

COPA BRASIL DE ENDURO A PÉ REGULAMENTO 2017 TREKKING DE REGULARIDADE

CAPÍTULO 1 – Definição

Campeonato com provas de Trekking de Regularidade (Enduro a Pé) específicas para Equipes de no mínimo 2 (Dois) e no máximo 6 (Seis) pessoas. As equipes das categorias Trekkers e Turismo podem ser compostas por até 7 (sete) integrantes.

Aberto à participação de 190 Equipes, distribuídas nas categorias: Graduados Pró, Graduados, Trekkers e Turismo.

Saída e chegada em locais pré-determinados pela ORGANIZAÇÃO.

Os locais escolhidos para a realização das provas proporcionam contato com belezas naturais, mata, trilhas, rios e etc. Porém, nem sempre esses locais oferecem boa infra-estrutura como restaurante, chuveiros, lanchonetes, etc, com isso pedimos a compreensão dos participantes.

CAPÍTULO 2 – Percurso

Estradas pavimentadas, secundárias, privadas ou abandonadas, trilhas fechadas, rios, lagos, subidas e descidas de dificuldade variada, etc. Poderá haver trechos diferentes para cada categoria.

CAPÍTULO 3 – Trechos da Prova

Regularidade / Velocidade: São trechos representados por número, indicando a velocidade média a ser mantida, em Metros por Minuto.

Deslocamentos: São trechos identificados na planilha, que servem para travessia de rios, lagos, atoleiros, trânsito, etc, onde não haverá média de velocidade imposta e sim um tempo pré-determinado para essa travessia.

Esse tempo é identificado na planilha por: Hora, minutos e/ou segundos: Ex: 01:02:45, 00:03:00, 00:00:53.

Neutralizados: São trechos de parada, onde a Equipe tem um tempo estipulado para descanso, lanche, etc. Esse tempo é identificado na planilha por: Hora, minutos e/ou segundos: Ex: 01:02:45, 00:03:00. 00:00:53.

Ramificações: no mínimo 1 (Um) integrante da Equipe deverá percorrer o trecho de ramificação descrito na planilha. Será estabelecido um tempo máximo para o percurso, porém a Equipe poderá fazê-lo em menos tempo.

Provas Especiais: Atividades como travessia de barco, bóia, tirolesa, rapel, plantio de árvores, etc, em que a Equipe terá um tempo para executá-la. O local da Prova Especial e seu referido tempo estarão identificados na planilha.

Poderá haver, por exemplo, prova especial com penalidade em pontos para a Equipe que NÃO executá-la, exemplo: Memória Fotográfica: será impressa uma foto da trilha na planilha e a Equipe deverá informar ao PC quando solicitada, em que trecho da prova se encontra a referida foto. Caso a Equipe NÃO acerte, a mesma será penalizada com uma quantidade de pontos determinada previamente pela Organização da prova, porém NÃO será

atribuído nenhum tipo de Bônus para a Equipe que acertar ficando a mesma sem penalização.

CAPÍTULO 4 – Inscrições

As condições para as inscrições serão fixadas pelos organizadores e poderão ser feitas somente pelo site <https://copabrasil.com.br/> ou no local da prova (sujeito a disponibilidade de vagas). Informações pelos telefones (19) 3253-4888 | (19) 9.8265-4138 ou pelos emails inscricoes@copabrasil.com.br / contato@copabrasil.com.br

O valor da inscrição será divulgado no site da organização. Deverão ser respeitados datas e valores na hora de efetuar o pagamento.

Para ter sua inscrição e seu horário de largada garantido, a Equipe deverá efetuar o pagamento da mesma impreterivelmente ATÉ 3 (TRÊS) dias que antecede a prova.

É muito importante para a Organização a confirmação antecipada das Equipes com a respectiva quantidade de integrantes, para que a mesma possa ter um maior controle na quantidade de frutas, água, camisetas, planilhas, etc.

O número máximo de inscrições será de 190 (Cento e Noventa) Equipes, sendo 60 (Sessenta) para a categoria Graduados e Graduados Pró e 130 (Cento e Trinta) para a categoria Trekkers e Turismo.

A Equipe que não efetuar o pagamento antecipado, não terá sua inscrição e nem o horário de largada, podendo fazê-lo no dia da prova, sem o desconto, por ordem de chegada até que preencha o número máximo de inscrições e estarão sujeitas a falta de frutas, água no Neutro, assim como a falta de camisetas, bonés, etc, que poderão ou não ser enviados posteriormente.

Ao enviar a ficha de inscrição para a Organização, a Equipe terá sua inscrição registrada, porém, só será divulgado como confirmada junto com o respectivo horário de largada assim que a Organização confirmar o pagamento antecipado.

A Organização se reserva no direito de encerrar as inscrições a qualquer tempo, caso avalie que o número de Equipes inscritas esteja além da capacidade do local – sede do evento, bem como questões relacionadas à infraestrutura e segurança.

3. AÇÃO SOCIAL – Para cada Etapa a Organização divulgará o material a ser doado para uma Instituição da cidade onde estará sendo realizada a Etapa, cada Equipe será OBRIGADA a fazer essa doação, sujeita à penalidade.

