

**REGULAMENTO**

**1. Do evento**

- 1.1. Enduro a Pé = Trekking de Regularidade.
- 1.2. Saída e chegada em locais pré determinados pela organização
- 1.3. Organização: Evandro Henrique Guidini
- 1.4. Supervisão: Federação Paulista de Enduro a Pé e Trekking - FEPEP

**2. Das inscrições e dos horários**

- 2.1. As inscrições devem ser efetuadas nas lojas Território Brasil ou no local da largada 30 minutos antes da largada.
- 2.2. A ordem de largada obedecerá a sequência de chegada das inscrições ou outro critério da organização (**vide item 6.3**).
- 2.3. O comparecimento do participante deve ocorrer até 01h00m00s de antecedência ao seu horário ideal de largada.
- 2.4. A inscrição será R\$ 50,00 por equipe até a data definida pela organização, após esta data, ou no dia da prova, o valor da inscrição será R\$ 75,00 por equipe.

**3. Da participação**

- 3.1. Preferencialmente em equipe, formada por, no mínimo, 2 (dois) e, no máximo, 6 (seis) integrantes.
- 3.2. Aberto a participação de até 180 equipes, distribuídas entre as categorias definidas para o evento (**vide item 13.1**).
- 3.3. A idade mínima sugerida para participação é de 12 anos completos, mas o(s) menor (es) deve (m) estar acompanhado (s) dos pais ou de um responsável com idade superior a 18 anos.
- 3.4. O termo de responsabilidade e cessão de direitos (= "de acordo"), parte integrante da ficha de inscrição e sem o qual não será aceita a participação de qualquer pessoa, deve ser assinado por todos os integrantes da equipe, obrigatoriamente.
- 3.5. A organização poderá, a qualquer tempo, não aceitar mais a participação de equipes que promovam desordem, provoquem brigas, tumultos ou atos deliberados que denigram o esporte, o evento, qualquer pessoa do staff ou de equipe participante ou a parceiros e patrocinadores.

**4. Do roteiro**

- 4.1. Definido em planilha, é efetuado em interação com a natureza, preferencialmente, em área urbana ou na mescla de ambas, baseado em uma caminhada sob condições de incerteza, risco calculado e dificuldade variável, com subidas e descidas, e o percurso pode ser composto por trilhas em pastagens e matas, estradas de terra ou vias férreas, abandonadas ou não, caminhos, cursos d'água, brejos, etc.. Se urbano, ruas, avenidas, travessas, vielas, praças, parques, edificações, utilização de transporte público, etc..
- 4.2. Os trechos de medição poderão ser os seguintes:
  - a. Básicos.

- b. Ramificações.
- c. Especiais.

## 5. Dos equipamentos

**5.1.** No caso de existir local onde possa haver riscos, a organização providenciará os equipamentos de segurança necessários e pessoal capacitado para apoio.

**5.2.** As equipes devem portar os seguintes itens, obrigatoriamente: cantil ou garrafa d'água para cada integrante, cronômetro ou relógio com hh:mm:ss, bússola, caneta, calculadora simples e kit básico de 1ºs socorros.

**5.2.1.** É **livre** a utilização de qualquer equipamento, eletrônico ou mecânico, que auxilie a navegação e contagem de passos, mas é **proibido** o uso de qualquer equipamento, eletrônico ou mecânico, que permita a aferição de distância.

**OBSERVAÇÃO:** Ao participante, aconselha-se a utilização de vestuário confortável, como tênis ou bota de caminhada, camiseta, calça de tãctel ou outro tecido leve de secagem rápida, meias grossas, boné ou chapéu, protetor solar e repelente contra insetos, assim como possuir um conjunto completo de roupas e calçados para troca, ao final do evento.

## 6. Da prova

**6.1.** As planilhas de navegação ("mapa" do percurso) serão fornecidas no check-in, no início da prova ou disponibilizadas na rede mundial de computadores (internet), para ser baixada e impressa pelo participante, e nela se encontrarão as informações necessárias para um perfeito cumprimento do percurso.

**ATENÇÃO:** se houver trecho(s) de ramificação ou de especial, a informação será fornecida apenas no local do evento.

**6.2.** Basicamente, a planilha será constituída de 3 (três) colunas: uma (à esquerda) para informar as distâncias em metros, sendo que a metragem superior representa a parcial entre referências e a metragem inferior representa a acumulada do trecho (quando não existir estas informações, a mesma estará adicionada à próxima informação e o desenho transforma-se em confirmação de roteiro); uma (central) para o símbolo referência / roteiro (em formato "tulipa") ou grau de bússola, que deve ser interpretado e seguido pelo praticante e uma (à direita) para informações complementares importantes. Cada trecho do percurso é iniciado por um conjunto em linha das três colunas, onde são informados o número e a velocidade média daquele trecho.

