

REGULAMENTO: ENDURO A PÉ RALLY ROUTE

1. EVENTO

- 1.1. Enduro a pé RALLY ROUTE
- 1.2. Saída e chegada em locais pré-determinados pela organização;
- 1.3. Realização RALLY ROUTE;

2. HORÁRIOS E INSCRIÇÕES

- 2.1. As inscrições poderão ser realizadas até o dia 06 de julho de 2017, pelo site WWW.RALLYROUTE.COM.BR, e o pagamento via PAGSEGURO, no dia do evento levar o mesmo para confirmação do pagamento, ou no dia do evento até as 08:00:00.
- 2.2. Ordem de largada será conforme as inscrições;
- 2.3. O evento será realizado no dia 09/07/2017 as 08:00:00.
- 2.4. Comparecimento dos participantes no dia da prova às 07h30min – Largada às 08h00min00sec;
- 2.5. A largada da primeira equipe será às 08h31min (oito horas e trinta e um minutos), a da segunda equipe largará com 2 minuto de intervalo entre as equipes.

3. CATEGORIA / PARTICIPAÇÃO

- 3.1. Categorias
ELITE: competidores capazes de andar entre 6 a 8 km, e com media horaria normal, a equipe pode 1, 2, 3 ou 4 integrantes.
LIGHT: competidores capazes de andar entre 6 a 8 km, e com media horaria de passeio, a equipe pode 1, 2, 3 ou 4 integrantes.
- 3.2. O termo de responsabilidade e o questionário são partes integrantes da ficha de inscrição, sem os quais não será aceita a participação de qualquer pessoa.
- 3.3. A organização da prova poderá no início ou a qualquer momento não aceitar mais a participação de equipes que promovam desordem nos locais de provas, provoquem brigas, tumultos ou atos deliberados que denigam a competição ou qualquer equipe participante.

4. ROTEIRO

- 4.1. Definido em planilha, com percurso composto por estradas, ruas, trilhas planas, subidas, descidas de dificuldade média com obstáculos naturais.
- 4.2. Neutralizados: São pontos em que é dado um tempo determinado para paradas e descanso.
- 4.3. Deslocamento: É definido um tempo para cobrir o trecho, onde as equipes não precisam manter a média horária.
- 4.4. Planilha: pode ser em metros por minutos ou kilometros por horas o que a organizar melhor achar adequado ao evento

5. EQUIPAMENTOS DOS PARTICIPANTES

- 5.1. As equipes devem possuir os seguintes equipamentos obrigatórios: cantil, saco plástico para lixo, cronômetro, lanche de trilha, bússola, canetas, prancheta pequena, calculadora simples.
- 5.2. O vestuário poderá ser: Tênis confortável ou bota, camiseta, calça confortável, meias grossas, boné ou chapéu, etc.

6. PROVA

- 6.1. Será fornecida planilhas a todos os participantes no início da prova, com indicações de deslocamento, velocidade média, observações e símbolo referência.
- 6.2. A Planilha constará de 3 colunas: a primeira (esquerda) com distância em metros, a segunda (centro) para o símbolo referência do sentido a ser seguido, a terceira (direita) com informações complementares e/ou importantes.
- 6.3. As equipes largarão em intervalos determinados pela organização,
- 6.4. Utilizar camisetas ou propaganda de outra competição acarretará a desclassificação da equipe.

6.5. Planilha do Percurso

6.6.1. Tempo: Nesta coluna a equipe anota o tempo calculado para atingir as referências.

6.6.2. Distância e Velocidade Média: Velocidade Média horária em cada trecho. (distância em metros)

6.6.3. Referências: Indicações de direção a ser seguida.

6.6.4. 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 impossibilitem a passagem ou provoquem 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.

7. APURAÇÃO DO TEMPOS

7.1. A cronometragem será feita com APARELHOS GPS FORNECIDOS PELA ORGANIZAÇÃO DA PROVA, com base num tempo padrão e a hora oficial será fornecido pelo diretor de prova.

7.2. O PC (posto de cronometragem ou de controle) estará colocado ao longo da trilha em locais e pontos aleatórios, podendo estar ou não nas referências e/ou em ordem cronológica onde anotarão os tempos reais de passagem das equipes, se a equipe estiver completa, etc.

7.2.1. A equipe perderá 1 ponto para cada segundo adiantado e um 1 ponto para cada segundo atrasado.

7.3. A não passagem em um PC determina a perda de 900 pontos.

7.4. A falta de folhas da planilha também determinará a perda de 100 pontos fixos.

7.4.1 O atraso superior a 15 minutos na passagem do PC implicará na perda de 900 pontos fixos.

7.4.2 O adiantamento de 15 minutos na passagem do PC implicará na perda de 900 pontos fixos.

7.5. Será vencedora a equipe que perder menos pontos na soma total dos PCS.

7.6. Os PCs funcionarão até 15 minutos após o tempo de passagem da última equipe.

7.7. Descarte de PC – N-1 será descartado o pior PC atrasado no valor de 300 pontos.

08. MOTIVOS DESCLASSIFICATÓRIOS

8.1. Bebidas alcoólicas, qualquer tipo de drogas ou estimulantes;

8.2. Qualquer ato prejudicial aos companheiros da competição;

8.3. Danos causados a propriedades particulares;

8.4. Danos causados a natureza;

8.5. Não passar pelo PC de chegada;

8.6. Empregar atitudes desleais a outros concorrentes;

8.7. Levar na equipe algum acompanhante que não seja membro escrito e não tenha sido autorizado pela direção de prova;

8.8. Usar medidor de distância com pedômetros (só é permitido o uso de pedômetro – Conta Passo);

8.9. Demorar mais de 30 mim para chegar ao PC de chegada, levando em consideração o horário ideal de passagem da equipe nesse PC.

9. VISTORIA E IDENTIFICAÇÃO DOS COMPETIDORES

9.1. Todas as equipes deverão estar às 07h30min no local da competição;

9.2. Os competidores serão identificados pelas carteiras de identidade, ficha de inscrição e nome da equipe referente.

10. PREMIAÇÃO

Serão premiadas as equipes que ficarem em 1º, 2º, 3º, 4º e 5º lugar de cada categoria na competição.