



Seguem abaixo Riscos que são **aceitos** e **excluídos** na prática de **Rafting, Corrida de Aventura, Rappel e Escalada**, em caso de dúvida favor entrar em contato com sac@meueventoseguro.com.br .

Níveis de Dificuldade do Rafting

Nível I: áreas com pedras muito pequenas, requiere poucas manobras.

Nível II: algumas águas agitadas, talvez algumas rochas, pode exigir manobras.

Nível III: ondas pequenas, talvez uma pequena queda, mas sem perigo. Pode requerer habilidade de manobra significativa.

Nível IV: ondas médias, presença de poucas pedras, com quedas consideráveis, manobras mais difíceis podem ser necessárias.

Risco Excluídos:

Nível V: grandes ondas, possibilidade de grandes rochas, possibilidade de grandes quedas, há riscos e exige manobras precisas.

Nível VI: corredeiras extremamente perigosas, pedras e ondas enormes. O impacto da água pode até causar estragos no equipamento. O nível VI é extremamente perigoso, e pode machucar seriamente os praticante ou até levá-los à morte. Completar esse percurso exige muita habilidade.



Tipos de Corrida de Aventura

Curtas

São as que têm de três a sete horas de duração. Exemplos:

- **Adventure Camp Race**, corrida didática para estreantes, na qual praticamente todos competidores completam o percurso;
- **Short Adventure**, corrida urbana e rústica inaugurada em 2002;
- **EMA Series**
- **Hi-Tec Adventure**.

Risco Excluídos:

Corrida 24 horas

Provas começam num dia e terminam no outro; nelas os competidores varam a noite e não descansam, normalmente.

Exemplos:

- **Ecomotion - Mini EMA**,

Corrida com mais de 24 horas

Em corrida com mais de dois dias os planejamentos mudam muito, de equipe para equipe. Algumas descansam algumas horas, outras preferem não parar nenhum minuto. Normalmente a maior mudança de resultados acontece durante a noite.

Exemplos:

- **Raid Terra, - EMA - Ecomotion**

Expedições

São as corridas mais longas, com mais de cinco dias. As equipes montam uma estratégia complexa, determinando quando e quanto vão descansar durante esses dias. É quase impossível terminar uma expedition race sem dormir em nenhum momento.

Exemplos:

- **Raid Gauloises**
- **Eco-Challenge**



Tipos de Rappel.

- **Inclinado**
É o tipo de rapel mais simples de ser executado, ele é feito em uma parede ou pedra com menos de 90° de inclinação. Ideal para iniciantes, para se familiarizar e sentir segurança nos equipamentos, a descida é feita por completo com o apoio dos membros inferiores.
- **Vertical**
É praticado normalmente em parede ou pedra com mais ou menos 180° de inclinação, tem um maior grau de dificuldade na saída, pois dependendo do ponto de ancoragem da corda, pode ter um alto nível de força no baldrier (cadeirinha) na passagem do plano horizontal para o vertical, e outro fator é uma maior pressão no freio.
- **Negativo**
Este tipo de rapel é um dos mais praticados, pois é feito em "livre" ou seja, sem o contato dos membros inferiores com qualquer tipo de "meio" (pedra, parede, etc.), na saída há um nível muito alto de pressão no baldrier e no freio, deve se ter grande atenção na velocidade de descida, pois ela aumenta fácil e rapidamente.
- **Risco Excluídos:**
- **Invertido** **Negativo**
É feito como no Negativo, após a saída, toma-se a posição invertida (cabeça para baixo).
- **De** **Frente**
Praticado nas modalidades Inclinado ou Vertical, a descida é feita com o apoio dos membros inferiores, o oitão é colocado na parte de trás do cinto.
- **Canyoning**
Modalidade praticada em cachoeiras, grande grau de dificuldade devido as adversidades (meio escorregadio, visibilidade prejudicada, equipamento encharcado, detritos trazidos pela água, etc.).



Escala: Sistema Brasileiro de Graduação de Escalada

- **A0:** Pontos de apoio sólidos ("à prova de bomba") isolados ou em uma curta sequência, com pouca exposição; pêndulos; uso da proteção para equilíbrio ou descanso; e tensionamento da corda para auxílio na progressão;
- **A1:** Peças fixas ou colocações sólidas de material móvel, todas elas fáceis e seguras, em uma seqüência razoavelmente longa;
- **A2:** Colocações de material móvel geralmente sólidas porém mais difíceis. Algumas colocações podem não ser sólidas, mas estarão logo acima de uma boa peça. Não há quedas perigosas.
- **A2+:** Como o A2, mas com possibilidade de mais colocações ruins acima de uma boa. Potencial de queda aproximado de 6 a 9 metros, mas sem atingir platôs. Pode ser necessária uma certa experiência para encontrar a trajetória correta da escalada.

Riscos Excluídos:

- **A3:** Artificial difícil. Possui várias colocações frágeis em seqüência, com poucas proteções sólidas. O potencial de queda é de até 15 metros, equivalente ao arrancamento de 6 a 8 peças, mas geralmente não causa acidentes graves. Geralmente são necessárias varias horas para guiar uma enfiada, devido à complexidade das colocações.
- **A3+:** Como o A3, mas com maior potencial de quedas perigosas. Colocações frágeis, como cliffs de agarra em arestas em decomposição, depois de longos trechos com proteções que agüentam somente o peso do corpo. É comum que escaladores experientes levem mais de três horas para guiar uma enfiada.
- **A4:** Escaladas muito perigosas. Quedas potenciais de 18 a 30 metros, com perigo de se atingir platôs ou lacas de pedra. Peças que agüentam somente o peso do corpo.

- **A4+**: Como o A4, mas são necessárias várias horas para cada enfiada de corda. Cada movimento do escalador deve ser calculado para que a peça onde ele se encontra não seja arrancada apenas com o peso do seu corpo. Longos períodos de pressão psicológica.
- **A5**: Este é o extremo, sob o ponto de vista técnico e psicológico. Nenhuma das peças colocadas em toda a enfiada é capaz de segurar mais do que o peso do corpo, quando muito. As enfiadas não podem possuir proteções fixas nem buracos de cliff.
- **A5+**: Como um A5 em que as paradas não são sólidas. Qualquer queda é fatal para todos os componentes da cordada.