entrar na fila para participar novamente. No caso de equipes mistas, é vetada a alteração de dupla após a primeira tentativa.
- Em caso de desclassificação, o participante poderá participar em uma nova tentativa, seguindo as regras do item anterior. Exceto para os desclassificações em razão de agressões aos juízes, demais competidores ou mesmo a organização.
- Os participantes receberão instruções específicas antes do início de cada atividade.

PRÉ-REQUISITOS

O participante deverá atender às seguintes regras de segurança, bem como aos requisitos descritos no regulamento de **cada prova** (descritos individualmente mais a frente):

- **Idade mínima** conforme a regra de cada jogo, sendo que:
 - para menores de 16 anos será obrigatória a **presença de um dos responsáveis legais** no momento da participação, bem como sua autorização por escrito.
 - para participantes de 16 a 18 anos, é necessária apenas a autorização **por escrito de um dos responsáveis legais**.
- Apresentar **vestimenta adequada** às atividades. Alguns jogos permitirão a realização sem calçado - ver regras específicas em **cada jogo**.
- Será permitido aos participantes que utilizem seus próprios **equipamentos de espeleologia**, desde que compatíveis com os objetivos da prova, devendo necessariamente ser aprovados pela **Equipe Técnica da SpeleOlympics**, a qual tem total autonomia sobre tal decisão. Caso não seja aprovado, a organização oferecerá o equipamento em condições para que o participante possa competir.
- Todos os participantes deverão participar dos **testes de proficiência** nas provas que assim o prevejam.



- Estar em boas condições físicas e psicológicas para poder competir, incluindo-se não estar sob efeito de nenhum tipo de substância entorpecente, incluindo álcool e medicamentos controlados.
- Não pode ter passado por cirurgia nos últimos 3 meses.
- Em todas as provas, é proibido utilizar:
 - anéis e alianças
 - colares
 - brincos e/ou piercings grandes ou com características pontiagudas.

CLASSIFICAÇÃO

- Cada uma das provas terá um conjunto de critérios de classificação próprios, descritos adiante, em geral estipulada pelo critério de menor tempo de execução.
- Todos os jogos terão no mínimo categorias Masculina e Feminina, podendo também contar com a categoria Mista, formada por duplas com participantes de sexo distintos.
- Os participantes poderão acompanhar a sua pontuação e classificação no local das provas, o qual será atualizada em tempo real.
- Serão desclassificados participantes:
 - que se colocarem em risco durante a realização das provas, de maneira voluntária ou involuntária.
 - sob efeito de álcool ou drogas.
 - que circularem dentro das áreas de segurança delimitadas sem o devido uso de capacete.
 - que, a qualquer momento, comprometam a segurança dos demais no local.
 - que não respeitarem o regulamento ou ainda que deliberadamente agridam verbalmente ou fisicamente juízes ou voluntários em trabalho durante as provas, ou mesmo outros participantes e torcedores.
- Serão banidos do SpeleOlympics participantes:
 - que, após advertidos, incorrerem em novo critério de desclassificação, perdendo seu direito de participar em novas tentativas em quaisquer um dos jogos, bem como direito ao pódio e premiação, por falta de espírito esportivo e/ou por colocar a si ou outros em risco.
 - que deliberadamente atrapalhem o bom andamento dos jogos ou de algum participante.

PREMIAÇÕES

- As premiações serão ofertadas apenas aos **primeiros colocados** de cada um dos tipos de jogos, em todas as categorias previstas.
- O cerimonial de entrega dos prêmios ocorrerá na Noite de Premiações do Congresso, no dia 25/07/2025.
- Os prêmios serão equipamentos de espeleologia.

CASOS DE EMERGÊNCIA

- O SpeleOlympics conta com a equipe própria de apoio equipada e atenta para realização de pronto atendimentos em caso de incidente/acidente com qualquer participante, estando a equipe de coordenação apta a acionar outros membros treinados, bem como bombeiros e ambulância.
- Cada um dos jogos conta com um Plano de Ação de Emergência específico para quaisquer eventualidades, além de ter sido embasado em uma detalhada análise de riscos, visando sistematicamente sua eliminação e/ou mitigação.