Ficará a critério da Organização junto com a Instituição de Caridade da respectiva cidade, optar pelo que será doado, podendo ser: alimentos, agasalhos, leite em pó, brinquedos etc. que será divulgado no início da abertura das inscrições da etapa. A Equipe será penalizada pelo NÃO cumprimento deste item.

O ato (envio) da inscrição para a prova caracteriza a declaração do concorrente (líder da Equipe) e seus responsáveis legais assumindo todos os

riscos da mesma, consigo ou outrem, isentando organizadores e patrocinadores de quaisquer acidentes, perdas e danos materiais, independentemente do tipo ou natureza que possa ocorrer antes, durante ou depois da prova. Ao enviar a ficha de inscrição, mesmo que assinada somente por 1 (UM) integrante da Equipe, TODOS os integrantes, autorizam o organizador a usar sua imagem para fins publicitários.

Em caso de desistência até 5 (CINCO) dias antes da prova, a Equipe terá crédito de 100% da taxa de inscrição para a etapa seguinte. Em caso de desistência em menos de 5 dias da prova, não haverá devolução da inscrição. Toda desistência e pedido de devolução da taxa deverão ser endereçados aos organizadores através de carta justificativa, cuja data de registro será usada como prova para todos os fins legais

CAPÍTULO 5 – Idades

Se por qualquer motivo de força maior ou de segurança, a prova não puder ser realizada, os organizadores não serão obrigados a pagar nenhum tipo de indenização aos participantes inscritos.

É permitida a participação de pessoas de ambos os sexos, maiores de 12 (Doze) anos.

Menores de 16 (Dezesseis) anos, somente poderão participar acompanhados de maior responsável ou trazer autorização assinada do pai ou responsável.

CAPÍTULO 6 – Categorias

Turismo: Serão permitidas inscrições de Equipes sem nenhuma ou com pequena experiência anterior, ficando a critério dos participantes a inscrição ou não nessa categoria, que desfruta de trilhas mais amenas e curtas.

Trekkers: Serão permitidas inscrições de Equipes com pequena experiência anterior na categoria iniciante e sem nenhuma experiência anterior como Graduados, Master ou afins em provas do gênero, similares ou outros Campeonatos/Organizações de outros Trekking.

Graduados: Serão permitidas inscrições de Equipes com experiência anterior em provas do gênero, em categorias denominadas Graduados, Master, Veteranos, Sênior ou afim, independente dos resultados alcançados na mesma.

Serão obrigadas a se inscrever na categoria Graduados no ano de 2018, as 02 (Duas) primeiras colocadas (Equipes) da categoria Trekkers do ano de 2017. Outras Equipes poderão ser convocadas para a categoria Graduados por Índice Técnico (avaliado pela Organização), de acordo com desempenho histórico no ano de 2016.

A Inscrição para participar na categoria Graduados será livre, porém, uma vez tendo participado nesta categoria, a Equipe NÃO mais poderá participar da categoria Trekkers, salvo exceções que a organização julgar de acordo com Índice Técnico (avaliado pela Organização).

Graduados Pró: Serão obrigadas a se inscrever na categoria Graduados Pró a Equipe Campeã e Vice campeã da categoria Graduados do ano anterior.

A Inscrição para participar na categoria Graduados Pró é baseada na reclassificação através dos pódiums obtidos em 2016.

Turismo: A equipe que obtiver 3 (Três) colocações ou mais de 1o ao 3o colocado durante o campeonato, será OBRIGADA a se inscrever na categoria TREKKERS no ano seguinte.

Parágrafo Único – Poderá haver mudança deste critério a qualquer momento ou no final do campeonato.

CAPÍTULO 7 – Ordem / Horário de Largada

O horário de largada da primeira Equipe será definido e divulgado pela Organização.

Para as categorias Trekkers, Graduados e Graduados Pró, as 05 (Cinco) primeiras Equipes terão sua ordem de largada determinada pela classificação da etapa anterior, ou seja, largará primeiro a Equipe que ficou em primeiro lugar na etapa anterior, em segundo, largará a Equipe que ficou em segundo lugar e assim sucessivamente até o 5o (Quinto) lugar, sendo que as demais Equipes mesmo que não tenham pontuado na etapa anterior, terão sua ordem de largada DETERMINADA por ordem de inscrição, prevalecendo o Art. do 3.1 do Cap. 4. Além disso, o horário de largada também será dividido por categorias, iniciando com Graduados Pró, seguido dos Graduados e por final as categorias Trekkers e Turismo, intercaladas no Grid.

A critério da Organização, o intervalo de largada entre um determinado número de Equipes poderá ser maior que as demais: Exemplo: Da 1ª até a 90ª, largam de 2 (Dois) em 2 (Dois) minutos, da 91ª em diante de 1 (Um) em 1 (Um) minuto.

Esse critério poderá ser diferente entre as Categorias.

O intervalo de largada entre as Equipes será determinado pela Organização e poderá mudar a cada prova.

Caso uma Equipe por qualquer motivo não possa largar no horário determinado, a mesma deverá avisar a Organização o mais rápido possível, com o máximo de antecedência em relação ao seu horário de largada divulgado, sendo que esse horário somente poderá ser alterado com autorização do Diretor de Prova e mesmo assim, desde que exista um lugar entre os inscritos, caso contrário à mesma poderá largar, porém com seu horário de largada inalterado ou será penalizada.

