

SUZUKI ADVENTURE - PASSEIO REGULARIDADE REGULAMENTO GERAL 2011



1 - Definição

Passeio automobilístico de regularidade da marca Suzuki denominado Suzuki Adventure.

1.1 – Roteiro do passeio: Estradas pavimentadas, secundárias, privadas ou abandonadas, circuitos especiais e trajetos fora de estrada prevalecendo nas vias públicas às leis de trânsito locais, divulgado através de planilha.

2 - Responsabilidades

O ato da inscrição para o evento caracteriza a declaração dos participantes e seus responsáveis legais assumindo todos os riscos da mesma, consigo ou com terceiros, com seus veículos e equipamentos, isentando organizadores e patrocinadores, de quaisquer acidentes, independentemente do tipo ou natureza, que possam ocorrer antes, durante ou depois do evento.

3 - Calendário

O calendário de passeios será divulgado pela Suzuki do Brasil e as alterações, caso houverem, serão divulgadas no site www.suzukiveiculos.com.br

4 - Categorias

4.1 - Categoria FUN

Permitida a inscrição de qualquer participante iniciante ou com pouca experiência em roteiros 4x4 (trilhas), sendo que o motorista deverá ser maior de 18 anos e possuir CNH válida no território nacional. O acompanhante que estiver sentado no banco do passageiro deverá ter no mínimo 10 anos. Os demais acompanhantes deverão ter no mínimo 8 anos de idade completos na data do evento.

Não é permitido utilizar e nem portar nenhum tipo de hodômetro auxiliar ligado a qualquer sensor de movimento do veículo (Ex: Totem Colosso, Trip Totem, Compass Mini Trip, ou similares).

4.2 - Categoria PRO

Permitida a inscrição de qualquer participante com experiência em roteiros 4x4 (trilhas), sendo que o motorista deverá ser maior de 18 anos e possuir CNH válida no território nacional. O acompanhante que estiver

sentado no banco do passageiro deverá ter no mínimo 10 anos. Os demais acompanhantes deverão no mínimo 8 anos de idade completos na data do evento.

É permitido qualquer tipo de equipamento de navegação.

5 - Inscrições e Participantes

É obrigatória a inscrição pela internet, sendo que a inscrição será aberta 19 (dezenove) dias antes da data do evento, as 08:00h e será encerrada as 18:00h da terça feira antes do evento ou quando for atingido o número máximo de inscritos, o que acontecer antes. O limite de inscritos será de 100 veículos em cada evento.

Caso algum participante inscrito regularmente em um evento não puder comparecer ao mesmo, este deverá cancelar a sua inscrição através do e-mail: etapa2@suzukiadventure.com.br até no máximo às 14:00 hs da sexta-feira que antecede o evento.

5.1 – Taxa de inscrição

A taxa de inscrição será a doação de 2 (dois) cobertores novos por veículo. Não será aceito o pagamento de inscrição em dinheiro.

5.2 - Documentação do veículo

É obrigatória a apresentação do documento do veículo (Licenciamento de Veículo) na Secretaria de prova para a liberação da inscrição, junto com os demais documentos de inscrição. Caso o veículo não seja de propriedade de um dos participantes inscritos, será necessário apresentar também uma autorização específica assinada pelo proprietário do veículo para participar do passeio. Se o veículo estiver em nome de pessoa jurídica, a autorização deverá ser assinada pelo responsável legal da empresa, exceto no caso de leasing onde o arrendatário é o participante do passeio. O inscrito é o responsável legal pela veracidade da autorização e das assinaturas constantes na mesma.

5.3 - Documentação de acompanhantes

Os acompanhantes dos menores de 18 (dezoito) anos deverão apresentar, no ato da inscrição, autorização dos responsáveis legais, caso não estejam acompanhados pelos mesmos.

6 - Veículos admitidos

6.1 - Serão admitidos participar em ambas as categorias do passeio os veículos Suzuki Vitara, Grand Vitara, Jimny e Samurai **(todos os modelos 4X4)**.

6.2 - Cada veículo deverá ser apresentado para vistoria em local, data e horários determinados pela organização. O motorista do veículo deverá

estar munido dos documentos do referido veículo, de carteira de identidade e carteira de habilitação.

