

Regulamento da 1ª etapa do Circuito Paulista de Fun Trekking 2011

Versão março de 2011

Este regulamento aplica-se exclusivamente à etapa do Circuito Paulista de Fun Trekking a ser realizada no dia 3 de abril de 2011.

• Parte I - Introdução

1. Definição

- a. O regulamento visa organizar a realização da etapa obedecendo às Regras do Fun Trekking e ao Regulamento do Circuito Paulista de Fun Trekking 2011, ambas publicadas no website do evento.
- b. Havendo conflito entre o presente regulamento e as regras da competição, prevalecem as regras.
- c. Havendo conflito entre o presente regulamento e o Regulamento do Circuito, prevalece o Regulamento do Circuito.

• Parte II – Forma de Disputa

2. Inscrições

- a. As inscrições devem ser realizadas antecipadamente no próprio site do evento (www.circuitopaulista.com.br) até a data limite de 31 de março de 2011.
- b. Após o encerramento do prazo limite, a inscrição deve ser solicitada por e-mail diretamente ao Diretor de Prova (jefferson.neitzke@circuitopaulista.com.br).
- c. As equipes podem ser formadas por 2 até 6 integrantes. Equipe com apenas um integrante ou com mais de 6 somente serão aceitas mediante ciência e autorização do Diretor de Prova.
- d. Para a presente etapa, o valor da inscrição por equipe será cobrado da seguinte maneira:
 - i. Equipe com 2 a 4 integrantes: R\$ 120,00.
 - ii. Equipe com 5 integrantes: R\$ 150,00.
 - iii. Equipe com 6 integrantes: R\$ 180,00.
- e. O pagamento das inscrições deve ser feito conforme instruções apresentadas no procedimento de inscrição no site do evento.
- f. O nome da equipe passa a constar na listagem de pré-grid quando a equipe realiza a inscrição no site.
- g. O nome da equipe e o horário de largada automaticamente passam a constar no grid definitivo quando a ocorre a confirmação do pagamento da inscrição.
- h. Menores de 12 anos serão permitidos mediante a presença de ao menos um integrante maior de idade na equipe e autorização por escrito dos pais.
- i. Ao realizar a inscrição para a etapa, a equipe automaticamente se declara ciente e concorda com as Regras da competição e com o presente Regulamento.
- j. Ao realizar a inscrição para a etapa, a equipe declara que cada um dos integrantes está fisicamente apto a disputar a prova e neste sentido se responsabiliza sobre qualquer intercorrência que possa vir a acontecer durante o evento.

3. Premiação

- a. Troféu para o 1º, 2º e 3º lugar.

4. Check-in Eletrônico

- a. O Check-in Eletrônico será realizado às 19 horas do dia 27 de março na página Etapa Atual do site do Circuito Paulista de Trekking.
- b. No Check-in eletrônico a organização fornece os seguintes itens para download:

- i. Arquivo de Postos de Controle para importação no Google Earth.
- ii. Planilha de Planejamento de Rotas.

5. Check-in

- a. O Check-in abre uma hora antes da largada de cada equipe, na sede do evento.
- b. No Check-in a equipe recebe os seguintes itens:
 - i. Colete de identificação
 - ii. Apito de emergência
 - iii. Instruções dos Postos de Controle Ocultos (quando for o caso)
 - iv. Coletor de Dados para registro de desempenho

6. Largada

- a. A largada das equipes iniciará a partir das 10 horas do dia 3 de abril de 2011 no Camping Casarão na cidade de Itu / SP.
- b. O mapa de acesso bem como demais informações sobre o local da prova são publicadas na página especial sobre a etapa no website do Circuito Paulista de Trekking.
- c. Ficam estabelecidas "janelas" de largada em intervalos de 3min. Por exemplo, 10h00min, 10h03min, 10h06min, e assim sucessivamente.
- d. A ordem de largada é estabelecida de acordo com a confirmação de cada inscrição de equipe.

7. Chegada

- a. Na chegada a equipe deve devolver imediatamente os seguintes itens ao Diretor de Prova:
 - i. Colete de Identificação;
 - ii. Apito de Emergência e;
 - iii. Coletor de Dados.

8. Empates

- a. Os empates nas provas serão resolvidos levando-se em consideração o horário de largada das equipes. Ou seja, em caso de empate terá vantagem a equipe com o menor horário de largada.

9. Recursos

- a. A equipe que, por qualquer motivo, se sentir prejudicada na prova terá o direito a entrar com recurso junto à organização.
- b. O recurso pode ser motivado por algum erro encontrado no percurso, no Tabela de Rotas e de Postos de Controle, por erro na aplicação das Regras e/ou Regulamento ou até mesmo por uma falha na apuração dos resultados.
- c. Recurso de uma equipe contra outra não será aceito salvo para situações especiais como desrespeito ou conduta antiética.
- d. Recepção de Recursos
 - i. Os recursos devem ser enviados para o seguinte endereço:
jefferson.neitzke@circuitopaulista.com.br.
 - ii. O recurso deve ser formalizado no prazo de 1 dia útil contado a partir da publicação do resultado extraoficial da equipe interessada.
 - iii. Na recepção, ao caracterizar um recurso como "recusado" a organização informa que o mesmo não é justificável e não passará pelo processo de julgamento.
 - iv. Na recepção, ao caracterizar um recurso como "aceito" a organização sinaliza que o mesmo passará pelo processo de julgamento.
- e. Comissão Julgadora

- i. Uma vez terminado o prazo de recepção de recursos, a comissão julgadora se reunirá em reunião fechada para julgamento dos recursos aceitos.
 - ii. A comissão de julgamento é formada pelo diretor de prova e Fiscal de Trilha.
 - f. Julgamento
 - i. Após o julgamento, ao sentenciar o recurso como “indeferido”, a organização informa que o recurso não foi atendido.
 - ii. Após o julgamento, ao sentenciar o recurso como “deferido”, a organização informa que o recurso foi atendido.
 - iii. Após o julgamento será divulgada a decisão sobre cada um dos recursos e o resultado oficial da prova finalmente será publicado.
 - g. O diretor de prova tem autonomia para ordenar as correções que se fizerem necessárias mesmo sem a impetração de recursos por parte das equipes. Neste caso, a alteração será amplamente divulgada bem como o fato que a motivou.

10. Desistência

- a. Qualquer integrante de equipe pode desistir da prova a qualquer momento. Para tanto, o mesmo deve se dirigir diretamente à chegada comunicando a sua condição de desistente sempre que cruzar com outras equipes ou membros do Staff da prova.
- b. As equipes não estão sujeitas a penalidade por desistência de integrante.

11. Abandono

- a. No caso de a equipe se perder ou se algum integrante sofrer um acidente que impeça o seu deslocamento até a chegada, a equipe deve abandonar a prova, utilizando o apito fornecido pela organização de modo a chamar a atenção de competidores e Staff.
- b. Caso seja possível, a equipe deve utilizar o seu telefone celular para chamar o resgate acionando o número (11) 9361-2108 para entrar em contato com o Diretor de Prova.
- c. Ao abandonar a prova a equipe encerra a sua participação e não pode prosseguir na disputa. A situação da equipe na classificação da etapa passa a constar como Desclassificada.

12. Interferência de Terceiros

- a. Os competidores devem estar cientes que parte da prova é realizada em local público e/ou que permite acesso de pessoas estranhas ao evento. Sendo assim, os equipamentos colocados no percurso – principalmente os Chips metálicos dos Postos de Controle – podem sofrer vandalismo ou alterações.
- b. Caso a equipe entenda que determinado equipamento tenha sido inutilizado ou retirado por terceiros, a mesma deve fazer anotação manual da passagem pelo Posto de Controle continuando normalmente com a seqüência da prova. Somente após a chegada a equipe deve relatar o ocorrido ao Diretor de Prova. Caso o problema seja confirmado, a anotação manual da equipe será considerada.

13. Casos omissos

- a. Casos omissos e situações não previstas ou conflitantes perante este regulamento serão resolvidos pelo diretor de prova.

• Parte III – Implementação das Regras do Fun Trekking

NOTA: A leitura das Regras do Fun Trekking é pré-requisito para o entendimento desta seção.

14. Postos de Controle

- a. Coletor de Dados
 - i. Para registrar a passagem pelos Postos de Controle, a organização fornece às equipes um Coletor de Dados portátil.

- ii. No registro da passagem da equipe por um Posto de Controle existe uma tolerância de 5 segundos para mais ou para menos. Caso a tolerância tenha sido aplicada, o tempo considerado na apuração será o ideal e não o efetivamente registrado pela equipe. Por exemplo, se o horário ideal de registro for 10h15min23seg e o registro da equipe se der em 10h15min21seg (2 segundos adiantados, mas dentro da tolerância de 5 segundos) então o tempo considerado será o ideal (10h15min23seg) e é este horário que deve ser utilizado para cálculo da chegada do próximo Posto de Controle.
 - iii. O Coletor de Dados resiste a impactos e à água, mas não é à prova de água e, portanto ele resiste à chuva, mas não pode ser mergulhado em líquidos. A conservação do Coletor de Dados, independentemente de condições adversas do clima (chuva) ou do percurso (rios ou lagoas), é de inteira responsabilidade da equipe. Tal responsabilidade é prevista como parte integrante da disputa. Danos propositais ou originados na falta de cuidado com o Coletor de Dados implicam na desclassificação da equipe.
- b. Posto de Controle
- i. O Posto de Controle é representado por um Chip metálico de aspecto arredondado. Junto ao chip existirá uma pequena placa plástica contendo a identificação do Posto de Controle além de uma fita colorida para facilitar a localização do mesmo.
 - ii. Para registrar a passagem por um Posto de Controle a equipe deve conectar o Coletor de Dados no Chip de Identificação do Posto de Controle. Após efetuar o registro da passagem o Coletor emite um sinal sonoro característico que indica que a leitura foi feita com sucesso.
 - iii. Cada equipe deve fazer um controle manual dos horários de passagem pelos Postos de Controle de modo a se certificar que ao final da prova a apuração tenha sido feita corretamente. Este registro manual poderá ser aceito para apuração em caso de falha técnica no coletor de dados.
 - iv. Eventuais registros repetidos na passagem por um Posto de Controle (dois ou mais registros consecutivos no mesmo Posto de Controle) são automaticamente descartados no momento da apuração, valendo assim apenas o primeiro registro.
 - v. A pontuação total de cada Posto de Controle será dividida pelo total de equipes que registrarem passagem pelo mesmo. Os Pontos distribuídos em cada Posto de Controle serão divulgados na Tabela de Rotas e Postos de Controle.
 - vi. A pontuação do Posto de Controle é atribuída apenas na primeira passagem de cada equipe. Já as penalidades e demais eventos podem ser aplicados em qualquer uma das passagens.
 - vii. É permitido à equipe chegar adiantada no Posto de Controle e fazer o registro da sua chegada somente quando for conveniente segundo sua estratégia.
 - viii. Eventuais penalidades em Postos de Controle não tiram da equipe penalizada o direito aos pontos do Posto de Controle.
 - ix. Eventuais registros realizados antes do registro de Largada ou após o registro de Chegada serão automaticamente desconsiderados na apuração.

15. Posto de Controle Obrigatório

- a. Quando existir Tarefa Especial no Posto de Controle Obrigatório, a equipe deve seguir as instruções específicas posicionadas no local.
- b. Se obtiver sucesso na realização da Tarefa Especial, a equipe deve registrar o fato conectando o Coletor de Dados no Chip do crachá do Staff indicado nas instruções da Tarefa Especial. Caso contrário, o registro no crachá não poderá ser feito.
- c. A Tarefa Especial pode valer pontos de bônus e/ou brindes às equipes que obtiverem sucesso na mesma.
- d. Quando necessário, o tempo extra para a realização de uma Tarefa Especial já estará incluído nas Rotas que iniciam no Posto de Controle Obrigatório. Sendo assim, a equipe já deve iniciar a contagem do tempo da Rota seguinte a partir do horário de

registro (chegada) no Posto de Controle Obrigatório.

16. Posto de Controle Oculto

- a. As instruções para localização dos Postos de Controle Ocultos fazem parte do kit da equipe entregue no Check-in da prova.

17. Posto de Controle Temporal

- a. O horário de funcionamento do Posto de Controle Temporal deve ser interpretado sempre em relação ao horário de largada de cada equipe. Por exemplo, se a equipe largou às 10h e o Posto de Controle Temporal estiver Fechado entre 1h e 2h30min de prova então a equipe não poderá passar pelo Posto de Controle entre as 11h e 12h30min.
- b. Se a equipe registrar sua passagem por um Posto de Controle Temporal em horário em que o mesmo esteja Fechado, o registro é descartado e todos os eventos relacionados ao mesmo serão desprezados pelo sistema de apuração.

18. Rota

- a. Não existe Rota que inicie e termine no mesmo Posto de Controle. Desta forma, toda e qualquer passagem consecutiva pelo mesmo Posto de Controle é descartada, valendo apenas a primeira passagem pelo mesmo.
- b. Nos casos de registro com atraso ou adiantamento que exceda os 5 segundos de tolerância, a equipe deve desconsiderar o horário ideal e assumir o horário do registro como início da Rota seguinte.

19. Rota Inválida

- a. A penalidade de Rota Inválida será de 300 Pontos fixos, dobrando a cada Reincidência. Por exemplo, na primeira incidência de Rota Inválida a equipe será penalizada em 300 pontos. Na segunda, 600 pontos. Na terceira, 1200 pontos. Na quarta incidência, 2400 pontos e assim por diante.

20. Tempo Máximo de Prova

- a. A equipe que ultrapassar o Tempo Máximo de Prova será automaticamente penalizada em 6000 pontos.
- b. Mesmo ultrapassando o Tempo Máximo de Prova a equipe não se isenta de ter que registrar a sua chegada sob pena de, não fazendo o registro de chegada, ser Desclassificada da prova.
- c. O sistema de apuração automaticamente descartará todos os registros feitos após o horário de corte preservando apenas o registro de Chegada.
- d. O tempo máximo de prova consta na Planilha de Planejamento de Rotas que é disponibilizada no Check-in Eletrônico.

21. Penalidades

- a. A pontuação de cada penalidade listada nas Regras do Fun Trekking serão as seguintes.

Penalidade	Pontos
Rota Inválida (dobra a cada reincidência)	300pts
Área Proibida	3000pts
Equipe Dispersa (mais de 30m entre 2 integrantes)	3000pts
Tempo Máximo de Prova Excedido	6000pts
Posto de Controle Obrigatório Perdido (cada um)	600pts
Atitude Anti-Competitiva	3000pts
Largada Fora de Horário	600pts

Tabela 1 - Penalidades

- b. As penalidades podem ser impostas à equipe ao longo da prova, sendo registradas automaticamente pelo sistema de apuração ou manualmente por algum fiscal de percurso.

- c. Nos casos de Área Proibida, Equipe Dispersa e Atitude Anti-Competitiva os competidores que forem penalizados serão notificados pelo fiscal responsável no instante exato em que a infração ocorrer.
- d. Será desclassificada a equipe que incorrer e for flagrada em uma das seguintes situações.
 - i. Causar dano proposital à natureza ou às propriedades e locais que fizerem parte da área de percurso da prova.
 - ii. Causar dano, intencional ou não, ao Coletor de Dados.
 - iii. Consumir bebidas alcoólicas, drogas, cigarro e afins durante a prova.
 - iv. Utilizar equipamento proibido durante a prova.
 - v. Participar da prova com integrante não inscrito.
 - vi. Praticar deliberadamente atitudes antiéticas em relação às demais equipes ou à organização da prova.
 - vii. Danificar, Alterar ou Esconder qualquer equipamento da prova como marcações, placas, coletores etc.
 - viii. Utilizar o kit de emergência fornecido pela organização (ou utilizar equipamento semelhante aos do kit).
 - ix. Não registrar a Largada.
 - x. Não registrar a Chegada.