A Ordem de largada das Equipes será em ordem numérica: 01, 02, 03 e assim sucessivamente.

Não havendo PC de Largada na Etapa, o Horário de Largada de cada Equipe será automático, ficando sob a responsabilidade de cada uma largar em seu Horário Ideal.

O Horário de Largada de cada Equipe estará fixado no quadro de avisos e é de responsabilidade das mesmas confirmar este Horário.

Não serão aceitos recursos referentes ao Art. 8 (CAP. 7).

Não será permitida a permuta de ordem de largada entre as Equipes, sob pena de imediata desclassificação de ambas as equipes.

Haverá um sistema automático de largada em que um relógio digital indicará o horário ideal de largada, em contagem regressiva de cada concorrente, mediante sequência numérica e lâmpadas indicativas.

Em caso de falha do sistema automático a largada poderá ser feita de forma manual em contagem regressiva.

CAPÍTULO 8 – Premiação

Será definido e divulgado pela Organização.

Serão entregues 1 (um) troféu para cada Equipe, no mínimo, do 1o ao 3o colocado de cada categoria.

Fica a critério da Organização efetuar sorteios e/ou distribuição de brindes na prova.

No caso de sorteio, a Equipe somente terá direito ao mesmo desde que no mínimo 1 (Um) integrante da Equipe esteja presente.

Os produtos referentes a Premiação, Brindes e Sorteios devem ser retirados pelos ganhadores no prazo de 2 (dois) meses a contar da data do evento referência.

A não retirada da Premiação, Brindes e Sorteios implica em perda do direito sobre os mesmos, podendo a Organização destiná-las a outros participantes ou à doações.

Parágrafo Único – Os Organizadores da prova são as únicas autoridades que permitem qualquer tipo de publicidade com respeito à prova. Os concorrentes, membros da Organização, todos os demais participantes e/ou envolvidos com o evento, autorizam o uso de sua imagem, cinética e eletrônica, para fins comerciais, editoriais, promocionais e publicitários.

Autoridades da Prova

1. Constituição:

1.1 Diretor de Prova que será autoridade máxima– Viviane de Souza;

1.2 Diretor de Operações responsável pela logística e Equipe de apoio – Sheila Molchansky

1.3 Diretor Técnico responsável pela parte técnica da prova – Renato Defavari;

1.4 Diretor Técnico responsável pela apuração dos resultados– Anselmo Bettini.

Parágrafo Único: Todo participante, ao se inscrever na prova, declara obrigatoriamente conhecer o regulamento e a ele submeter-se. Declara também aceitar a impossibilidade de recorrer a qualquer outro júri, esportivo, civil ou criminal por mais privilegiado que seja.

CAPÍTULO 10 – Comissão da Prova

1. A Organização do Evento, formará uma comissão especial de 3 (Três) pessoas que auxiliarão a Organização.

1.1 A escolha dessa comissão fica a critério da Organização e poderá mudar a cada prova. CAPÍTULO 11 – Recursos

Cabe somente às Equipes participantes o direito de recurso à direção da prova.

Qualquer Equipe que se julgar prejudicada terá o direito a apresentar recursos POR ESCRITO e ASSINADO

POR TODOS INTEGRANTES DA EQUIPE, que serão encaminhados ao Diretor de Prova e julgados pelos Comissários Desportivos com a maior brevidade possível. Enquanto o recurso não for julgado, não serão entregues os prêmios, nem oficializado o resultado.

Ficará a critério da Organização decidir se os recursos Individuais e POR ESCRITO, deverão ou não ser acompanhado de um valor em R\$ e divulgar esse valor.

Tendo o recurso valor em R\$ e no caso de procedência do mesmo, o valor será devolvido à Equipe, caso contrário, o valor será revertido para a Instituição de Caridade (CAP. 4 Art. 4).

Protestos e ou recursos deverão ser apresentados dentro dos seguintes prazos:

a) Ficha Técnica / Planilha: Até 15 (Quinze) Minutos após o horário de chegada da Equipe.

b) Ficha de Performance: Até 15 (Quinze) Minutos após a entrega da mesma.

c) Resultados: Até 3 (Três) Minutos após a Divulgação do mesmo.

Durante os prazos acima, o Diretor de Prova e/ou comissários desportivos deverão estar presentes no local do respectivo evento, à disposição dos concorrentes para recebimento de protestos, reclamações e/ou recursos.

Protestos e/ou recursos referentes à PCs (Postos de Cronometragem) darão direito a Equipe reclamante de verificação da listagem de passagem, juntamente com o Diretor de Prova e/ou dos Comissários Desportivos.

Não serão aceitos recursos sobre a NÃO PASSAGEM pelo PC, de Equipes que NÃO POSSUIREM o seu cartão de picote perfurado/picotado, com o aparelho correspondente ao PC, no espaço destinado ao referido PC.

Em caso de haver picote e o tempo não for localizado na máquina, o mesmo não será considerado, exceto no caso da passagem ser presenciada por algum integrante da organização e o mesmo confirmar.

Após a divulgação do Resultado será aguardado impreterivelmente 3 (TRÊS) minutos para a entrega Oficial dos Prêmios e se nesse prazo nenhuma Equipe se manifestar contrária a essa divulgação, será oficializada as Equipes vencedoras.

