

REGULAMENTO

"Toyota Hilux Expedition"

Art. 1 - Definição

Prova de automobilismo desportivo monomarca, modalidade rallye de regularidade específica para veículos Toyota, constituída por trechos variáveis e médias horárias a serem definidas em uma planilha de roteiro, que o navegador recebe no momento da largada.

Art. 2 - Percurso

Estradas pavimentadas, secundárias, privadas ou abandonadas, prevalecendo nas vias públicas as leis de trânsito locais. Poderá haver trechos diferentes para cada categoria.

Art. 3 - Trechos da Prova

a) Trechos de regularidade:

São trechos representados por números, indicando a velocidade média a ser mantida, em km por hora.

b) Deslocamentos:

São trechos representados pela letra "D" e servem para travessias de cidades, povoados e vilarejos, onde não haverá média de velocidade imposta e sim um tempo predeterminado para a travessia.

c) Neutralizados:

São trechos de parada representados pela letra "N", onde o participante tem um tempo estipulado para descanso, abastecimento ou reparos.

d) Vistoria:

Será realizada a fim de se verificar se os veículos encontram-se em condições de participar com segurança de todo o percurso do evento, bem como demais itens obrigatórios. A organização poderá proibir a participação do veículo que, a seu critério, não reunir as condições mínimas de segurança.

Art. 4 - Inscrições e Participantes

As condições para a inscrição serão fixadas pelos organizadores. A taxa de inscrição será de 20 quilos de alimentos não perecíveis para cada veículo inscrito.

Art. 5 - Responsabilidades

O ato da inscrição para a prova caracteriza a declaração dos concorrentes (piloto, navegador e zequinhos) e seus responsáveis legais assumindo todos os riscos da mesma, consigo ou com outrem, com seus veículos e equipamentos, isentando organizadores e patrocinadores de quaisquer acidentes, independentemente do tipo ou natureza, que possa ocorrer antes, durante ou depois da prova.

Art. 6 - Idades

Para ambas as categorias, só serão aceitas inscrições de pilotos maiores de 18 anos e devidamente habilitados e Navegadores maiores de 16 anos, sendo que neste caso, o menor deverá ter uma autorização por escrito de seu responsável ([modelo](#)). Será autorizada a inclusão de 2 (dois) zequinhos por veículo, respeitadas as limitações de capacidade do veículo, com idade mínima acima de 12 (doze) anos, desde que os mesmos possuam autorizações por

escrito de seus responsáveis ([modelo](#)), onde deverá constar o nome do evento, nome da cidade em que ela se realiza, nome completo de cada um, números de R.G. e C.P.F. e assinatura do responsável.

Art. 7 - Categorias

Categoria Turismo: Serão permitidas inscrições de participantes sem nenhuma experiência anterior em provas do gênero, ou concorrentes de outros rallyes, desde que tenham sido inscritos nos mesmos em categorias denominadas estreantes, amadores, iniciantes ou afins. Ficam também autorizados a se inscreverem nesta categoria os participantes de categorias superiores a esta, desde que comprovadamente não tenham concorrido em nenhum tipo de prova há pelo menos 3 (três) anos.

Categoria Graduados: Serão obrigatoriamente inscritos nesta categoria participantes com experiência anterior em provas do gênero, em categorias denominadas graduados, veteranos, sênior ou afins, independente do resultado alcançado na mesma.

Art. 8 - Ordem de Largada

Os concorrentes terão sua ordem de largada determinada por sorteio.

Art. 9 - Premiação

Serão entregues troféus para os 3 primeiros colocados de cada categoria e medalhas para todos os demais participantes.

Parágrafo Único - Os organizadores do evento são as únicas autoridades que permitem qualquer tipo de publicidade com respeito à prova. Os concorrentes, 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.

Art. 10 - Júri

Constituição:

- a) Um Presidente que será autoridade máxima da prova (não poderá ser o Diretor da prova).
- b) Um Diretor Técnico responsável pela parte técnica da prova.

