

REGULAMENTO DE PROVA E NO FINAL DAS ORGANIZAÇÕES.

1 . Evento

- 1.1. Rally a pé de regularidade para equipes de 2 a 6 pessoas.
- 1.2. Saída e chegada em locais pré determinados pela organização
- 1.3. Promoção Bêni Becker ME, direção de prova de Bêni Becker ou designatário.

2. Horários e Inscrições

- 2.1. Lojas e faculdades credenciadas ou por e mail.
- 2.2. Ordem de largada: conforme a chegada das fichas de inscrição e classificação do campeonato, podendo ser modificada pelo diretor de prova.
- 2.3. Comparecimento dos participantes em horários pré determinados pela organização.
- 2.4. Será cobrada uma taxa de inscrição por equipe ou por pessoa exceto em provas gratuitas.
- 2.5. As equipes largarão com intervalo de 1a 5 minutos determinado pela organização.

3. Participação

- 3.1. Aberta a participação de no máximo 45 equipes por categoria, em caso de reserva ambiental conforme lei local, não será permitido mais de 90 equipes em um único percurso, mais de 90 equipes, deverá ter mais de um percurso.
- 3.2. As equipes devem possuir no mínimo 2 e no máximo 6 elementos, é aberta a possibilidade da equipe ficar com 7 pessoas desde que a sétima pessoa seja um menor de 18 anos.
- 3.3. Idade mínima é de 07 anos completos, menores de 07 anos somente em provas específicas ou previamente autorizada pelo diretor de prova. Menores de 18 anos deverão estar acompanhados de maior responsável ou trazer autorização assinada pelos pais.
- 3.4. O termo de responsabilidade é parte integrante da ficha de inscrição, sem o qual não será aceita a participação de qualquer pessoa.
- 3.5 . Animais de estimação somente com autorização da Direção de prova, salvo provas divulgadas antecipadamente com a presença de animais domésticos..

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 livre para paradas, descanso e lanches.
4. 4.3. Deslocamento: Parte da prova em que os participantes devem seguir para o local indicado sem a contagem de pontos e tempo..
- 4.4. Provas Especiais: As equipes que passarem pelas provas especiais ganharão bônus conforme definido na própria planilha.
- 4.5. Nova Largada: Em algum trecho definido aleatoriamente, a prova terá uma nova largada em que as equipes terão seu novo horário, dentro do limite mínimo e máximo definido pela direção de prova.
- 4.6. Cartilha: Local na prova em que o participante não usa a planilha para navegar, apenas um anexo, ou um cartaz afixado no local com diversas navegações de bússola e descrições, sem as simbologias.
- 4.7. Os trechos de medição serão os seguintes:
 - a. Básicos
 - b. Ramificações - roteiros secundários
 - c. Especiais - contra o relógio.
 - d. Cartilha - Forma de navegação feita em forma de texto

5. Equipamentos de Segurança

- 5.1. A organização do evento fornecerá os equipamentos que forem necessários para segurança das equipes.
- 5.2. As equipes devem possuir os seguinte equipamentos obrigatórios: Uma lanterna (prova noturna), cronômetro (relógio digital), bússola, canetas, prancheta, calculadora simples.
- 5.4. O vestuário poderá ser: Tênis confortável ou bota, blusa de moletom, capa de chuva, calça de moletom ou Bermuda, meias grossas, etc.
Levar roupa e calçado para o retorno ao final do dia.
- 5.5. Lanche de trilha, cantil, garrafinhas, barraca, calculadora programável, rodinha, aparelhos totem, prancheta, são opcionais.

6. Prova

6.1. Serão fornecidas Duas ou Três planilhas por equipe ou mais por definição da direção de prova, com indicações dos caminhos a seguir, velocidade média, observações e símbolo referência. (se houver ramificação será fornecida planilha complementar do trecho indicado, ou haverá explicação na planilha da prova, assim como a cartilha e provas especiais).

6.2. A Planilha constará de 4 colunas:

A primeira distância e metros.

A segunda para símbolo e referência do sentido a ser seguido.

A terceira para e descrição da referência.

A quarta com informações complementares e tempo.

6.3. Cartilha de percurso: Texto com definição completa do percurso escrito por extenso, sem simbologias.

Na prova será distribuído uma por equipe ou mais por definição da direção de prova.