Em hipótese alguma, serão aceitos recursos após a divulgação oficial dos resultados.

A divulgação do resultado faz parte da prova, sendo assim, a Equipe que se ausentar antes dessa divulgação, NÃO TERÁ DIREITO a RECURSOS posteriores.

Parágrafo Único: Após o Resultado declarado poderá haver alterações, nas próximas 48 horas, no Resultado Final por parte da Organização. As

alterações poderão ocorrer caso a Organização identifique alguma irregularidade, como penalização, desclassificação ou outras situações pertinentes.

CAPÍTULO 12 – Planilha de Roteiro/Navegação

1. Cada Equipe receberá no mínimo 2 (duas) planilhas (idênticas) contendo o roteiro, velocidades e distâncias a serem seguidas.

1.1 A planilha constará de 3 (Três) colunas:

1.1.1 A primeira, com distância em metros e tempos;

1.1.2 A segunda, para o símbolo (em tulipa) ou Bússola, referente ao sentido a ser seguido;

1.1.3 A terceira, com informações complementares. É de responsabilidade das Equipes a conferência do número e seqüência de páginas da planilha, antes de sua largada.

Não serão aceitos recursos referentes ao CAP. 12 Art 2.

Constará também na planilha a localização dos Neutralizados e Deslocamentos que também serão considerados como um trecho.

A simbologia da planilha deverá ser simples e clara, procurando mostrar apenas o necessário à identificação do roteiro.

Os símbolos utilizarão o código Tulipa, o mesmo já usado em outros Campeonatos para este tipo de prova. O sentido do desenho será sempre de baixo para cima. Na simbologia usada, a “bola” indica o local de onde a Equipe vem. A “seta” indica a direção que a Equipe deve seguir. O “quadrado” indica o local exato da medição.

Os ângulos da simbologia deverão apresentar com a melhor fidelidade possível, os reais ângulos das encruzilhadas e bifurcações.

Na coluna da direita, poderão constar observações, chamando a atenção para locais perigosos (cava, barranco, pedra, rio fundo, etc) e também o Grau a ser seguido quando exigir o uso de bússola.

Para a categoria Graduados e Graduados Pro, poderão ser usadas formas diferentes de navegação, que serão divulgadas em adendo, ou antes, da largada pelo Diretor de Prova. Será exigido durante o percurso o uso de bússola, onde estará identificado na referência local o rumo (em graus) a ser seguido. Na coluna da esquerda as medidas representadas são:

A de cima é a metragem parcial, ou seja, a metragem da referência anterior até a atual,

A de baixo é a metragem acumulada do trecho, ou seja, o total (a soma das parciais) desde o início do trecho.

Nem sempre um trecho poderá começar da metragem 0 (Zero), ele poderá ter a seqüência de metragem do(s) trecho(s) anterior(es).

Para a categoria Graduados e Graduados Pro as Planilhas poderão ser entregues 3 (Três) minutos ANTES do seu Horário Ideal de Largada ou a critério da Organização da prova para cada Etapa.

Para a categoria Trekkers as planilhas serão entregues depois de confirmado o check-in da Equipe.

Poderá haver formas diferentes para cálculos do trecho, onde, por exemplo, a Equipe terá que calcular a Velocidade ou mesmo a Distância do Trecho.

CAPÍTULO 13 – Indicações Métricas

1. As medidas serão sempre em Metros, com subdivisão de no mínimo 1 (Um) metro e no máximo 10 (Dez) metros.
2. Medidas inferiores ao padrão utilizado serão indicadas diretamente no desenho, ou no texto (coluna de observações).
3. A não ser quando expresso em contrário a medição métrica refere-se a um ponto mais próximo da respectiva referência (encruzilhada, por exemplo).
4. Quando não houver local para aferição de passos, o primeiro trecho deverá ser obrigatoriamente um deslocamento ou não conter PC de Tempo e ou Virtual.

CAPÍTULO 14 – Velocidade

1. Nas provas de velocidade com média imposta, será representado por M/Min (Metros por Minuto).

Poderá haver duas velocidades de média horária diferente na planilha de prova, procurando distinguir as categorias ou como prevenção em caso de chuva forte.

A velocidade a ser usada será decidida pelo diretor de prova por ocasião da largada da primeira Equipe e deverá ser mantida para todas até o término da prova.

2. Não necessariamente as Velocidades estarão representadas por números inteiros, poderão ser representadas por números fracionários, ex: 47,5 M/Min.

CAPÍTULO 15 – Posto de Controle/Cronometragem (PC)

A cronometragem será feita com base em um tempo padrão (Hora Oficial) fornecida pela Organização da Prova, pelo menos 30 (Trinta) minutos antes da largada da primeira Equipe, sendo utilizados os segundos, onde cada minuto vale 60 pontos (1 (Um) ponto por segundo).

Os PCs (Postos de Controle / Cronometragem) serão secretos e colocados em pontos aleatórios, podendo estar ou não nas referências e/ou em ordem numérica.

Tempo: Registra a Hora, Minuto e Segundo em que a Equipe passa por ele.

Passagem: Registra se a Equipe está no roteiro certo.