JOGOS

JOGO 1 - EMPILHAMENTO DE CAIXAS DE CERVEJA

Descrição do Jogo 1

Este jogo constitui-se pelo empilhamento de caixas de cerveja, sendo que o participante deve apoiar-se e subir unicamente utilizando a própria coluna formada pelas caixas. Este recebe as novas caixas por meio de uma corda auxiliar e se mantém seguro por um sistema de “top rope” com uma pessoa fazendo a segurança em solo.

Esta prova terá duas categorias: feminina individual e masculina individual.

Regras do Jogo 1

- O participante que empilhar o maior número de caixas estabilizadas irá vencer a prova. Uma caixa só é considerada estabilizada a partir do momento que o participante a utiliza para equilibrar-se sobre ela, utilizando-a como apoio consolidado para receber a próxima caixa.
- Em caso de empate, será considerado o **tempo de empilhamento** até o momento da queda.
- O tempo será contabilizado pela coordenação do jogo, que contará com dois aparelhos distintos, devendo-se o principal ser o contabilizado e, em caso de falha deste, ser utilizado o tempo contabilizado no aparelho secundário.
- O participante não pode se valer da corda para se equilibrar, devendo utilizar apenas as caixas como apoio, sob pena de **desclassificação**.
- O participante deverá estar com sapatos fechados, sendo proibido fazer descalço.
- O participante deverá utilizar os EPIs que forem determinados pela organização do jogo, sendo a cadeirinha de escalada ofertada pela organização.
- É possível utilizar o capacete pessoal (**desde que aprovado** na inspeção da Equipe Técnica do SpeleOlympics), ou deve-se utilizar o oferecido pela organização.
- Caso caia do empilhamento com até 5 caixas, o participante terá uma segunda oportunidade de tentativa, com no máximo 2 tentativas por turno.
- Esta prova terá duas categorias: feminina individual e masculina individual.
- Idade mínima: **12 anos**.

JOGO 2 - SUBIDA DE 100M EM CORDA

Descrição do Jogo 2

A subida em corda debreável (que vai sendo liberada) passada por uma polia no teto tem por objetivo galgar os 100m de corda no menor tempo possível, demonstrando técnica, força e eficiência, simulando situações de grandes poços (pichs) em explorações espeleológicas.

Regras do Jogo 2

- O ganhador será aquele que realizar os 100 metros na corda em menor tempo.
- Serão utilizados dois cronômetros, simultaneamente disparados. O resultado virá da média dos dois dispositivos. Em caso da falha de um destes, será considerado o tempo apresentado pelo remanescente.
- Critérios de desempate:
 - 1º - Menor tempo na primeira tentativa.