Art. 11 - Autoridade do Júri

Todo concorrente, ao se inscrever na prova, declara obrigatoriamente conhecer o regulamento e a ele submeter-se, reconhecendo integralmente a autoridade única do júri, ao qual deve dirigir-se com dignidade e respeito. Declara também aceitar a impossibilidade de recorrer a qualquer outro júri, esportivo, civil ou criminal, por mais privilegiado que seja. A Toyota formará uma comissão especial de 3 (três) pessoas que auxiliarão o júri. A escolha da comissão fica a critério da organização e poderá variar a cada prova.

Art. 12 - Recursos

Cabe somente aos participantes o direito de recurso à direção da prova, por escrito e acompanhado do pagamento de três vezes o valor de um salário mínimo referência, até meia-hora após a divulgação das listagens de passagem e resultado final. Tal recurso, julgado pelo júri de prova, não habilita para novos prazos ou novos recursos.

Art. 13 - Largada

A largada dos veículos será feita por ordem numérica, seguindo o definido no artigo 8, em intervalos regulares de 30 ou 60 segundos, a critério da organização.

Art. 14 - Planilha de Roteiro (Livro de Bordo)

- a) Cada concorrente receberá, na hora da largada, uma planilha contendo o roteiro, velocidades e distâncias a serem seguidas. É de responsabilidade dos participantes a conferência do número de folhas da planilha, antes da largada. Constará também na planilha a localização dos neutralizados, postos de abastecimentos e deslocamentos.
- b) A simbologia da planilha deverá ser simples e clara, procurando mostrar apenas o necessário à identificação do roteiro. Os símbolos utilizarão o código tulipa, já padronizado para este tipo de prova.
- c) No símbolo usado, a "bolinha" (que indica o local onde o concorrente está) deverá estar sempre na posição inferior do retângulo. O sentido do desenho será sempre de baixo para cima.
- d) Os ângulos da simbologia deverão apresentar, com a melhor fidelidade possível, os reais ângulos das encruzilhadas e bifurcações.
- e) Na coluna da direita poderão constar as observações, chamando a atenção para locais perigosos (cava, barranco, pedra etc.), ou quaisquer informações quando puderem surgir dúvidas quanto ao caminho a seguir, por exemplo: quando a prova atravessar plantações, canaviais etc.

Art. 15 - Indicações Quilométricas

- a) As medidas serão sempre em quilômetros, com subdivisão de no mínimo 10 metros e no máximo de 50 metros.
- b) Medidas inferiores ao padrão utilizado serão indicadas diretamente no desenho, ou no texto (coluna de observações).
- c) A não ser quando expresso em contrário, a medição quilométrica refere-se a um ponto mais próximo da respectiva referência (encruzilhada, por exemplo).
- d) Quando não houver adendo para aferição, o primeiro trecho deverá ser obrigatoriamente um deslocamento para aferição ou não conter PC de tempo.

Art. 16 - Velocidade

- a) Nas provas, a velocidade média imposta será representada por números inteiros.
- b) Poderá haver duas velocidades de média horária diferentes na planilha de prova, procurando distinguir as categorias, ou como prevenção, em caso de chuva forte.
- c) A média a ser usada será decidida pelo diretor da prova por ocasião da largada e deverá ser mantida até o término da prova.

Art. 17 - Cronometragem de Controle

- a) A cronometragem será feita com base em um tempo padrão (hora oficial) fornecido pela organização da prova, pelo menos 30 minutos antes da largada, sendo utilizado o minuto centesimal, onde cada minuto vale 100 pontos.
- b) Os PC's (Postos de Cronometragem) serão secretos e colocados em pontos aleatórios.
- c) Ao avistar um PC, o concorrente deverá trafegar normalmente, respeitando, se houver, a fila

de passagem.

d) Os PC's funcionarão 10 minutos antes e até 10 minutos após o tempo de passagem do primeiro e do último participante.

e) Os pontos dos concorrentes serão tomados em locais secretos, designados aos PC's.