Virtual: Registra a metragem que a Equipe mediu em um trecho determinado (em planilha) pela Organização. Móvel: Registra o número de integrantes (CAP. 21 Art.1.8) e verifica o tempo entre o primeiro e o último integrante da Equipe (CAP 21 Art. 1.6) no momento em que a mesma passa por ele. Esse PC exclusivamente será uma pessoa qualificada podendo ser um Resgate e não ficará em um ponto fixo podendo surpreender as Equipes em qualquer momento da prova e por mais de uma vez.

Todos os PCs poderão penalizar as Equipes, caso as mesmas infrinjam o regulamento. A autoridade do PC é inquestionável.

Ao avistar um PC a Equipe deverá seguir normalmente, respeitando se houver, a fila de passagem.

Se a Equipe parar ao avistar um PC, seu tempo será registrado no momento em que a mesma parou e também será penalizada (CAP 21 Art. 1.9).

Depois de registrado o tempo da Equipe, somente 1 (Um) integrante deverá dirigir-se até o PC para que o mesmo descarregue o tempo no chip.

Depois de descarregado o tempo no chip, a Equipe deverá PICOTAR o seu cartão, que atestará sua passagem pelo PC. Este picote no cartão não é OBRIGATÓRIO, porém não caberá recurso sobre a NÃO passagem no mesmo, caso a Equipe não tenha o seu cartão perfurado com o picote correspondente ao PC. O picote no cartão da Equipe é de responsabilidade de integrante da Equipe, e não do PC.

Fica a critério da Equipe anotar o tempo registrado no PC, porém a mesma deverá fazê-lo antes do seu tempo ser “descarregado” no chip o que posterior a isso não será mais possível.

Caso o CHIP de coleta de dados vier a falhar durante a prova, mas houver registro de PCs, a Equipe terá sua pontuação final definida pela média de pontos perdidos nos PCs registrados no CHIP, fazendo-se o arredondamento somente ao final da multiplicação.

Se TODOS os integrantes dirigirem-se até o PC, o mesmo poderá penalizar a Equipe. Poderá haver PC de Tempo “self-plug”. Esse PC não tem o Operador(pessoa), estando a máquina coletora fixada ao longo da trilha, identificada, onde a Equipe deverá “plugar” seu Chip normalmente. Assim que plugar o Chip, a máquina coletora emitirá um som característico, confirmando o registro de tempo da Equipe. Nessas máquinas também estarão disponíveis os “picotes”, ficando a critério da Equipe picotar ou não (CAP.15 Art. 8).

Se a Equipe passar 2 (Duas) vezes no mesmo PC, valerá o primeiro tempo anotado.

Poderá haver PC duplo, em que a Equipe realmente deverá passar duas vezes por esse mesmo PC ficando a critério da Organização se valerá o primeiro, segundo ou os dois tempos registrados nesse PC.

Os PCs se posicionarão no mínimo, 10 (Dez) minutos antes do Horário Ideal da primeira Equipe e até 20 (Vinte) minutos após o tempo ideal de passagem da última Equipe ou após a passagem do resgate (Limpa

Os PCs poderão ser: Tempo, Roteiro, Virtual e Móvel.

Ex.: A Equipe teve 12 PCs registrados de um total de 40 PC's válidos na prova. Divide-se a pontuação resultante obtida nos PC's registrados e tem-se a média de pontos perdidos por PC. Este valor será multiplicado pelo total de PC's válidos da prova.

(PCs Registrados) = 327 Pontos Perdidos / 12 = 27,25 (por PC) x 40 PCs válidos) = 1090 Pontos Perdidos Trilha). Os pontos de tempo das Equipes serão tomados em locais secretos e aleatórios designados somente aos PCs.

Para cada PC existirá um ponto físico (estaca, toco, galho, linha reta imaginária por exemplo), que poderá estar visível ou não para as Equipes, porém as mesmas poderão confirmar com o PC DEPOIS de registrada onde é o referido ponto.

Fica a critério da Organização, se os tempos das Equipes deverão ser anotados no primeiro, segundo ou último integrante. Esse critério poderá ser diferente para cada PC em uma prova.

PC visa medir a navegação e confirmar o caminho e o sentido correto da prova, confirmar o número de integrantes da Equipe, etc.

Nos PCs de tempo, a Equipe perderá 1 (Um) ponto para cada segundo atrasado, até o limite de 15 (Quinze) minutos. Após esse tempo limite a Equipe perderá a quantidade fixa de 900 (Novecentos) pontos. Perderá 2 (Dois) pontos para cada segundo de adiantamento, até o limite de 7,5 (Sete Minutos e Trinta segundos) minutos, após o esse tempo limite perderá a pontuação fixa de 900 (Novecentos) pontos.

À Critério da Direção de Prova, por eventuais problemas quando um PC de Tempo for Cancelado, o mesmo poderá ser válido como PC de passagem, sendo penalizadas as Equipes que por ele não tenham passado.

Será colocada a disposição das Equipes, a listagem de tempos reais de passagem, para a devida conferência e comparação com a ficha técnica da mesma, sempre antes da declaração dos resultados.

Caso haja DESCARTE de PC em uma etapa, o mesmo será divulgado pela Organização, e também os critérios para esse descarte.

O PC virtual registrará a metragem fornecida pela Equipe, a qual deverá confirmar se está correta.

Não serão aceitos recursos sobre o item (CAP. 15 Art. 16).