- 2º - Maior idade.
- O participante terá duas possibilidades de tentativas, devendo entrar na fila para participar novamente.
- Após a inscrição, o candidato deverá portar todos os materiais necessários e se apresentar para a Equipe Técnica da SpeleOlympics.
- O participante deverá utilizar todos os equipamentos de vertical específicos e desenvolvidos **para espeleologia**, não sendo aceitos equipamentos desenvolvidos para outras técnicas verticais (arborismo, industrial, militar, etc). Ver ANEXO I.
- Será permitido apenas o uso de técnicas SRT (Single Ropes Techniques, tipo “frog”) com ou sem blocante de pé. Ver ANEXO I.
- O participante deverá utilizar os EPIs que forem determinados pela organização do jogo.
- É possível utilizar os equipamentos pessoais, **desde que aprovados** na inspeção da Equipe Técnica do SpeleOlympics.
- Caso os equipamentos pessoais do participante não estejam em conformidade, a organização do SpeleOlympics terá unidades idôneas disponíveis para empréstimo.
- É terminantemente proibido:
 - uso de dispositivos eletrônicos, para facilitar a ascensão na corda.
 - quaisquer dispositivos que otimizem a ascensão do participante.
 - mecanismos de polias rotativas, mesmo que mecânicos.
- Os equipamentos devem estar em condições de uso, devendo necessariamente ser aprovados pela **Equipe Técnica da SpeleOlympics**.
- Caso algum dos blocantes seja desconectado da corda, o participante será desclassificado da sua tentativa, podendo competir em uma outra tentativa, caso ainda tenha.
- O participante iniciará o jogo, a partir de uma linha no chão, já equipado, porém não conectado à corda.
- O cronômetro será iniciado quando o juiz der a ordem de início da atividade.
- O participante será avisado pela organização do jogo que está nos últimos metros de sua ascensão.
- O cronômetro será parado quando o participante tocar a corda próxima à ancoragem de cima (superior).
- O participante terá um tempo limite de 15 minutos para realizar a ascensão.
- O participante pode desistir de sua competição indicando verbalmente a sua desistência a qualquer momento da competição.
- Ao final da prova, o participante terá sua descida realizada pelo controlador da prova sem a necessidade de sistemas de descida/rapel pelo participante.
- Esta prova terá duas categorias: feminina individual e masculina individual.
- Idade Mínima: **12 anos**.

JOGO 3 - QUEBRA-CORPO

Descrição do Jogo 3

A prova de quebra-corpo tem por objetivo testar as habilidades de progressão dos participantes em espaços restritos em uma cavidade, seja com teto baixo e simulação de espeleotemas e meandros.

Serão 4 obstáculos: Cristais; “S” Vertical; Vai e volta; e Aperto.

A. **Cristais**

Neste obstáculo o participante deverá fazer um percurso horizontal passando entre estalagmites, estalactites e colunas frágeis, sem derrubar ou quebrar nenhuma delas.



B. “S” vertical

Neste obstáculo o participante entrará na estrutura vertical por uma entrada elevada e deverá sair por baixo após realizar de 3 a 4 inversões de 180°. A cada inversão o participante descerá um nível.

C. Vai e volta

Neste obstáculo o participante se deslocará por condutos estreitos com elevações e descidas até chegar ao final de um percurso onde ele deverá depositar um objeto entregue pela coordenação, no início da prova. Para completar o obstáculo, o participante deverá fazer o trajeto inverso, saindo pelo mesmo lugar por onde entrou. Haverá um espaço no final do percurso onde o participante, se quiser, poderá girar o corpo para sair.

D. Aperto

Neste obstáculo o participante deverá passar entre pares de colunas que serão paulatinamente aproximadas uma da outra até se definir a menor abertura por onde o participante consegue passar.

Regras do Jogo 3

- A pontuação geral de cada participante (individual ou equipe) será calculada pela soma das pontuações do(s) participante(s) ou equipe em cada obstáculo. As menores pontuações gerais de pontos serão melhores classificadas.
- Em cada um dos obstáculos os participantes e equipes serão classificadas de forma específica:

A. Cristais

- O objetivo deste obstáculo é mostrar zelo ao se locomover em ambiente cavernícola.
- Os participantes e equipes serão inicialmente classificados em ordem de menor quantidade de espeleotemas quebrados ou derrubados. A cada espeleotema quebrado será atribuída uma determinada quantidade de pontos. As menores quantidades de pontos serão melhores classificadas.
- Será determinado um tempo máximo para concluir o obstáculo. Caso não consiga completar o obstáculo, ou exceda o tempo máximo, uma quantidade de pontos máxima será atribuída ao participante ou à equipe.

B. “S” Vertical

- O objetivo destes obstáculos é mostrar velocidade ao se locomover em ambientes cavernosos com restrições.
- Será medido o tempo total levado pelo participante para atravessar o obstáculo. Os menores tempos serão melhor classificados.
- Será determinado um tempo máximo para concluir o obstáculo. Caso não consiga completar o obstáculo, ou exceda o tempo máximo, o tempo máximo será atribuído ao participante ou à equipe.