6.4 As equipes sairão em intervalos determinados pela organização, obedecendo a ordem determinada pela direção de prova.

6.5. Durante o trajeto os participantes devem usar jalecos ou camisetas dos organizadores, se for solicitado, caso tenha uniforme próprio da equipe deverão pegar autorização com 10 dias de antecedência caso a organização informa que fornecerá camiseta do evento e a mesma só será autorizada mediante aprovação dos patrocinadores.

6.6. Cartilha de prova: Poderão receber momentos antes da prova, caso haja alguma mudança especial no regulamento, detalhe importante de planilha, ou regras do local.

6.7. Uma prova de Rally a Pé de campeonato, não poderá ser menor que três horas e não poderá ser maior que cinco horas, já para empresas, a prova pode variar de uma hora à três horas, assim como para as comunidades carentes, grupos fechados, mas em palestras, onde podem ocorrer minis provas, as mesmas pode ter de 15 a 30 minutos

7 .Planilha do Percurso

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

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

7.3 Neutralizados: São pontos em que é dado um tempo livre para parada. (descanso, lanches, etc.)

7.4 Deslocamentos: Poderá ser definido um tempo para se caminhar no trecho, onde as equipes não precisam manter a velocidade média, se houver nova largada este tempo poderá ser livre com limite.

7.5 Referências: Indicações de direção a ser seguida, diretamente ou com auxílio de bússola.

7.6 Planilha de Ramificação: Só terá o percurso de ida, podendo ter ou não posto de controle no seu final. Será estabelecido um tempo para o percurso, que poderá ser feito em menos tempo na volta.

A não passagem pelo PC de Ramificação indica a perda de 2.000 pontos, toda equipe terá que fazer a ramificação, exceto quando na planilha diz para um só fazer. Faltando integrante a penalização será proporcional.

8. Apuração

8.1. A cronometragem será feita com base num tempo padrão, a hora oficial fornecida pelo diretor de prova.

8.2. 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, onde anotarão os tempos reais de passagem das equipes, anotarão na chegada do integrante que estiver com o crachá se houver ou com a ficha de controle.

8.3. A não passagem em um PC determina a perda de 1200 pontos.

8.4. A equipe perderá os seguinte pontos na passagem dos PCS:

8.5. 1 ponto por segundo, só haverá tolerância se determinado antes do início da prova pelo diretor de prova

8.6. 2 pontos por segundo adiantado, só haverá tolerância se determinado antes do início da prova pelo diretor de prova

8.7. 500 pontos fixos por equipe se os participantes passarem separados por mais de 10 segundos entre si, ou seja usar batedor (integrante sai na frente para acusar a presença de PC)

8.8. As equipes receberão saquinhos de lixo que deverão chegar com lixos, caso cheguem vazios e caso a planilha das equipes chegue faltando folhas implicará na perda de 200 pontos desde que o diretor de prova informou esse item como válido no começo da prova.

PS: Em alguns lugares, as trilhas e a mata estão muito limpas, nestes casos a direção de prova pode anular o recolhimento de lixo.

- 8.9. O não cumprimento das instruções específicas na planilha e da equipe de resgate acarretará a perda de 500 pontos fixos, caso isto ocorra com integrantes separados da equipe, esta pontuação será dividida conforme o número de integrantes da equipe..
- 8.10. O atraso superior a 20 minutos na passagem do PC implicará na perda de 1200 pontos fixos.
- 8.11. O adiantamento de 10 minutos na passagem do PC implicará na perda de 1200 pontos fixos.
- 8.12. A autoridade do PC: ao avistar um PC a equipe participante deverá prosseguir normalmente e não poderá parar no campo de visão do PC, nem andar circulando ou voltando, sob pena de perder 180 pontos.
- 8.13. Os PCs funcionarão até 20 minutos após o tempo de passagem da última equipe.
- 8.14. Desempate na prova: Em caso de empate de pontos na prova, a ordem de desempate é a seguinte:
- a - Maior número de integrantes;
 - b - menor número de equipamentos tecnológicos que auxiliam na prova - a qualquer momento na prova a equipe poderá ser vistoriada, se as informações de equipamento fornecida no Check-in não forem verdadeiras a equipe será desclassificada.
 - c - Sorteio ou algo que as equipes em comum acordo preferem usar para desempate.

