

REGULAMENTO DO ENDURO 15º BPM.

Realização: 15º BPM.

Autor: Geraldo Magela Rodrigues 3º Sgt PM

Este regulamento define as regras do Enduro de Mountain Bike do 15º BPM.

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: Para competidores que pedalam entre 25 a 30 km com frequência

2-LIVRE (solo): Para competidor que pedala entre 25 a 30 km com frequência.

3-DUPLAS INICIANTES (duplas): Para competidores que pedalam entre 25 a 30 km com frequência e não tem experiência em provas de enduro.

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 20 h no auditório da 10ª RPM.

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:

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

NEUTRO: 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.

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 DUPLAS PRO e por último a LIVRE.

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, pois o PC anotará o mesmo tempo para todos que chegarem agrupados.

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 5 segundos, podendo ser reduzido pela organização.

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

8. RESULTADO DA PROVA:

8.1- APURAÇÃO DOS RESULTADOS:

A apuração será realizada pelo Sr, Bruno Fernandes (noispedala) que utilizará programa próprio para apuração.

8.2- RECLAMAÇÕES / RECURSO:

Será aceito reclamações / recurso somente 15 minutos após a entrega do resultado final da 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 (, talk about, HT, etc...)
- b) pedalar sem capacete
- c) desrespeitar a propriedade alheia e arrancar bampis
- 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

10- CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

a) 1º - vencerá quem tiver o maior número de PCs zerados.

b) 2º - quem tiver a menor pontuação em um dos PCs.

c) 3º - quem tiver a menor pontuação no último PC.

d) 4º - em último caso vencerá quem largou primeiro.