6.3 - O participante deverá se apresentar com os adesivos fixados no veículo nos locais determinados pela organização, conforme o mapa de adesivagem divulgado através do site www.suzukiveiculos.com.br e na secretaria do evento.

6.4 - Ficará a critério da organização impedir a largada ou a continuidade na prova de qualquer veículo que não reúna as condições de segurança mínimas exigidas.

7- Pneus

7.1 - Com o objetivo de preservação das estradas e dos caminhos percorridos pelos competidores do Suzuki Adventure está proibido o uso de pneus considerados agressivos para o solo, tais como: modelos agrícolas, modelos “biscoito” e pneus de construção artesanal. Nesta restrição não se incluem os modelos comercializados normalmente tipo “Mud”.

7.2 - Os pneus serão vistoriados durante a vistoria técnica que antecede o evento e no momento da largada e os casos duvidosos serão julgados pelos Comissários Desportivos.

7.3 - O competidor que estiver equipado com pneus que não se adequam a este Artigo não poderá largar. Para evitar transtornos, o competidor que tiver dúvida sobre os seus equipamentos deverá entrar em contato com a Organização com a antecedência necessária.

8 - Ordem de largada

Em ambas as categorias (Fun e Pro) a ordem de largada será determinada pela ordem de inscrição na Internet. Todos os veículos da categoria Pro largarão antes do primeiro veículo da categoria Fun.

9 - Briefing

Será realizado um briefing antes da prova, para informar aos participantes sobre os objetivos do evento, características do roteiro, alterações da planilha, sendo obrigatória a presença de pelo menos 01 (um) integrante de cada veículo.

10 - Planilha e obstrução do roteiro

10.1 - O Suzuki Adventure utilizará o sistema planilha com referências em Tulipa de final com trecho exato (FTE) em todos os seus eventos.

A planilha será composta de trechos de regularidade representados pela letra “V”, indicando a velocidade média a ser mantida, em km por hora.

Trechos de deslocamentos representados pela letra “D” e servem para as travessias de cidades, povoados e vilarejos, onde não haverá média de velocidade imposta e sim, um tempo pré-determinado para esta travessia. Trecho neutralizado representados pela letra “N”, onde o participante tem um tempo estipulado para recuperar o seu tempo de prova, transpor algum obstáculo, descanso, abastecimento ou reparos.

10.2 - Em caso de obstrução do roteiro, a organização poderá usar um dos seguintes recursos:

- Inserir um trecho neutralizado na planilha dos participantes afetados pela obstrução. Este neutro será informado pelo coordenador do passeio, devidamente identificado no local da obstrução. O participante deverá assinar a lista de passagem no mesmo local onde confirmará a informação recebida.
- Transformar alguns dos PC's subseqüentes a obstrução para PC's de passagem.

11 – Itens para vistoria

Itens obrigatórios de segurança que serão vistoriados e deverão estar em perfeito estado de funcionamento:

Faróis, lanternas, luzes de freio, cintos de segurança, extintor de incêndio com carga e no prazo de validade, triângulo de segurança e pneus em bom estado com no mínimo 1,6 mm na banda de rodagem.

12 - Sistema de rastreamento por satélite

A apuração será feita através de equipamentos de rastreamento por satélite. A sistemática de apuração será a seguinte:

12.1 - Coletores de dados de GPS

12.1.1 - Serão usados os equipamentos de rastreamento via satélite (GPS).

12.1.2 - O(s) equipamento(s) será(ão) fornecido(s) pela organização antes da largada da prova e deverá(ão) ser instalado(s) no(s) local(is) indicado(s), conforme as instruções fornecidas.

12.1.3 - Na categoria PRO cada veículo inscrito receberá obrigatoriamente 02 (dois) equipamentos, enquanto que na categoria FUN poderão ser 01 (um) ou 02 (dois) equipamentos por veículo, a critério da organização.

12.1.4 - Não será necessária nenhuma instalação elétrica no veículo.

12.1.5 - O participante deverá assinar um Termo de Responsabilidade, no momento da entrega do(s) equipamento(s) onde assume a total responsabilidade sobre o(s) mesmo(s). Caso o participante não devolva o equipamento, em condições de funcionamento ao final do evento, independentemente do motivo (roubo, perda, danos propositais ou não, etc..) o mesmo deverá reembolsar o valor especificado no Termo de

Responsabilidade para a organização em até no máximo 10 (dez) dias corridos após a realização do evento.