CAPÍTULO 16 – Contagem de Pontos

1. Vencerá a Equipe que no final da prova apresentar o menor número de pontos perdidos.

PC de Tempo:

Atrasado = 1 (Um) ponto perdido sem tolerância.

Adiantado = Até 4 (Quatro) segundos 1 (Um) ponto perdido por segundo.

Adiantado acima de 4 (Quatro) segundos = 2 (Dois) pontos perdidos por segundo.

Acima de 15 (Quinze) minutos (inclusive) atrasados = 900 (Novecentos) pontos perdidos.

Acima de 7,5 (Sete Minutos e Trinta Segundos) (inclusive) adiantados = 900 (Novecentos) pontos perdidos.

PC de Passagem:

Se a Equipe passar por ele = 0 (Zero) pontos perdidos.

Se a Equipe NÃO passar por ele = 900 (Novecentos) pontos perdidos

PC Virtual:

Para cada metro anotado a mais ou a menos = 1 (Um) ponto perdido.

PC Móvel:

Se a Equipe passar com mais integrantes do que o declarado na Inscrição (Exceto CAP. 21. Art. 1.11.1)= desclassificado.

Se a Equipe passar com Intervalo maior que 15 (Quinze) segundos entre o primeiro e o ultimo integrante = 600 (Seiscentos) pontos perdidos.

2. Poderá haver critérios diferentes para a pontuação de pontos perdidos, que será descrito em planilha e ou divulgado no quadro de avisos antes da largada da primeira Equipe.

CAPÍTULO 17 – Empates

1. Caso haja empate na Etapa os critérios para desempate serão:

1o: Será declarada Vencedora a Equipe que tiver o maior número 0 (ZERO) pontos perdidos nos PCs durante a prova. 2o: Persistindo o empate, será declarada vencedora a equipe que tiver o maior número de 1 (um), 2 (dois), 3 (três) pontos perdidos, e assim sucessivamente.

3o: Se ainda assim persistir o empate, será declarada vencedora a equipe que tiver o Maior número de Largada.

2. Caso haja empate no final do Campeonato, o critério para desempate será:

1o: Será declarada Campeã a Equipe que tiver o maior número de 1o lugar.

2o: Será declarada Campeã a Equipe que tiver o maior número de 2o lugar, 3o, 4o, 5o e assim sucessivamente. 3o: Será declarada Campeã a Equipe que tiver a melhor colocação na última etapa do certame em disputa.

CAPÍTULO 18 – Pontuação

1. Para efeito de campeonato, nas etapas serão atribuídos pontos para cada colocação em todas as categorias conforme segue:

1.1 Tabela de Pontos de acordo com a classificação da Equipe na Etapa:

Coloc	Ptos	Coloc	Ptos	Coloc	Ptos	Coloc	Ptos
1o	60	16o	42	31o	27	46o	12
2o	57	17o	41	32o	26	47o	11
3o	55	18o	40	33o	25	48o	10
4o	54	19o	39	34o	24	49o	9
5o	53	20o	38	35o	23	50o	8
6o	52	21o	37	36o	22	51o	7
7o	51	22o	36	37o	21	52o	6
8o	50	23o	35	38o	20	53o	5

9o	49	24o	34	39o	19	54o	4
10o	48	25o	33	40o	18	55o	3
11o	47	26o	32	41o	17	56o	2
12o	46	27o	31	42o	16	57o	1,99
13o	45	28o	30	43o	15	58o	1,98
14o	44	29o	29	44o	14	59o	1,97
15o	43	30o	28	45o	13	60o em diante	1,96 em diante

CAPÍTULO 19 – Classificação

1. Para efeito de pontuação no Campeonato nas categorias Graduados e Graduados Pro, serão consideradas 8 (Oito) Etapas, sendo as últimas etapas de cada turno (3a (Terceira) etapa e 6a (Sexta) etapa) dividida em 2 (Duas)

1.1 A divisão dessas 2 (Duas) etapas será da seguinte forma:

Da largada até o Neutro – será considerada 1 (Uma) etapa (Etapa A) Do

Neutro até a Chegada – será considerada 1 (Uma) etapa (Etapa B)

Para classificação nas etapas será usado o mesmo critério já existente:

(Pontos Perdidos) Exemplo:

Equipe No 1 Equipe No 3 Equipe No 2

Equipe No 3 Equipe No 2 Equipe No 1

Etapa A 1o Lugar 2o Lugar 3o Lugar

Etapa B 1o Lugar 2o Lugar 3o Lugar

Pontos Perdidos 250

263 366

Pontos Perdidos 1920

2654 3646

Pontos (tabela) 60

57 55

Pontos (tabela) 60

57 55

1.2 Para Classificação na Etapa: Será a menor quantidade de pontos perdidos: Etapa A + Etapa B:

Colocação 1o Lugar 2o Lugar 3o Lugar

Equipe Equipe No 3 Equipe No 2 Equipe No 1

Etapa A 263 366 250

Etapa B + 1920 + 2654 + 3646

Total Pontos Perdidos 2183

3020 3896

1.3 Para Classificação no Campeonato: Será a soma de Pontos Obtidos :

Etapa A + Etapa B:

Equipe No 1 Equipe No 2 Equipe No 3

Etapa A 60 55 55

Etapa B + 55 + 57 + 55

Total Pontos 115

112 110

1.5 A critério da Organização, a divisão das etapas poderá ser:

Da largada até o Neutro = Etapa A , do Neutro até a Chegada = Etapa B

Do 1o PC ao 20o PC = Etapa A , do 21o PC ao 40o PC = Etapa B

Poderá haver diferentes formas de divisão de etapas, ficando a critério da Organização, sendo esse

2. 3.