C. Vai e Volta

- Idem à classificação do “S” Vertical.

D. Aperto

- O objetivo deste obstáculo é mostrar técnica ao passar por condutos estreitos.
 - Neste obstáculo os participantes passarão por aberturas cada vez menores, será atribuída uma quantidade menor de pontos para cada abertura mais estreita que for vencida pelo participante. As menores quantidades de pontos serão melhor classificadas.
 - Haverá uma quantidade limite de tempo para os participantes ou equipe passarem pelo obstáculo, mas este limite de tempo não terá impacto direto na pontuação.
- Havendo empate na pontuação geral, o desempate será realizado classificando-se a pontuação obtida nas seguintes provas, respectivamente: (1) Cristais, (2) Vai e volta (3) Aperto e (4) “S” Vertical.
 - O participante deverá utilizar os EPIs que forem determinados pela organização do jogo, sendo no mínimo:
 - capacete, pessoal (desde que aprovado pela Equipe Técnica do SpeleOlympics) ou o ofertado pela organização.
 - calçado fechado (bota, tênis, sapatos).



- O participante que precisar de auxílio externo para sair, será desclassificado.
- Esta prova terá 3 categorias: feminina individual, masculina individual e equipe mista (composta por uma mulher e um homem).
- Idade Mínima: **12 anos**.

JOGO 4 - COLETA DE TROGLÓBIOS NA CLARABOIA

Descrição do Jogo 4

- O objetivo da atividade é obter o **menor** número de pontos no processo de escalar uma parede e coletar ‘animais troglóbios’.
- Os participantes devem escalar um muro de aproximadamente 10 metros de altura e, no topo, coletar ‘animais troglóbios’ em fichas plastificadas dispostas em uma sacola de tecido. Cada animal coletado tem uma pontuação associada a seu nível de raridade (quanto mais raro for o animal, menor a pontuação associada).
- Para iniciar a coleta dos animais, deve-se ultrapassar uma faixa demarcada no muro. Deve-se então escolher exatamente 3 animais, **colocá-los em um bolso externo da bolsa de tecido** e tocar um pequeno sino no local. Neste momento, o tempo do participante será contabilizado. Em seguida, o participante é descido por corda com a sacola e os animais colocados no bolso externo serão contabilizados.

Regras do Jogo 4

- A pontuação final será a multiplicação dos segundos gastos (x) a pontuação associada dos animais. Quem obtiver o menor número de pontos ganha a prova.
- Havendo empate na pontuação geral, o desempate será por: (1) 1º animal mais raro encontrado; (2) 2º animal mais raro encontrado; (3) 3º animal mais raro; (4) o menor tempo.
- O tempo máximo de cada participante, bem como as pontuações associadas a cada animal, estarão dispostos em cartazes para todos os participantes.
- O participante deverá utilizar os EPIs que forem determinados pela organização do jogo, sendo a cadeirinha de escalada ofertada pela organização e o capacete utilizar o pessoal (desde que aprovado pela Equipe Técnica do SpeleOlympics), ou o oferecido pela organização.
- O participante deverá estar com sapatos fechados, sendo proibido fazer o uso de sapatilhas de escalada ou descalço.
- Serão **desclassificados** participantes:
 - que em qualquer momento use a corda de segurança como apoio (com as mãos ou ao cair).
 - que deixarem cair **algum** dos animais ou a bolsa.
 - que iniciarem a coleta antes de terem ultrapassado por completo a linha delimitada no muro.
 - que descerem com mais ou com menos de 3 animais colocados no bolso externo.
 - que introduzirem ou retirarem animais do bolso externo após terem tocado o sino.
- Esta prova terá duas categorias: feminina individual e masculina individual.
- Idade Mínima: **12 anos**.

JOGO 5 - BOULDER DE MESA

Descrição do Jogo 5

Modalidade de jogo em que se busca a noção corporal e centro de gravidade, devendo o participante dar a volta na mesa da parte superior para a inferior e retornar para a parte superior no menor tempo, sem poder usar o chão para apoiar-se ou tocar com alguma parte do corpo.