**6.3.** A largada obedecerá a um intervalo de tempo mínimo entre as equipes, tendo como base, sempre, o horário ideal de largada definido para a primeira equipe da prova ou da categoria.

## 7. Da apuração

**7.1.** A apuração dos resultados será efetuada com base em três fatores: no horário oficial fornecido pela organização, que não deverá estar com diferença maior do que 3 (três) minutos em relação ao horário oficial de Brasília (DF), e com o qual a equipe deve estar sincronizada, pela metragem oficial fornecida na planilha de navegação (e das omitidas, para os casos de virtuais) e pela eventual aplicação de penalidades (**conf. tabela do item 10**).

**7.2.** PC's (postos de cronometragem ou de controle – tempo, distância ou outra

função –, placa ou pessoa) serão colocados ao longo do percurso, em pontos aleatórios, podendo, ou não, estar em sequência cronológica ou nas referências e têm a função de confirmar o tempo real, ou a metragem, ou se a mesma está completa, etc., na passagem da equipe por aquele ponto.

**7.2.1.** O PC virtual de distância pode ter seu início determinado por uma informação na planilha ou por algum tipo de sinalização na trilha. A ausência de qualquer destas situações transforma em “marco zero” o início do trecho em que se está ou o que se iniciou, caso o(s) anterior(es) tenha(m) sido “aberto(s)” (= sem informação da metragem final do trecho). Também pode ser uma placa com uma pergunta. Ao encontrar um, a equipe deverá informar, ou anotar, a distância que considerar ter percorrido do início determinado até aquele ponto.

**7.2.2.** O PC de tempo, normalmente, é uma pessoa treinada pela organização para exercer esta função, mas também pode ser uma placa com uma pergunta ou com um equipamento coletor de dados fixado nela, sendo responsabilidade do próprio participante fazer as anotações ou manuseá-lo.

**7.3.** Ao avistar um PC, a equipe deverá prosseguir normalmente, respeitando a ordem de passagem, caso haja equipe(s) a sua frente ou ultrapassando-a(s) só se claramente autorizada por esta(s). Também não pode parar ou efetuar qualquer outra manobra, no campo de visão do PC, atrapalhando-o ou a outra(s) equipe(s), evitando penalização (**conf. tabela do item 10**).

**7.4.** Os PC's permanecerão nos locais onde foram colocados até o momento da passagem do responsável pelo fechamento da trilha.

**7.5.** Considerando-se que, **neste esporte**, inicia-se uma prova com “zero” ponto perdido, **é declarada vencedora a equipe que finalizar com a menor quantidade acumulada de pontos perdidos.**

## **8. Recursos e protestos**

**8.1.** Serão aceitos, desde que, se interpostos ao diretor de prova, por escrito, até 15 minutos após a entrega da ficha de desempenho, contendo a assinatura de todos os integrantes.

**8.2.** Não serão aceitos os de uma equipe contra outra.

**8.3.** Serão julgados por uma comissão nomeada pela direção de prova.

**8.4.** Não serão aceitos após a divulgação do resultado oficial final da prova.

## **9. Motivos desclassificatórios**

**9.1.** Uso de qualquer tipo de droga ou estimulante, antes, durante ou após o evento, no local ou em seu entorno.

**9.2.** Qualquer ato prejudicial ao evento ou aos parceiros e patrocinadores.

**9.3.** Intimidação, verbal ou física, palavras obscenas e/ou atos ofensivos, contra integrantes da própria equipe ou de outras equipes, PC's, resgates, pessoal de apoio, diretor de prova, representantes de patrocinadores ou de parceiros.

**9.4.** Causar danos a propriedade(s) pública(s), particular(es) ou a natureza.

**9.5.** Utilização de: atitudes desleais, para com outros concorrentes ou proveito próprio, integrante não inscrito, trena de roda ou medidor de distância de qualquer natureza.