4. 5.

critério divulgado antes da largada da 1a Equipe

Nas categorias Graduados Pró e Graduados, será declarada campeã a Equipe que obtiver o maior número de pontos na soma das 8 Etapas do Campeonato

Na categoria Trekkers e Trekkers Turismo, será declarada campeã a Equipe que obtiver o maior número de pontos na soma de 6 Etapas.

Poderá haver divisão do campeonato entre 1o e 2o Turnos, sem prejuízo dos artigos 1 e 2 do CAP. 19.

No caso de haver divisão em 2 Turnos, será declarada Campeã do Turno a equipe que obtiver o maior número de pontos na soma das 4 etapas que compõe cada Turno das Categorias Graduados e Graduados Pro e 3 etapas para as Categorias Trekkers e Turismo.

7/9

CAPÍTULO 20 – Desclassificação

1. 1.1

1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9

Será desclassificada a Equipe que:

Romper cercas, não fechar cercas indicadas na Planilha de Navegação, caminhar sobre plantações, hortas, etc, ou exercer qualquer ato de desrespeito à propriedade alheia e ou a natureza. Esta penalidade não isenta a Equipe de responder e arcar com responsabilidade, decorrentes do ato, perante os prejudicados.

Cujos integrantes ingerirem bebidas alcoólicas antes durante o transcurso da prova. Retirar o percurso, marcações feitas pela Organização.

Utilizar equipamentos de comunicação (telefone celular, pager, rádios, GPS ou similares) em benefício próprio.

Trocar participantes por outros, sem ter comunicado a Organização por escrito.

Obstruir propositalmente a passagem de outra Equipe.

For flagrada (mesmo que só por um integrante), andando na trilha da prova antes da largada.

Desrespeitarou Desacatar as decisões do diretor de prova, resgates e membros do júri.

Antes de seu horário de largada ou durante a prova, for flagrada obtendo e ou colhendo informações da prova em curso, seja de Equipes, terceiros, meios eletrônicos de comunicação ou por conta própria (ex.: posição de PC, metragens, PC virtual, entre outras).

1.10 Antes, durante ou depois de sua participação na prova, for flagrada passando informações da prova em curso para outras Equipes que ainda não largaram (ex.: posição de PC, metragens, PC virtual, entre outras).

1.11 For flagrada (mesmo que só por um integrante) fumando durante a participação na competição, nas trilhas, matas e demais trechos da prova, inclusive neutralizado/neutro.

1.12 For flagrada jogando lixo, folhas de planilha etc, nas trilhas.

1.13 Praticar atitudes antidesportiva com as demais Equipes.

1.14 For flagrada com mais de 6 (Seis) Integrantes durante o percurso sem autorização.

1.15 Usar equipamento de medição: mecânico, “rodinha”, trena, GPS ou similar.

1.16 For flagrada usando o chamado “BATEDOR” durante o percurso.

1.17 Não assinar o termo de responsabilidade na ficha de inscrição.

1.18 Fornecer e ou receber de outra Equipe, etiqueta de comprovante de passagem no PC.

1.19 Depois de ser registrada no PC de chegada, voltar à trilha para registrar um PC que não tenha passado. 1.20 Largar sem chip ou equipamento de registro de passagem nos PC's.

1.21 Tumultuar o trabalho de apuração de resultados.

1.22 Participar da competição como Equipe da categoria Trekkers, com mais de 1 (um) integrante de Equipes Graduadas.

1.23 Passar pelo PC ou terminar a prova com menos de 2 (Dois) integrantes

1.24 Parágrafo Único: Em caso de Desclassificação em prova que a Equipe tenha participado, a mesma poderá ser deslocada para a última colocação da categoria.

CAPÍTULO 21 – Penalidades Especiais

1. Acarretará a perda de pontos e ou desclassificação:

1 1.1 Não passar pelo PC.....900 Pontos

2 1.2 Passar pelo PC ou terminar a prova com menos de 2 (Dois) integrantes.....desclassificação

3 1.3 Não fechar porteiros.....desclassificação

4 1.4 Não respeitar fila no PC.....600 Pontos

5 1.5 Andar com intervalo de 15 segundos ou mais entre os integrantes.....600 Pontos

6 1.6 Um ou mais integrantes da Equipe permanecer, sem autorização, em área reservada à Organização.....600Pontos

- 7 1.7 Não doação e ou contribuição – prova social (CAP.4 Art.4 e 4.1).....600 Pontos
- 8 1.8 Parar no campo de visão do PC depois de alertado.....600 Pontos
- 1.9 Tumultuar o trabalho do PC.....600 Pontos
- 1.10 Passar pelo PC com menos ou mais integrantes do que o declarado na inscrição.....1200 Pontos
- 1.10.1 Se por qualquer motivo um Integrante da Equipe necessitar abandonar a Prova, a mesma deverá deixá-lo no PC mais próximo ou com um resgate da prova, NÃO podendo a Equipe dar continuidade na prova sem esse procedimento, caso contrário a Equipe sofrerá a penalização do art. 1.11 (CAP 21) sem direito a Recurso. 1.11 Se recusar a entregar o chip ao PC depois que ele tenha “bipado”.....900 Pontos
- 1.11.1 Além da penalidade será atribuído a essa Equipe o horário que o PC tinha bipado na primeira passagem. 1.11.2 Não largar no horário divulgado no site com autorização (Cap. 7 Art.5).....600 Pontos
- 12 1.12 Não possuir Kit de Primeiros socorros.....600 Pontos
- 13 1.13 For constatado que picotou no PC “self-plug” e não registrou o Chip.....desclassificação