Regras do Jogo 5

- O objetivo é completar a atividade em menor tempo.
- O tempo limite para completar a prova é de 10 minutos, com um máximo de 3 (três) tentativas nesse intervalo.
- Deve-se iniciar o percurso em cima da mesa, em um dos lados menores da mesa, passar por baixo, seguir para o lado menor oposto e retornar para a parte de cima (o local exato de início e final da atividade será marcado na mesa).
- Para resguardar os participantes, o piso será revestido com crash-pads (colchões de segurança para escalada tipo “boulder”) e ao menos uma pessoa de apoio nas laterais.
- O participante não pode se valer do piso, crashpads ou de terceiros para equilibrar-se, devendo utilizar apenas a mesa como apoio (incluindo suas pernas), sob pena de desclassificação.
- Com exceção dos cabelos, se o participante encostar qualquer parte do corpo no chão, voluntária ou involuntariamente, a tentativa será contabilizada e anulada e a pessoa deverá recomeçar uma nova tentativa (se ainda houver esta possibilidade) por cima da mesa.
- O tempo será contabilizado pela coordenação do evento, que contará com dois aparelhos distintos, devendo-se o principal ser o contabilizado e, em caso de falha deste, ser utilizado o tempo contabilizado no aparelho secundário.
- Caso o participante exceda o tempo ou número de tentativas, será avisado com um longo silvo de apito e deve suspender o jogo.
- Poderá usar o magnésio nas mãos antes de cada tentativa, mas não durante a prova.
- Os participantes têm um tempo limite de 10 minutos para completar a prova, com um máximo de 3 tentativas permitidas por turno.
- O participante deverá utilizar os EPIs que forem determinados pela organização do jogo, sendo possível utilizar o capacete pessoal (desde que aprovado pela Equipe Técnica do SpeleOlympics), ou o oferecido pela organização.
- Será permitido fazer esta prova descalço.
- Deve-se vestir de maneira adequada: camiseta, calça ou bermuda (a critério da organização).
- Amigos podem dar dicas e incentivar, mas sem tocar no participante.
- Recomendação: prender cabelos longos e retirar os óculos.
- Esta prova terá duas categorias: feminina individual e masculina individual.
- Idade Mínima: **10 anos**.

JOGO 6 - PERCURSO DE VELOCIDADE

Descrição do Jogo 6

O percurso de velocidade é um itinerário pré-definido por diversos obstáculos, notadamente ligados a técnicas verticais, bem como de quebra-corpos.

O objetivo desta prova é percorrer o trajeto em menor tempo possível, sem erros de segurança. Estes últimos serão descritos e apresentados a todos os participantes, podendo ser penalizatórios ou desclassificatórios.

Regras do Jogo 6

- O ganhador será aquele que realizar o percurso em corda com obstáculos em menor tempo.
- Serão utilizados dois cronômetros, simultaneamente disparados. O resultado virá da média dos dois dispositivos. Em caso da falha de um destes, será considerado o tempo apresentado pelo remanescente.