12.2 - Os postos de cronometragem (PCs) serão posicionados no decorrer do roteiro, em posições e quantidades não conhecidas previamente pelos participantes. Eles serão divulgados, através da Ficha Técnica, logo após a chegada do primeiro carro de cada categoria.

Não poderão ser modificados nem criados novos PCs após a largada da prova.

12.3 - Os dados de cada participantes serão coletados por um (ou mais) coletor(es) de dados GPS, conforme descrito no item 11.1.3, em todo trajeto da prova, desde a largada até a chegada. A apuração será realizada através dos dados coletados, entre eles: hora com precisão de segundos e posição geográfica (latitude e longitude).

12.4 - O(s) coletor(es) de dados será(ão) removido(s) na chegada do participante, ou em outro local especificado pela organização e divulgado no briefing. Se o aparelho não for devolvido no local especificado pela organização em até 20 (vinte) minutos além do horário ideal do final da prova (de cada participante) o participante não terá o seu tempo apurado para o evento, sem direito a reclamação.

12.5 - Mesmo se desclassificado / excluído, será da responsabilidade do participante a devolução do(s) aparelho(s) mesmo após o prazo, caso contrário será cobrado o valor definido no Termo de Responsabilidade, nas condições do item 11.1.5 deste Regulamento.

12.6 - A coleta de dados será feita em segundos e através de interpolação alcançará a precisão de centésimos de segundos. A interpolação será feita entre os 02 (dois) pontos mais próximos anterior e posterior a linha de cada PC. Para efeito do cálculo de pontos perdidos o tempo será em décimos de segundos.

12.7 - Critérios de Descarte (N-1) e (N-i) cumulativamente

No critério N-1 será descartado o pior PC válido com no máximo 3 segundos (≤ 3 seg) de adianto ou até 10 minutos de atraso (< 10 min).

No critério N-i serão descartados os "i" piores PC's válidos de cada participante com no máximo 3 segundos (≤ 3 seg) de adianto ou 3 segundos (≤ 3 seg) de atraso. O valor "i" refere-se a 7 % dos PC's válidos da prova arredondado para baixo.

Ex: 75 PC's válidos, $7\% = 5,25$, portanto $i = 5$ PC's.

12.8 - Cada PC válido que constar na Ficha Técnica deverá ter as seguintes informações: categoria, trecho, medida (número inteiro em metros), velocidade do trecho.

12.9 - Pontuação

Para cada 1 (um) décimo de segundo de atraso = 1 ponto perdido.

Para cada 1 (um) décimo de segundo adiantado, com 5 ou mais segundos de adianto = 2 (dois) pontos perdidos (com sinal negativo).

Cada décimo de segundo de adianto maior que 0 (zero) segundos e menor que 5 (cinco) segundos = 1(um) ponto perdido (com sinal negativo).

Exemplos: 1,3 seg de atraso = 13 pontos perdidos

0,4 seg de adianto = - 4 pontos perdidos

5,0 seg de adianto = 100 pontos perdidos.

Parágrafo Único - Serão declarados vencedores os participantes que ao final da prova obtiverem o menor número de pontos perdidos.

12.10 - Vistoria

O equipamento de coleta de dados poderá ser vistoriado por fiscais da prova devidamente identificados em qualquer momento da prova, solicitando a parada do participante no local da vistoria.

12.11 - Velocidade máxima (Radar)

12.11.1 - Poderá haver controle de velocidade máxima em qualquer trecho da prova, os limites quando estabelecidos, serão divulgados no briefing do evento e / ou constarão no livro de bordo (planilha).

12.11.2 - Qualquer pico de velocidade de um participante acima da velocidade máxima estabelecida no trecho implicará em uma penalidade de 1.000 (um mil) pontos por pico atingido.

12.11.3 - Haverá uma tolerância de 10% na velocidade máxima estabelecida e dentro da faixa de tolerância não haverá penalidade.

12.11.4 - Definição de pico de velocidade

Sempre que a velocidade exceder a velocidade máxima acrescida de sua tolerância em mais de 10 (dez) segundos seguidos.