Parágrafo Único: Nas provas onde é usado o sistema de apuração eletrônica (Chip por exemplo), as penalidades das Equipes não são registradas nos chips, e para que a Equipe seja penalizada a Organização (Apuração) depende da Chegada dos PCs ou por aviso do resgate da Prova via rádio. Portanto mesmo depois de divulgado o resultado se for confirmado que uma Equipe tenha sido penalizada, a mesma sofrerá essa penalização e poderá ter sua colocação alterada.

8/9

CAPÍTULO 22 – Apresentação das Equipes

1.

2. 3. 4.

Cada Equipe deverá se apresentar para vistoria (Check In), em Local, Data e Horário determinados pela Organização. Os integrantes das Equipes deverão estar munidos do original do comprovante de inscrição e ou recibo de depósito bancário.

As Equipes deverão se apresentar em locais determinados pela Organização, no mínimo 1 (uma) hora antes da largada da mesma.

Ficará a critério da Organização impedir a largada ou continuidade na prova de qualquer Equipe que não reúna condições de segurança mínima exigida. Em provas com Apuração Eletrônica. Após a confirmação da inscrição, a Equipe deverá retirar seu ID (Pulseira/Colar), na qual será gravado o número de largada da mesma, estando disponível junto com o relógio de Horário Oficial de Prova o dispositivo de conferência de gravação do número da Equipe na pulseira/colar.

Entende-se como percurso da prova, desde o Check In até a Divulgação OFICIAL do resultado.

CAPÍTULO 23 – Equipamentos de Segurança Obrigatórios.

1. EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS INDIVIDUAL: Tênis ou Bota adequada para caminhada, Roupas leves e confortáveis, Lanterna e Pilhas (para provas noturnas) e Kit hidratação (squeeze com água).

2. EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS POR EQUIPE: Bússola, Cronômetro ou relógio, Calculadora simples, caneta, Saco/recipiente para lixo e Kit alimentação leve (bolachas, barra de cereais, frutas, etc).

2.1 Material sugerido: Kit de primeiros socorros contendo:

2.1.1 06 analgésicos; 06 antialérgicos; 01 antiséptico; Band-aid; Gaze.

CAPÍTULO 24 – Camiseta

1. Não é obrigatório o uso da camiseta na prova para TODOS os integrantes da Equipe quando fornecida pela Organização.

2. Se a Equipe possuir uniforme próprio, a mesma poderá usá-lo, desde que comunique a Organização e que TODOS os integrantes da Equipe possuam tal Uniforme.

CAPÍTULO 25 – Alteração no Roteiro

1.

2. 3.

No caso de algum imprevisto como: surgimento de nova estrada, nova cerca, cadeado em porteira, ponte caída, erosões, rio cheio, queda de barreira, atoleiros, abelhas, gado, etc..., que impossibilite a passagem ou provoque alguma alteração no roteiro, corre por conta das Equipes procurarem os meios que as conduzam o mais breve possível ao roteiro original. Seus tempos ideais permanecerão INALTERADOS.

Modificações na planilha antes do início da prova, as mesmas serão fixadas no quadro de avisos próximo ao Check-in ou a Largada.

É de responsabilidade das Equipes verificar as mudanças e fazer as alterações necessárias, sendo que não serão aceitos recursos sobre esse item.

CAPÍTULO 26 – Regulamento

1. A Organização seguirá esse regulamento na íntegra até o final do Campeonato.

2. Poderá haver mudanças nesse regulamento para melhorias. Neste caso as alterações serão expostas no mural de aviso.

CAPÍTULO 27 – Casos Omissos

1. Os casos omissos no regulamento serão resolvidos e julgados pelo Diretor de Prova.

IMPORTANTE:

As etapas da COPA BRASIL DE ENDURO A PÉ são feitas no interior de propriedades particulares. Portanto, dependerá do comportamento de cada participante a imagem que a prova trará aos moradores, proprietários, patrocinadores, mídia eletrônica, escrita e falada. Colabore para que o Enduro a Pé seja um esporte sadio e de alto

nível, para que sempre seja possível contarmos com boas trilhas e angariar a simpatia do público para os próximos eventos.

O participante está ciente que os emails e celulares fornecidos no ato da inscrição e ficha médica poderão receber mensagens de divulgação da Copa Brasil de Enduro a Pé, caso o participante não queira receber tais mensagens, deve manifestar sua preferência no check-in ou no ato da entrega da ficha médica.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. É PROIBIDA A REPRODUÇÃO TOTAL OU PARCIAL DO CONTEÚDO DESTE TEXTO SEM A AUTORIZAÇÃO POR ESCRITO DA ORGANIZAÇÃO.