- Critérios de desempate:
 1. Menor tempo na primeira tentativa.
 2. Sem penalidades
 3. Menos penalidades médias
 4. Maior idade.
- O participante terá duas possibilidades de tentativas, devendo entrar na fila para participar novamente.
- Após a inscrição, o candidato deverá portar todos os materiais necessários e se apresentar para a Equipe Técnica da SpeleOlympics.
- O participante deverá utilizar todos os equipamentos de vertical específicos e desenvolvidos **para espeleologia**, não sendo aceitos equipamentos desenvolvidos para outras técnicas verticais (arborismo, industrial, militar, etc). Ver ANEXO I.
- Será permitido apenas o uso de técnicas SRT (Single Ropes Techniques, tipo “frog”) com ou sem blocante de pé. Ver ANEXO I.
- O participante deverá utilizar os EPIs que forem determinados pela organização do jogo.
- É possível utilizar os equipamentos pessoais, **desde que aprovados** na inspeção da Equipe Técnica do SpeleOlympics.
- Só será permitido descensores do tipo dressler, com ou sem sistema auxiliar de frenagem (a chave de bloqueio deve seguir as recomendações do fabricante).
- Caso os equipamentos pessoais do participante não estejam em conformidade, a organização do SpeleOlympics terá unidades idôneas disponíveis para empréstimo.
- Todos os participantes deverão participar do teste de proficiência antes de entrarem no percurso. Serão avaliados:
 - Equipagem correta na corda
 - Subida em um trecho de 3 m com inversão para descida
 - Demonstração de chave de bloqueio parcial (meia chave) e total (chave completa), conforme o manual do equipamento utilizado;
 - Sugere-se que não participem aqueles que possuam problemas na coluna; (ex: hérnia de disco)
- O participante que for considerado como “não autônomo” (não conhecedor das técnicas mínimas) pela Equipe Técnica da SpeleOlympics, não poderá participar deste jogo.
- O participante só pode iniciar a prova após autorizado por um membro da organização, sob pena de desclassificação.
- Durante a progressão no percurso, a organização tem o direito de interromper o participante em qualquer local caso não sejam cumpridos os requisitos de segurança, dando o direito de apelação por parte do participante após chegar ao solo;
- A organização terá apitos para início, parada e finalização do percurso;
- Penalidades:
 - **Leves (30 segundos)**
 - Realizar pêndulo pequeno sem controle;
 - Deixar cair algum equipamento;
 - Abandonar material no meio do percurso
 - **Penalidades Médias (1 minuto)**
 - Realizar a chave de bloqueio em desacordo com os manuais dos equipamentos;
 - Utilizar conectores fora do seu eixo de trabalho;
 - Alterar qualquer configuração de algum obstáculo/ via de acesso do percurso.