9. Inscrição e valores

9.1 Ao se inscrever, o inscrito assume qualquer responsabilidade por acidentes que ocorram na trilha, bem como declara não possuir nenhuma doença que o impeça de participar, seja doença cardíaca, alergia a insetos (neste caso deve estar tomando remédio regularmente), gestantes e outras impeditivas.

O inscrito libera sua imagem para publicações posteriores nos meios de comunicação.

9.2 Depois de depositado valor de inscrição, a organização não mais tem obrigação de devolver por desistência do participante, se o fizer é pura cortesia.

10. Recursos e Protestos

10.1 Serão aceitos desde que interpostos à administração geral do Rally a Pé, via e mail em no máximo 48 horas após a divulgação do resultado e pontuação das equipes no site oficial.

10.2. Os recursos e protestos serão julgados pelo diretor de prova e se o mesmo julgar incapaz de dar um parecer, o recurso será encaminhado a 3 juristas ligados à Federações na qual o Rally a Pé é filiado.

10.3. Se o Diretor de Prova ou a estância superior julgar procedente o recurso, a equipe receberá os pontos da nova colocação não modificando a classificação das outras equipes.

11. Casos Omissos

11.1. Casos omissos no regulamento serão analisados e julgados pelo diretor de Prova.

12.. Motivos Desclassificatórios

12.1. Bebidas alcoólicas, qualquer tipo de drogas ou estimulantes.

12.2. Qualquer ato prejudicial aos companheiros da competição.

12.3. Danos causados a propriedades particulares.

12.4. Danos causados a natureza.

12.5. Jogar lixo fora do lixo.

12.6. Usar rádio comunicador sem autorização prévia, mais de um celular por equipe, produtos tóxicos, buzina ou alerta sonoro e propaganda não autorizada.

12.7. Usar GPS, ou qualquer aparelho que faz transmissão de dados via satélite ou por conexão, já que os mesmos podem causar danos a natureza, expondo os animais a possíveis radiações.

12.8. Atrapalhar o atendimento da equipe de resgate, seja do Rally a Pé ou externo em caso de um integrante passar mal.

12.9. Fazer comunicação entre integrantes da mesma equipe, ou equipes amigas via celular.

OBS: Por determinação da direção de prova, a penalização que incide em desclassificação poderá ser individualizada sem prejudicar a equipe.

Em caso de prova especial, ou local a transpor com água e lama e um integrante ou mais não cumprir essa determinação, a equipe sofrerá penalização em pontos correspondente ao número de integrantes que infringiram o regulamento.

13. Penalidades

Não passar pelo PC ou PCS.....	1.200
Não respeitar a fila no Pc.....	200
Tumultuar o trabalho do PC.....	1.200
Não passar pelo PC da Ramificação.....	1.200
Não fechar porteiros.....	180
Parar no campo de visão do PC.....	180
Passar pelo PC do erro.....	500
Não respeitar determinação da planilha ou resgate –	500

Outas penalizações - Reclamar ou agir grosseiramente com qualquer pessoa seja participante ou staff, no dia da prova.....Desclassificação, podendo ser individualizada conforme definição do diretor de prova.

Se a organização se sentir ofendida pela declaração pública de alguém, seja pela Internet, Imprensa ou no local da prova, a pessoa (caso toda equipe cometa o delito, a punição é para toda equipe) que fez a declaração poderá ser desclassificada ou punida na seguinte ordem:

- a. Suspenso de uma etapa.
- b. Suspenso de duas etapas.
- c. E assim sucessivamente.

PC - Posto de controle, onde são anotados os tempos das equipes.

PCV - Posto de controle ou cronometragem virtual, os próprios participantes é que marcam o horário.

PCI - Posto de controle ou cronometragem invisível, os participantes colocam os dados baseados em fotos.

14. Vistoria e Identificação dos Competidores.

13.1. Todas as equipes deverão estar no máximo uma hora antes do início da prova, caso a equipe se atrase e não apresentem uma justificativa plausível, largarão com atraso respeitando o horário definido antes.

13.2. Os competidores serão identificados pelas carteiras de identidade, fichas de inscrição e camisas.

13.3. As equipes poderão ser vistoriadas a qualquer momento na prova pela equipe da organização e resgate, dando a compensação pelo tempo perdido.

15. Premiação:

14.1 - A premiação de cada campeonato compete ao organizador do campeonato, mas caso a equipe vencedora não esteja presente no local para retirar a premiação, deverá fazer isto na prova seguinte, em não comparecendo, terá seis meses para tirar em uma das provas descritas no calendário. Se a equipe não retirar o prêmio na data estipulada, o mesmo será doado a uma instituição de caridade.

ORGANIZAÇÕES:

As organizações de Rally a Pé, devem inicialmente cumprir as regras técnicas disponíveis neste regulamento.

Quanto as outras regras:

- 1 - Toda organização de Rally a Pé, deve no mínimo duas vezes por ano realizar uma prova de Rally a Pé gratuita para comunidades carentes.
- 2 - Pelo menos uma vez por ano, realizar em uma prova com plantação de árvores nativas.
- 3 - A organização deve enfatizar a integração com alguma apresentação artística no final do evento ou telão se for possível.
- 4 - Limitar número de participante em 90 equipes por percurso, ou seja, em um mesmo percurso, caso tenha mais de 90 equipes, deve haver dois percursos distintos.
- 5 - Deve oferecer alimentação aos participantes salvo quando a prova é realizada em lugares que esta prática não é permitida, ou quando a organização esta realizando a primeira prova da região.
- 6 - A organização não poderá usar equipamentos que não são necessários e que podem causar danos à natureza, seja por radiação ou por detritos, assim como o sistema de coleta eletrônica, que não se faz necessário, já que o esporte é de regularidade e é possível fazer apuração com coleta manual sem prejudicar o evento e o sistema eletrônico pode causar danos à natureza.
- 7 - As organizações de Rally a Pé, podem se utilizar do site oficial do esporte www.rallyape.com.br

para divulgação dos eventos, mas cada organização deve possuir seu próprio site.

8 - Em cada região, em um raio de 200 km, só poderá haver uma organização de Rally a Pé

9 - Uma prova de Rally a Pé de campeonato, não poderá ser menor que três horas e não poderá ser maior que cinco horas, já para empresas, a prova pode variar de uma hora à três horas, assim como para as comunidades carentes e grupos fechados, mas em palestras, onde podem ocorrer minis provas, as mesmas podem ter de 15 a 30 minutos.

10 - Cada organização poderá ter seu patrocinador e apoios, mas caso a organização mãe, através do site oficial consiga um patrocínio geral, os mesmos deverão disponibilizar nos eventos o logo deste patrocínio.

11 - Serão disponibilizado no site os logo dos patrocinadores, mas somente estará na página inicial o logo de patrocinadores nacionais, pois nas páginas correspondentes a cada Estado, estarão seus respectivos patrocinadores.

12 - Se tiver mais que uma organização em um estado, a página do Estado será única, e haverá chamada para os dois ou mais campeonatos

13 - A organização deverá possuir material básico de primeiros socorros e pedir à Prefeitura local ambulância.

14 - O Campeonato Brasileiro terá data pré divulgada separadamente dos campeonatos estaduais.

A MARCA

O Rally a Pé, marca registrada, irá cobrar por divulgação e por suporte jurídico e contábil a partir do momento que se completar 10 organizações, estes valores serão também usados para premiar os melhores do Brasil através de um ranking nacional feito pela Confederação Brasileira, ou seja as organizações não precisarão gastar com prêmios, divulgação on line e suporte jurídico.

A cobrança poderá ser feita diretamente com as organizações ou via atleta, que poderá pagar por uma carteirinha de Federado e obter descontos nas competições e lojas credenciadas.

Este item serão discutidos com todas as organizações a partir da décima organização ser constituída.

Os valores cobrados não poderão superar a capacidade da organização.

Somente Bêni Becker poderá definir a data que as organizações poderão trabalhar sem a interferência técnica dele.

As organizações poderão ser fiscalizadas a qualquer tempo e o não cumprimento destas regras poderá acarretar a exclusão, mas antes serão analisados os fatos.

Casos omissos serão discutidos entre os organizadores assim como futuras regras.