**9.6.** Não fechar porteira, portão ou chave de arame (“tronqueira”).

**9.7.** Realizar o percurso, parcial ou totalmente, antes do horário de largada da equipe.

**9.8.** Não se apresentar ao PC de chegada.

**9.9.** Mexer em, alterar ou retirar: **a)** equipamento ou anotações do PC; **b)** qualquer marcação do percurso.

## **10. Das penalidades**

Não passar por um PC (tempo ou distância)	900 pontos
Passar no PC de tempo atrasado	1 ponto por segundo de atraso (até 15 min.)
Passar no PC de tempo adiantado	2 pontos por segundo de adiantamento (até 7 ½ min.)
Metragem informada no PC Virtual	1 ponto por metro de erro (para + ou para -) em relação à metragem oficial
Passar atrasado pelo PC de tempo + de 15 minutos	900 pontos
Passar adiantado pelo PC de tempo + de 7 ½ minutos	900 pontos
Não obedecer ao regulamento ou a instruções de segurança, ou qualquer outra, expressa na planilha ou fornecida por integrante da organização	1200 pontos por infração
Prejudicar ou atrapalhar o trabalho do PC	600 pontos por infração

## **11. Das orientações e identificação dos competidores**

**11.1.** Todas as orientações necessárias serão fornecidas, no local da competição, antes da largada da 1ª equipe ou durante o evento, por integrantes da organização ou pelo sistema de som, e/ou afixadas no quadro de avisos.

**11.2.** Os competidores serão identificados por meio de algum dispositivo, numerado ou não, fornecido pela organização, que deverá ser utilizado por um integrante da equipe durante todo o percurso do evento. Este dispositivo deve ser devolvido, na chegada, juntamente com o documento ou equipamento fornecido para checagem e efetivação da apuração.

## **12. Dos empates**

**12.1.** No caso de haver empate, a vantagem será concedida a favor da equipe que tiver a maior quantidade de "zero" ponto perdido, **em tempo**, nos PC's respectivos. Persistindo o empate, a vantagem será a favor da equipe que tiver o maior número de "um" ponto perdido **de atraso**, "dois" pontos perdidos **de atraso** e, assim, sucessivamente, até chegar-se à melhor colocada. Na eventual possibilidade de se manter o empate, a vantagem será da equipe que largou primeiro.

**OBSERVAÇÃO:** No caso de competição com mais de uma prova (**vide item 15**), a vantagem, em **uma prova**, será a descrita no **item 12.1** e na **classificação geral** será da equipe que tenha tido o maior número de melhores colocações, partindo-se de uma vitória. Na hipótese de persistir o empate, a definição seguirá esta seqüência: **1)** a favor da equipe que participou de mais etapas; **2)** a favor da equipe que largou, mais vezes, primeiro e **3)** sorteio simples.

## **13. Das categorias**

**13.1.** A prova será disputada nas 2 (duas) categorias principais do esporte, Graduados (experientes) e Trekkers (iniciantes), mas poderá contemplar outra(s)

ou, ainda, ser em categoria única, se necessário, observando sempre a limitação constante no **item 3.2.**

#### **14. Da premiação**

**14.1.** As equipes 1ª, 2ª e 3ª colocadas recebem, no mínimo, 1 troféu para a equipe e uma medalha para cada integrante.

#### **15. Da classificação geral**

**15.1.** Se o evento for uma competição com mais de uma prova, a classificação geral das equipes obedecerá à seguinte tabela de pontuação, válida para todas as categorias:

1ª colocada = 40 pontos	15ª colocada = 15 pontos
2ª colocada = 37 pontos	16ª colocada = 14 pontos
3ª colocada = 34 pontos	17ª colocada = 13 pontos
4ª colocada = 32 pontos	18ª colocada = 12 pontos
5ª colocada = 30 pontos	19ª colocada = 11 pontos
6ª colocada = 28 pontos	20ª colocada = 10 pontos
7ª colocada = 26 pontos	21ª colocada = 09 pontos
8ª colocada = 24 pontos	22ª colocada = 08 pontos
9ª colocada = 22 pontos	23ª colocada = 07 pontos
10ª colocada = 20 pontos	24ª colocada = 06 pontos
11ª colocada = 19 pontos	25ª colocada = 05 pontos
12ª colocada = 18 pontos	26ª até a 35ª = 04 pontos
13ª colocada = 17 pontos	36ª até a 50ª = 03 pontos
14ª colocada = 16 pontos	51ª e acima = 02 pontos

#### **16. Das disposições gerais**

**16.1.** Os eventuais problemas que surgirem e que não estejam previstos neste regulamento serão analisados e julgados pelo diretor de prova.

#### **17. Comissão COPA TERRITÓRIO BRASIL DE TREKKING**

**17.1.** Evandro Henrique Guidini – Diretor de prova.

**17.2.** Renata Sanches M. Guidini – Secretária de prova.

**17.3.** Adilson J. Maximo – Marketing e patrocinador.

São José do Rio Preto, 08 de fevereiro de 2011.

Evandro Henrique Guidini  
(17) 9155 - 4743