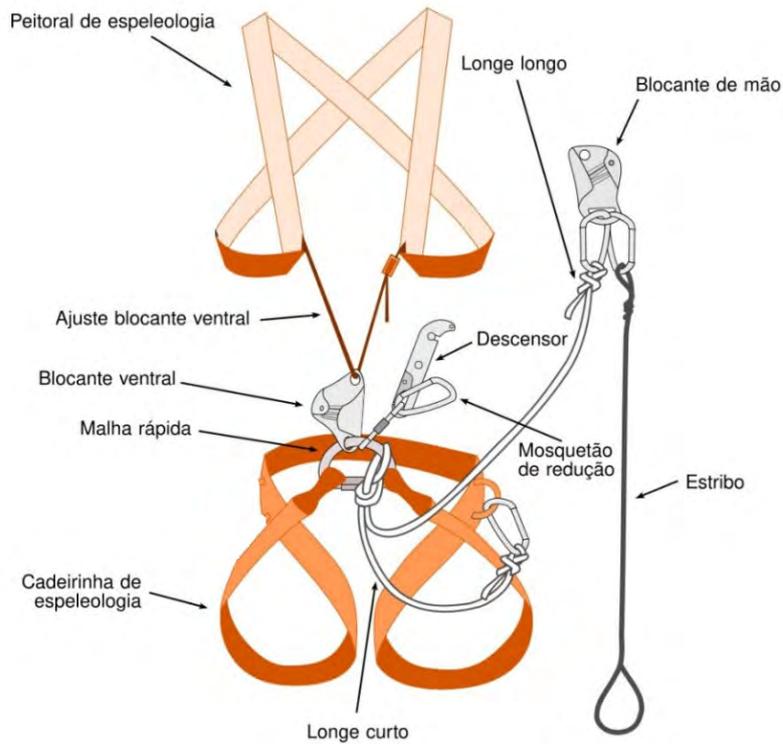


- Penalidades Graves (desclassificação)
 - Descumprimento das regras gerais do evento;
 - Conector do descensor aberto;
 - Não fechar corretamente a jugular do capacete;
 - Soltar a mão da corda sem realizar a chave de bloqueio do descensor;
 - Ficar em fator de queda > 1
 - Entrar nas áreas de isolamento sem capacete;
 - Realizar pêndulos longos sem controle;
 - Não estar conectado a nenhum sistema ou dispositivo de segurança durante a exposição ao risco de queda;
 - Utilizar equipamentos que não foram inspecionados e/ou liberados pela organização.
- Quando o participante receber uma penalidade grave (desclassificação), a organização deve interromper a sequência das manobras, e solicitar que o mesmo se desloque no sentido do solo imediatamente.
- Após o início do percurso o participante não terá direito a tirar dúvidas ou sugestões com a condição de parar o cronômetro, pode parar para descansar, perguntar, porém o cronômetro continuará correndo.
- Esta prova terá duas categorias: feminina individual e masculina individual.
- Idade Mínima: **16 anos**.



ANEXO I

MATERIAIS NECESSÁRIOS PARA OS JOGO 2 E JOGO 6



- Cadeirinha de espeleologia conforme indicado com a confirmação verde na imagem abaixo:



- Capacete com 3 pontos de fixação sem abas, para atividades verticais dentro do prazo de validade:



- Malha rápida central ou mosquetão específico de fechamento de caderirinha, tipo meia lua ou delta. Exemplos:



- Peitoral de espeleologia (preferencialmente com ajuste de tensão para posicionamento do bloqueio ventral).



- Par de longes (*cowstail* ou solteiras) curto e longo preferencialmente confeccionados de corda dinâmica (com diâmetro igual ou superior a 8,5 mm) mas são aceitos também aqueles manufaturados para prática espeleológica de fita com absorvedor de energia. Não serão aceitos talabartes de serviços industriais, absorvedores de energia de via ferrata, solteiras de fitas ou *daisy chains* de escalada. Exemplos:



- Descensor tipo Dresler de 2 polias fixas, autoblocantes ou não. Não serão aceitos freio oito, ATC, gri-gri, descensores de canionismo, industriais ou similares aos citados. Exemplos:



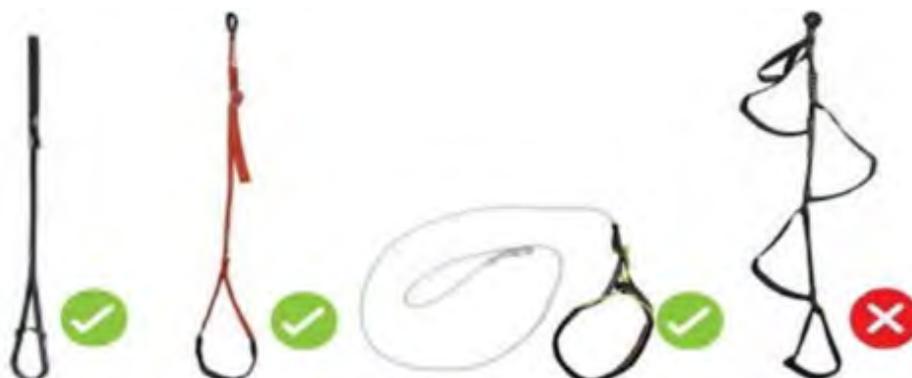
- Bloquete ventral dentado, a ser conectado diretamente à malha rápida ou mosquetão de cadeirinha. Exemplos:



- Bloquete de mão dentado, com ou sem empunhadura. Não serão aceitos blocantes de emergência ou de resgate. Exemplos:



- Estribo (ou pedal) manufaturado ou feito em cordelete confiável para espeleologia (não serão aceitos estribos de escalada). Exemplos:



- 2 mosquetões para os longes obrigatoriamente com gatilho reto e maciço. Preferencialmente sem trava e no formato D assimétrico. Não serão aceitos mosquetões no formato HMS. Exemplos:



- 1 mosquetão para descensor (com trava, automática ou não). Não serão aceitos mosquetões no formato HMS. Exemplos:



- 1 mosquetão redutor (preferencialmente de aço e sem trava). Exemplos:

