

## **REGULAMENTO DA COPA PATOS DE ENDURO MTB 2010.**

Realização: Magela e Coelho.

Autor: Geraldo Magela Rodrigues

Este regulamento define as regras das etapas e da Copa Patos de Enduro de Mountain Bike.

### **1- EQUIPAMENTOS:**

- . É OBRIGATÓRIO o uso de capacete.
- . É OBRIGATÓRIO levar água para pedalar no mínimo 20 km sem reabastecimento.
- . Aconselha-se que o competidor leve ferramentas para manutenção, câmaras de ar reserva e alimentos. Use luvas e óculos para sua segurança.
- . Em caso de acidentes avisar o próximo PC para pedir ajuda.
- . Lembre-se não abandone o percurso caso ocorra algum problema, pois ficará mais fácil encontrá-lo depois.

### **2- CATEGORIAS:**

São três categorias diferentes.

1-DUPLAS PRO: Destinada a competidores com ótimo preparo físico.

2-LIVRE (solo): Destinada a competidores com ótimo preparo físico.

3-DUPLAS INICIANTE (duplas): Para competidores que pedalam entre 25 a 30 km com frequência

### **3- ROTEIRO:**

Quando utilizado trecho em via pública sempre prevalecerão as leis de trânsito em vigor. Em caso de algum imprevisto como rios cheios, pontes caídas, trecho que tenha se impedido por qualquer natureza, é responsabilidade do competidor procurar outro caminho que o conduza o mais rápido possível ao roteiro original, sendo que seus tempos permanecerão inalterados.

### **4- PLANILHAS:**

#### **4.1- ENTREGA:**

Os competidores receberão uma planilha. A entrega será feita no dia que antecede a etapa à partir das 19:30 h em local que será informado ao competidor no momento em que ele fizer sua inscrição.

#### **4.2- NÚMERO DE FOLHAS OU PÁGINAS E CATEGORIAS:**

É de responsabilidade do competidor conferir se a planilha está completa com todas as folhas e também conferir a categoria.

#### **4.3- INFORMAÇÕES E SÍMBOLOS:**

BAMBIS: marcações que indicam o caminho certo a ser percorrido em lugares cuja a referência não é clara.

NEUTRAL: local com tempo para descanso.

T+B: significa trilha mais batida.

DESLOCAMENTO: trecho sem posto de controle (PC) onde o tempo será folgado para que o competidor pedale com segurança. Neste trecho poderá ter PC de roteiro.

## **5- IDENTIFICAÇÃO DO COMPETIDOR:**

.Todos os inscritos receberão um número para identificá-lo durante a copa / etapa. Este número deverá ser fixado na frente da bike de forma visível para facilitar a sua anotação nos PCs.

.O competidor deverá utilizar a mesma placa durante toda copa, em caso de perda ele recebera outra placa mediante pagamento de 10 (dez) reais.

## **6- ORDEM DE LARGADA:**

A ordem de largada ficará a critério dos organizadores da prova, que a farão de forma aleatória dentro de cada categoria.

A ordem de largada por categoria será:

1º - DUPLAS INICIANTES, seguido pela categoria LIVRE e por último a ELITE.

O intervalo de tempo para largada entre um competidor e outro será de **1 minuto**, podendo mudar para **30 segundos**.

## **7- POSTO DE CONTROLE (PC):**

### **7.1- FUNÇÃO DO PC:**

O PC é encarregado de anotar o número de todos os competidores. O PC sempre estará posicionado em um ponto do percurso desconhecido pelo competidor, **podendo ser uma referência da planilha ou não**. Caso a referência seja em campo aberto onde o competidor visualize o PC antes de chegar na referência do PC, o biker será anotado caso pare e coloque o pé no chão por qualquer motivo antes de passar pelo ponto pré-determinado.

IMPORTANTE é de responsabilidade do competidor ser anotado pelo PC, portanto diminua a velocidade quando avistá-lo para certificar que você foi anotado. Quando agrupar vários competidores redobre sua atenção para ser anotado.

### **7.2- EQUIPAMENTO UTILIZADO PELO PC:**

O posto de controle é composto por uma ou mais pessoas que poderão estar utilizando uma prancheta para fazer as anotações escritas ou poderão estar utilizando um coletor de dados que registra o numeral do competidor gravando seu horário de passagem

### **7.3- CANCELAMENTO DO PC:**

O PC será cancelado quando:

a) houver erro de desenho, média ou distância no roteiro prejudicando mais de 50% dos participantes.

b) quando o equipamento, relógio ou anotações houver sinistro ou erro prejudicando mais de 50% dos competidores.

c) for o próximo PC, após um trecho que tenha sido interrompido por qualquer natureza que prejudique mais de 50% dos participantes.

#### 7.4- TOLERÂNCIA NOS PCs:

A tolerância para zerar o PC será de 15 segundos para as categorias LIVRE LIGHT e DUPLAS INICIANTE e de 05 segundos para a ELITE.

DUPLAS: será considerado o tempo do primeiro biker que passar.

### 8- RESULTADO DA PROVA:

#### 8.1- APURAÇÃO DOS RESULTADOS:

A apuração em todas as etapas será realizada por pessoas com conhecimento do programa desenvolvido pelo Sr. João Marco Dias de Lima, especialmente criado para enduro de regularidade, ou outro programa semelhante.

#### 8.2- RECLAMAÇÕES / RECURSO:

Será aceito reclamações / recurso somente 30 minutos após a entrega do resultado final de cada prova.

### 9- CONTAGEM DE PONTOS NA APURAÇÃO DA PROVA:

#### 9.1- PONTOS PERDIDOS NO CASO DE PASSAR ATRASADO NOS PCs:

. Após a tolerância de cada categoria para cada segundo atrasado será computado 01 ponto.

#### 9.2- PONTOS PERDIDOS NO CASO DE PASSAR ADIANTADO NOS PCs:

. Não existe tolerância para quem passar adiantado pelo PC. Para cada segundo adiantado será computado 03 pontos.

#### 9.3- OUTRAS FORMAS DE PERDER PONTOS:

- a) não passar pelo PC – 1.800 pontos
- b) passar no PC em roteiro diferentes indicado na planilha – 1.800 pontos
- c) desrespeitar a fila de chegada nos PCs – 1.800 pontos
- d) tumultuar o trabalho dos PCs – 1.800 pontos
- e) jogar lixo ou folha de planilha no trajeto da prova – 900 pontos

#### 9.4- MOTIVO DE DESCLASSIFICAÇÃO DA PROVA:

- a) utilizar equipamentos de comunicação entre competidores durante a prova ( celular , talk about, HT, etc...)
- b) pedalar sem capacete
- c) desrespeitar a propriedade alheia e arrancar bambis
- d) manobras desleais contra outra competidor
- e) agredir física ou verbalmente PCs, organizadores ou qualquer outra pessoa.
- c) conferir o percurso da planilha antes da largada
- d) apagar, cobrir ou ocultar as marcas dos patrocinadores dos materiais recebidos para as provas como placas ou qualquer material de publicidade.

### 10- PONTUAÇÃO / PREMIAÇÃO:

#### 10.1- TABELA DE PONTUAÇÃO EM CADA ETAPA:

1º LUGAR – 20 pontos	9º LUGAR – 12 pontos	17º LUGAR – 04 pontos
2º LUGAR – 19 pontos	10º LUGAR – 11 pontos	18º LUGAR – 03 pontos
3º LUGAR – 18 pontos	11º LUGAR – 10 pontos	19º LUGAR – 02 pontos
4º LUGAR – 17 pontos	12º LUGAR – 09 pontos	20º LUGAR – 01 ponto

5° LUGAR – 16 pontos	13° LUGAR – 08 pontos
6° LUGAR – 15 pontos	14° LUGAR – 07 pontos
7° LUGAR – 14 pontos	15° LUGAR – 06 pontos
8° LUGAR – 13 pontos	16° LUGAR – 05 pontos

Mudanças de categoria ou dupla: caso o competidor mude de categoria ou dupla no decorrer da Copa perderá os pontos conquistados

#### 10.2- CRITÉRIOS DE DESEMPATE NA ETAPA:

- a) 1° - vencerá quem tiver o maior número de PCs zerados.
- b) 2° - quem tiver a menor pontuação em um dos PCs.
- c) 3° - quem tiver a menor pontuação no último PC.
- d) 4° - em último caso vencerá quem largou primeiro.

#### 10.3- CRITÉRIO DE DESEMPATE NA COPA:

Em caso de empate nos pontos do campeonato será considerado o resultado da última etapa.

#### 10.4- DEFINIÇÃO DO CAMPEÃO DA COPA:

Será considerado o campeão da Copa o competidor que somar o maior número de pontos na Copa, independente do número de etapas que participar.

#### 10.5- COMPOSIÇÃO DO PODIUM:

Durante as etapas serão premiados os 05 primeiros colocados, caso o competidor não apareça para tomar lugar no podium, será substituído pelo próximo colocado que receberá o prêmio em seu lugar, exceto quando justificar a sua ausência. Os pontos conquistados na prova não serão alterados com a ausência do competidor na premiação.