f) O PC visa medir a navegação e confirmar o caminho e o sentido correto da prova. O participante perderá 1 (um) ponto por centésimo de minuto de atraso ou adiantamento até o limite de 10 minutos, após o que perderá fixo 1000 pontos. A prova poderá ter PC de chegada em seu último trecho (deslocamento), sendo que este não penalizará o concorrente caso o mesmo chegue ao seu final adiantado.

g) Será colocada a disposição dos participantes, a listagem de tempos reais de passagem, para a devida conferência, sempre 30 minutos antes da declaração dos resultados.

h) A apuração será feita com N-1 (caso sejam realizados 10 ou mais Pc's), ou seja, descartando-se o pior PC de cada concorrente, até o limite máximo de 3 (três) minutos, somente para casos de atraso. Caso o concorrente tenha em seu pior PC, excedido este tempo, será considerado N-1, o PC com maior número de pontos perdidos até este limite.

Art. 18 - Contagem de Pontos

Vencerá a dupla que no final da prova apresentar o menor número de pontos perdidos. Para cada centésimo de minuto atrasado ou adiantado - 1 ponto perdido sem tolerância. Acima de 10 minutos atrasados ou adiantados - 1000 pontos perdidos

Art. 19 - Empates

Caso haja empate na etapa, o critério de desempate será:

a) Vencerá a dupla que perder menos pontos no PC N-1 (caso haja descarte conforme artigo 17, item h). Caso não exista N-1, os critérios de desempate seguem conforme item b e item c deste artigo.

b) Caso o empate persista, vencerá a dupla que perder menos pontos no último PC.

c) Caso o empate ainda persista, vencerá a dupla que perder menos pontos no penúltimo PC e assim sucessivamente até o desempate.

Art. 20 - Penalidades

Será desclassificada a dupla que:

- Romper cercas, tráfegar sobre plantações, hortas etc. ou exercer qualquer ato de desrespeito à propriedade alheia. Esta penalidade não isenta a dupla de responder e arcar com responsabilidades, decorrentes do ato, perante os prejudicados.
- Cujos integrantes ingerirem bebidas alcoólicas durante o transcurso da prova.
- Não afixar no seu veículo, nos locais pré-estabelecidos em lay-out, os adesivos do evento. Não será permitida a fixação de adesivos particulares.
- Que utilizar equipamentos de comunicação (PX, PY, VHF ou similares e telefones celulares), salvo em caso de emergência.

- Que trocar os participantes inscritos por outros. Em qualquer caso de força maior que obrigue esta atitude, o fato deverá ser comunicado à organização por escrito, com o nome dos integrantes trocados, pelo menos 120 minutos antes da largada.
- Que obstruir propositadamente a passagem de outro concorrente.
- Que partir antes do sinal de largada e não atender a solicitação para a repetição da partida.
- Que desacatar as decisões dos diretores de prova e membros do júri.

Art. 21 - Penalidades Especiais

- a) Ocupantes do veículo sem cinto de segurança - desclassificação.
- b) Tumultuar trabalho dos PC's - desclassificação.
- c) Parar no campo de visão do PC a qualquer pretexto - será cronometrado no local em que parou.
- d) Chegar ao PC por sentido diferente do original - 1000 pontos.
- e) Não passar pelo PC - 1000 pontos.
- f) Todo e qualquer lixo deverá ser mantido dentro do veículo até o final da prova. A equipe que for flagrada jogando lixo em qualquer ponto do trajeto será desclassificada.

Art. 22 - Briefing

Será feita uma preleção antes da prova para informar aos participantes sobre os objetivos do esporte, características da prova, peculiaridades do percurso e infra-estrutura organizacional, com a presença obrigatória de pelo menos um integrante da dupla.

Art. 23 - Alterações no Roteiro

- a) No caso de imprevistos (rio transbordado, barreira caída na estrada, ponte caída ou similar), que impossibilitem a passagem dos veículos ou que provoquem alterações no roteiro, correrá por conta dos participantes procurar meios que conduzam o mais brevemente ao roteiro original da prova. Os seus tempos ideais continuarão os mesmos.
- b) Em caso de mudanças de horário, por força maior, ou por motivos técnicos, a Direção da prova deve comunicar imediatamente, pelos meios disponíveis, a todos os participantes.
- c) Se por qualquer motivo de força maior ou de segurança, a prova não puder ser realizada, os organizadores não serão obrigados a nenhum tipo de indenização.

Art. 24 - Apoio

Os carros só poderão ter o apoio de suas equipes nos pontos determinados pela organização.

Art. 25 - Veículos Admitidos

- a) Só serão admitidos como concorrentes, veículos Toyota, sendo vedada portanto a participação de veículos notadamente descaracterizados. Em caso de dúvidas, cada caso será analisado pela Direção Técnica em conjunto com a Equipe de Vistoriadores.
- b) Cada veículo deverá ser apresentado para vistoria em local, data e horários determinados pela organização. Os dois ocupantes do veículo deverão estar munidos dos documentos do

referido veículo e de carteira de identidade.

c) Caso o veículo não esteja registrado em nome de um dos ocupantes, os mesmos deverão portar uma autorização assinada pelo proprietário do veículo, informando estar ciente do seu uso para competição em rallye ([modelo](#)).

d) O concorrente deverá se apresentar com os adesivos fixados nos veículos em locais determinados pela organização.

e) Ficará a critério da organização impedir a largada ou continuidade na prova de qualquer veículo que não reúna condições de segurança mínima exigida.

Art. 26 - Itens Obrigatórios de Segurança

a) Faróis

b) Lanternas

c) Luzes de freio

d) Cinto de segurança

e) Extintor de incêndio

f) Triângulo

g) Pneus em bom estado.

h) Buzina

i) Todos os itens obrigatórios por lei

j) Segurança Pessoal - Em ambas as categorias, o uso de capacetes é facultativo, porém, aconselhável e recomendado.

Art. 27 - Instrumentos de Navegação

Para a categoria Turismo, deverá ser usado apenas o hodômetro original do veículo. Para a categoria Graduados, fica liberado o uso de qualquer instrumento de navegação. Cronômetros, Relógio Digital e Calculadoras são liberados.

Art. 28 - Casos Omissos

Os casos omissos no regulamento serão resolvidos e julgados pelo júri, e homologados pela direção da prova.

Art. 29 - Adendos

a) Este regulamento poderá sofrer alterações que serão divulgadas em adendos, publicados no quadro de avisos da prova.

b) Nas provas poderá ser fornecido um adendo para a aferição de hodômetros.

Art. 30 - Sinalização

Serão utilizadas as seguintes bandeiras:

Bandeira Amarela - Aviso de perigo.
Bandeira Vermelha - Parada imediata.
Bandeira Preta - Desclassificação.
Bandeira Quadriculada (verde e amarela) - Largada.
Bandeira Quadriculada (preta e branca) - Chegada.

RECOMENDAÇÃO IMPORTANTE

Alguns trechos do Toyota Hilux Expedition serão feitos no interior de propriedades particulares. Portanto, dependerá do comportamento de cada participante a imagem que a prova trará aos moradores, proprietários e curiosos. Colabore para que o rallye seja um esporte sadio e de alto nível, para que sempre seja possível contarmos com boas trilhas e angariar a simpatia do público para os próximos eventos.

São Paulo, Maio de 2005.

Gilberto Barricatti Filho
Diretor Técnico

DICAS AOS PILOTOS E NAVEGADORES

Com o propósito de orientar os pilotos e navegadores, a fim de auxiliá-los na obtenção de uma boa performance e de como tirar o máximo desempenho dos veículos em trilhas de terreno acidentado, relacionamos aqui algumas dicas importantes. Porém, antes de tudo, esperamos que a competição seja sadia e propicie a integração entre os participantes. Desejamos a todos BOA SORTE!

Dicas aos Participantes de Prova de Regularidade Constituição da Prova

Trechos neutralizados

Um trecho neutralizado é utilizado para se deslocar os participantes através de cidades, ou locais de grande movimento, ou ainda por regiões em que não seja possível manter-se uma média horária. Para tanto é estabelecido um determinado tempo e caso o participante cumpra o trajeto em menos tempo, ele deverá esperar no final do trecho.

Trechos de Regularidade

Na planilha de prova aparece um número que é a média a ser cumprida. Um trecho de regularidade é o trecho em que o participante deve manter-se o mais próximo da média exigida na planilha de prova, acelerando ou freando quando necessário, procurando estar sempre o mais próximo de seu horário ideal.

PCs - Postos de Controle

Em pontos secretos, haverá fiscais que anotarão o horário de passagem de cada participante, para que seja efetuada a apuração dos resultados posteriormente. No caso de trechos neutralizados, os fiscais somente anotarão se o veículo estiver no caminho correto, independentemente de seu tempo, pois não há obrigatoriedade de médias em trechos de deslocamento.

Cronometragem

Tempo ideal, é aquele momento exato em que o participante deve estar no ponto designado aos PCs. Para cada segundo que o participante passar atrasado ou adiantado em relação ao seu ideal ele perde 1 ponto.

Atenção ao seu Hodômetro

Todas as indicações na planilha sempre se referem a determinada quilometragem, portanto, o primeiro passo após a sua largada será identificar qual a diferença de marcação de seu hodômetro para o hodômetro da organização, e sempre que a planilha for consultada, não esqueça de levar em consideração a diferença encontrada.

Para facilitar os navegadores, por várias vezes o hodômetro é zerado, procurando dessa forma minimizar os erros de aferição.

Navegação

Toda vez que o hodômetro for zerado, ou que haja uma mudança de média na coluna relativa ao tempo de prova, haverá uma identificação do TEMPO ACUMULADO DE PROVA do participante, que deverá ser comparado com seu cronômetro que foi disparado na hora de sua largada. Caso o participante esteja adiantado, ele deve parar e aguardar seu tempo certo de saída. Caso você esteja atrasado, deverá então seguir a uma velocidade um pouco superior à determinada, para alcançar o tempo perdido.

Código Tulipa ou Desenhos da Planilha

Todas as referências da planilha de prova têm um desenho explicativo da situação que o participante encontrará pela frente, que deverá ser o mais fiel possível dentro do conhecido código tulipa, que consiste em simbologia de fácil percepção.

Nos desenhos, a sua posição é representada por uma bolinha, sempre no canto inferior do desenho, e a seta indicará o caminho a seguir, sendo que, quando necessário, na coluna de observações haverá uma descrição da forma de agir ou direção a seguir.

Aos Principiantes

Caso seja sua primeira prova, recomendamos que você procure utilizar o menor número possível de equipamentos, pois, como não há o hábito de utilizá-lo, estes poderão atrapalhá-lo na seqüência de roteiro, e servirão somente para indicar que você está atrasado. A dica mais importante é que você tenha sempre em mente a diferença de hodômetro de seu carro para o da organização e procure não se perder do roteiro original da prova, tentando manter as velocidades médias propostas com a utilização de seu velocímetro, corrigindo seu tempo a cada mudança de média.

Aos pilotos

- Se você usa lentes corretivas (óculos ou lentes de contato), mantenha-as limpas, e leve sobressalentes.
- Use uma roupa confortável e calçados leves, sem solas grossas demais ou saltos altos, e que permitam livre movimentação do tornozelo.
- Ajuste o banco de maneira a alcançar facilmente os comandos e a ler instrumentos sem dificuldade, NÃO SE ESQUECENDO DE USAR O CINTO DE SEGURANÇA DURANTE O PERCURSO.
- Cada 36 km/h correspondem a 10 m/s e o tempo médio de reação é de um segundo. Em razão disso, nunca se esqueça de manter uma boa distância de segurança a todo e qualquer veículo que siga à frente, fazendo com que não seja inferior, em metros, a um terço da velocidade desenvolvida (ex: para 60 km, a distância mínima é de 20 metros).
- Quando frear, não permita o travamento das rodas com o veículo em movimento, principalmente em terreno escorregadio, pois isso afeta a dirigibilidade do veículo e aumenta a distância de parada.

- Em razão da necessidade de consultar o hodômetro do veículo constantemente, faça-o preferivelmente nos trechos em reta, não descuidando da atenção na pista.
- Lembre-se de que todo o trajeto é feito em vias públicas, estando o trânsito aberto a todos, em razão do que você deve ter os cuidados habituais com relação a outros veículos e pedestres, principalmente nos terrenos off road, onde não há calçadas e nem sinalização de trânsito, podendo ainda haver animais cruzando a pista.
- Procure evitar os sulcos formados pela passagem dos veículos que o precedem, mantendo as rodas nas partes mais altas da pista.
- Onde houver lama rasa (escorrega mas não atola), procure andar pelo centro da pista, dirigindo em 1ª. e 2ª. marcha.
- Quando notar que as rodas patinam num trecho onde há lama, não se abofe; evite aumentar a aceleração do motor, pois isso agrava a situação. Se possível, alivie um pouco a aceleração e gire suavemente o volante para um lado e outro, buscando trecho de melhor aderência.

Aos navegadores

1. Planilha da Prova

É a planilha que contém todas as informações necessárias para se percorrer a trilha. Pouco antes da largada, cada participante receberá sua planilha, a qual contém, em retângulos seqüenciais, todas as informações necessárias para a navegação, tais como: velocidade média no trecho, quilometragem de referência, símbolo de identificação, tempo acumulado e demais orientações, quando necessárias.

2. Roteiro e Medição

São duas as tarefas básicas para a participação num evento de regularidade:

- a) seguir o roteiro,
- b) verificar simultaneamente se você está dentro das médias exigidas

Primeiramente, deve-se aferir o hodômetro do veículo com as distâncias mencionadas na planilha, desde os trechos iniciais, calculando a margem de erro entre os valores da planilha e os do hodômetro de seu veículo. Defina essa porcentagem, faça as alterações nos km de referência da planilha, para facilitar a navegação.

Exemplo:

km de referência da planilha = 1,50km
km do hodômetro do veículo = 1,45km
Erro = $1,50 / 1,45 = 1,03$ ($1,03 - 1$)x 100 = 3%

Faça outras verificações para chegar a um valor médio de diferença e aplique nos valores da planilha.

3. Tempo

Inicialmente iremos abordar a navegação em km/min, que acreditamos ser o modo mais prático e de fácil memorização, visto que com a utilização de uma simples tabela, pode-se, com alguma prática, "zerar" PCs (Postos de Cronometragem), que é o objetivo precípua de todos.

Para facilitar, as médias são em múltiplo de "3".

Exemplo:

60 km/h = 60 km/60min = 1 km/min.

A partir disso, faça a tabela da página seguinte:

KM/H	M/MIN.	KM/H	M/MIN.
78	1300	39	650
75	1250	36	600
72	1200	33	550
69	1150	30	500
66	1100	27	450
63	1050	24	400
60	1000	21	350
57	950	18	300
54	900	15	250
51	850	12	200
48	800	09	150
45	750	06	100
42	700	03	50

Para se manter uma média de 18 km/h, por exemplo, basta disparar o cronômetro no posto de mudança de média (PMM) da planilha e conferir se a cada 1 minuto já se percorreram 300 metros.

Lembre-se que o km de referência da planilha pode estar defasado em relação ao hodômetro de seu veículo.

4. Posto de Cronometragem (PC)

Os postos de cronometragem são secretos. Entretanto, durante o trajeto, se você visualizar algum, anote seu horário de passagem, conferindo se está dentro da média.

Nunca pare antes do posto de cronometragem (PC), pois você estará sujeito a penalizações.

Boa Sorte!!!

A Organização