12.12 - Interferência eletromagnética

Qualquer interferência eletromagnética gerada pelo veículo do participante (deliberadamente ou não) que inibir o funcionamento do coletor de dados via GPS, poderá implicar na desclassificação do participante.

13 - Premiação

As premiações para os participantes do Suzuki Adventure serão definidas em comunicado da Suzuki Veículos e divulgadas no site www.suzukiveiculos.com.br

A entrega de todos os prêmios citados no presente Regulamento são de responsabilidade dos organizadores do Suzuki Adventure

14 - Penalidades

Será passível de desclassificação o veículo inscrito que:

- Cujos integrantes (inclusos os acompanhantes) ingerirem ou portarem em seus veículos bebidas alcoólicas, durante o transcurso da prova, entre a largada e a chegada;
- Não afixar no seu veículo, nos locais preestabelecidos em layout, os adesivos dos patrocinadores do evento. Não será permitida a fixação de adesivos de patrocinadores particulares fora das áreas determinadas (ver mapa de adesivagem);
- Utilizar, entre a vistoria e a premiação, adesivos de patrocinadores particulares cujas marcas sejam concorrentes ou conflitantes dos patrocinadores oficiais do Suzuki Adventure;
- A equipe que for flagrada jogando lixo em qualquer ponto do trajeto. Todo e qualquer lixo deverá ser mantido dentro do veículo até o final do passeio;
- Tiver atitudes anti-desportivas: não prestar socorro em caso de acidente, obstruir propositalmente outros participantes, agredir ou desrespeitar outros participantes ou membro da organização em qualquer momento durante todo o evento a partir da entrega de alimentos/inscrição até o final da premiação;
- Em caso de acidente envolvendo veículos de terceiros (não participantes) ou transeuntes locais, o(s) participante(s) deverão avisar o mais rápido possível a organização através dos telefones divulgados na planilha ou por outro participante e também deverão permanecer no local até a chegada da organização para receber as orientações necessárias. O participante que não cumprir este item, além de ser desclassificado estará sujeito as penalidades previstas em lei.

15 - Penalidades especiais

Não usar a camiseta promocional, usar camiseta, calça, boné ou qualquer outra peça com patrocinadores conflitantes com os patrocinadores oficiais da prova durante a prova, o almoço e/ou a entrega de prêmios, os participantes que infringirem este item perderão o direito aos troféus e eventuais prêmios.

16 - Patrocinadores

O Suzuki Adventure é um evento realizado pela SVB Automotores do Brasil S.A. e patrocinado por várias empresas de diversos setores da economia. O evento tem uma regra pré-estabelecida dando visibilidade a estas empresas.

Nos veículos participantes, cada empresa patrocinadora tem a sua logomarca aplicada em forma de adesivo ou se por ventura tiver capa de estepe. Para os participantes há áreas determinadas para os seus patrocínios próprios, conforme consta no mapa de adesivagem divulgado através do site www.suzukiveiculos.com.br.

Não são permitidos patrocínios próprios dos participantes de empresas que atuem no mesmo setor das empresas patrocinadoras oficiais do evento.

Na vistoria e na largada, a adesivagem do veículo será verificada, e caso haja algum patrocínio próprio conflitante com os patrocinadores oficiais da prova, ou a adesivagem não estiver de acordo com o mapa divulgado, o veículo não poderá largar.

As empresas patrocinadoras oficiais do evento serão divulgadas através de Comunicado pela SVB Automotores do Brasil S.A. Poderá haver alterações de patrocinadores que serão divulgados por meio de Comunicado.

Parágrafo Único - Os organizadores do Suzuki Adventure são as únicas autoridades que permitem qualquer tipo de publicidade com respeito à prova. Os participantes, membros da organização, todos os demais participantes e/ou envolvidos com o evento autorizam o uso de sua imagem, cinética e eletrônica, para fins comerciais, editoriais, promocionais e publicitários.

17 – Casos omissos / adendos e reclamações

Casos omissos a este regulamento serão tratados pela comissão organizadora do evento.

Alterações a este regulamento poderão ser elaboradas pela organização e serão publicadas em forma de adendo e divulgadas na secretaria do evento antes do início do mesmo.

Qualquer reclamação deverá ser encaminhada por escrito ao coordenador do evento até no máximo 30 minutos após o tempo máximo previsto de chegada dos participantes.