

1 ° RAID INIMIGOS DO ASFALTO

REGULAMENTO GERAL

1 MODALIDADE

Prova de Rally de Regularidade;

2 ROTEIRO

Definido em planilhas com trajeto composto por estradas secundárias, trilhas, caminhos e eventuais deslocamentos;

3 PLANILHA

Confeccionada em formato A4, com duas colunas dispondo oito quadros. Além do roteiro estão contidas as seguintes informações sobre:

- 3.1 - Médias horárias em Km/h. Distância em Km, com duas (02) casas decimais. Tempos em minutos, para trechos, deslocamentos e neutralizados;
- 3.2 Desenhos estilizados como definição de referência. O padrão mínimo de qualidade dos desenhos é o código TULIPA;
- 3.3 - Observações quanto ao tipo de trecho, recomendações de atenção e avisos quanto ao trato da propriedade alheia, respeito com a população local e a natureza;
- 3.4 - A planilha da prova será entregue 2 (dois) minutos antes da largada de cada veículo;
- 3.5 - A planilha vai conter os tempos nos finais de cada trecho

4 CONSTITUIÇÃO DA PROVA

- 4.1 Será constituída por trechos de regularidade absoluta. Deslocamentos e neutralizados;
- 4.2 Provas especiais, quando previstas, serão regulamentadas por adendos a este regulamento;
OBS.: Não terão validade provas especiais, ou seja, correr contra o relógio.
- 4.3 A ordem de largada será determinada por sorteio ou pela ordem de inscrição.
- 4.4 Não será permitida a permuta da ordem de largada entre participantes, sob pena de imediata desclassificação;
- 4.5 O local da Largada será no estacionamento do Mania Radical (BR 040) no dia 05/12/2004 às 09:00 h;
- 4.6 O intervalo de largada entre cada equipe será de 01 (um) minuto, podendo haver um intervalo maior entre uma equipe e outra, por medida de segurança, a critério do Diretor de Prova;
- 4.7 Ao longo do roteiro, em locais não divulgados, serão posicionados POSTOS DE CONTROLE (PC);

5 POSTOS DE CONTROLE

- 5.1 PC de Roteiro: confirma a passagem e sentido correto do veículo em relação ao trajeto previamente estabelecido na planilha;
- 5.2 PC de Tempo: além de ter a função de roteiro, anota o horário real de passagem de cada veículo;
OBS.: A direção de prova garantirá o perfeito ajuste dos relógios de todo o pessoal da organização e PC. Além disto, manterá em local visível, antes da largada, um relógio aferido para consulta de todas as Equipes inscritas na Copa;
- 5.3 PC de Vistoria: fiscaliza o uso de equipamentos de segurança, porte de bebidas alcoólicas, uso de aparelhos de comunicação, excessos de velocidade e outros itens previstos no regulamento da prova;
- 5.4 Os três tipos de PC atuarão como fiscais de prova e terão autoridade para notificar qualquer Equipe que venha infringir qualquer item deste Regulamento ou seus adendos, notificando a mesma em seu boleto de passagem, levando ao conhecimento do Diretor de Prova para julgamento;
- 5.5 Os PC's poderão estar posicionados em qualquer ponto da trilha, não necessariamente numa referência da planilha e poderão ou não estar visíveis para os participantes;
- 5.6 Os PC's serão abertos 15 (quinze) minutos antes do horário ideal de passagem do primeiro veículo e fechados 15 (quinze) minutos após o horário ideal de passagem do último veículo, ou após a passagem da equipe responsável pelo fechamento da trilha;
- 5.7 Só será cancelado PC por problemas técnicos. Este PC passa, automaticamente, a ser PC de roteiro;
- 5.8 O fiscal deverá acionar a máquina quando o eixo dianteiro do veículo passar na referência do PC;
- 5.9 Será penalizada a Equipe que, por qualquer motivo, parar no campo de visão do PC (Item 7.6 deste Regulamento);
- 5.10 Cabe ao Diretor de Prova receber o relatório de cada PC e discuti-lo nos aspectos de tempo, penalizações e ocorrências, solicitando sua assinatura, prevalecendo este Relatório final;
- 5.11 A autoridade do PC é inquestionável;

6 CONTAGEM DE PONTOS

- 6.1 Para cada segundo de ATRASO, um (01) ponto perdido;
- 6.2 Para cada segundo de ADIANTAMENTO, dois (02) pontos perdidos;
- 6.3 Não há nenhum tipo de tolerância em relação ao Horário Ideal;
- 6.4 Acima de 30 (trinta) minutos de ATRASO, 1.800 pontos perdidos;
- 6.5 Acima de 15 (quinze) minutos de ADIANTAMENTO, 1.800 pontos perdidos;

7 PENALIZAÇÕES

ITEM DESCRIÇÃO PTOS PERDIDOS

- 7.1 Necessitar e não possuir algum item obrigatório previsto no regulamento. 60
- 7.2 Em caso de pane ou qualquer incidente com o veículo, sempre que possível, os integrantes da equipe procurarão desobstruir a passagem para os outros competidores (não fazê-lo). 90
- 7.3 Ocupante do veículo sem cinto de segurança. 120
- 7.4 Ocupante do veículo sem capacete. 150
- 7.5 Trafegar em sentido contrário ao estabelecido na planilha. 180
- 7.6 Parar no campo de visão do PC sob qualquer pretexto. 210
- 7.7 Não respeitar a fila de passagem do PC. 240
- 7.8 Não fechar porteiros se previsto na planilha. 270
- 7.9 Tumultuar o trabalho do PC. 300
- 7.10 Não ter afixado no veículo, nos locais pré-estabelecidos em Layout, os adesivos dos patrocinadores da Prova. 300
- 7.11 Pilotagem perigosa e /ou excesso de velocidade. 330
- 7.12 Não passar pelo PC. 1800

8. DESCLASSIFICAÇÃO

- 8.1 Romper cercas, trafegar sobre plantações, hortas, etc., ou exercer qualquer ato de desrespeito à propriedade alheia. (O participante que assim proceder, além da desclassificação, arcará com a responsabilidade do ato perante os prejudicados);
- 8.2 Usar, sem comunicar à organização, qualquer tipo de rádio de comunicação;
- 8.3 Cometer atos de desrespeito à natureza e/ou ao meio ambiente;
- 8.4 Portar qualquer tipo de tóxico ou bebida alcoólica;
- 8.5 Cometer atos antidesportivos;
- 8.6 Troca de qualquer participante da equipe, sem a devida autorização da organização;
- 8.7 A falta de assinatura do termo de responsabilidade por um dos componentes da Equipe;
- 8.8 Qualquer desrespeito ao Diretor de prova, membros da organização ou a qualquer competidor acarretará em desclassificação sumária do competidor, sem direito a recurso ou devolução dos valores porventura pagos ou representado por cheques ou promessa de pagamento (pré-datados);
- 8.9 Não será permitida a troca de veículo durante a prova;

9 TRANSCURSO DA PROVA

- 9.1 Por transcurso da prova entende-se o período compreendido desde a vistoria até o PC de chegada;
- 9.2 Os resultados farão parte da prova e estarão sujeitos a todas as disposições deste regulamento, eventuais adendos e planilhas.

10 VISTORIA

- 10.1 Todos os veículos deverão se apresentar em local, data e horário determinado pela Organização da Prova;
- 10.2 Pilotos e navegadores deverão estar munidos de carteira de identidade, Cédula da CBA/FMA e crachá (caso exista);
- 10.3 Todos os componentes da equipe deverão assinar o termo de responsabilidade (inclusive o Zequinha);
- 10.4 Fica a critério do vistoriador, fiscais e/ou organização não permitir a largada ou a continuidade do veículo, caso este e/ou os componentes da equipe não apresentem condições mínimas de segurança;
- 10.5 Os portes da Cédula da CBA/FMA são obrigatórios para todos os pilotos participantes.
- 10.6 A Vistoria será rigorosa em relação à segurança.

11 ITENS OBRIGATORIOS E DE SEGURANÇA PARA O VEÍCULO

- 11.1 Todos os equipamentos exigidos por lei;
- 11.2 Barra de proteção (Santo Antônio) ou gaiola para veículos sem teto rígido;
- 11.3 Um ponto de ancoragem dianteiro e um ponto de ancoragem traseiro;
- 11.4 Cabo, cinto, cambão;
- 11.5 Cinto de Segurança para todos os participantes, no mínimo três pontos para piloto e navegador;
- 11.6 Os veículos deverão estar em perfeitas condições de manutenção, principalmente no que se refere a freios, sistema de direção e parte elétrica, que deverá estar devidamente vedada;
- 11.7 Cada veículo deverá portar no mínimo (um) extintor de incêndio;
- 11.8 Saco para lixo;
- 11.9 É proibido o uso de pneus em mau estado de conservação, ou apresentando desgaste excessivo.

12 ITENS OBRIGATORIOS E DE SEGURANÇA PARA OS PARTICIPANTES

- 12.1 Carro e capacete com inscrição do nome, tipo sanguíneo e fator RH do usuário. Casos de diabetes e alergias agudas também deverão estar indicados. Os capacetes deverão ser apropriados para a prática de esporte automotivo e homologado pelo INMETRO, não sendo permitido o uso de capacetes de obra, skate, pára-quedismo, etc.;

12.2 Bandeira vermelha de sinalização, medindo 1x1m, para eventuais acidentes ou bloqueios de pista;
12.3 O piloto deverá estar habilitado.

13 PARTICIPANTES

Além do piloto e do navegador, cada veículo pode abrigar no máximo 02 (dois) acompanhantes (Zequinhas), desde que de forma segura e sentado no sentido longitudinal do veículo, com cinto de segurança e capacete.

14 CATEGORIAS

14.1 Haverá categoria – INDIVIDUAL - TODOS OS PARTICIPANTES SEM EXEÇÃO VÃO COMPETIR NESTA CATEGORIA.

A categoria - EQUIPE - O Jeep Clube, equipe ou grupo de jipeiros que quiser se inscrever e participar desta categoria terá que indicar três Jipes do seu grupo que estiverem participando da categoria Individual para poderem representá-los.

14.2 Os veículos deverão ser de tração 4X4, de acordo com as normas do CONTRAN, de qualquer cilindrada e movidos por qualquer tipo de combustível, exceto GLP;

15 IDENTIFICAÇÃO

15.1 Os veículos serão identificados pela numeração adesiva fixada nas laterais;

15.2 É de responsabilidade dos participantes manter a numeração do veículo, bem como a publicidade do(s) Patrocinador(es) legíveis durante o transcurso da prova.

16 INSTRUMENTOS DE NAVEGAÇÃO PERMITIDOS

Instrumentos de navegação de qualquer natureza.

17 ALTERAÇÃO NO ROTEIRO

No caso de algum imprevisto, como surgimento de nova estrada, nova cerca, cadeado em porteira, ponte caída, erosões, rios cheios, queda de barreira, atoleiros, etc., que impossibilitem a passagem ou provoquem alguma alteração no roteiro, corre por conta dos participantes procurar meios que os conduzam, o mais breve possível, ao roteiro original. Seus tempos ideais permanecerão inalterados, desde que obedecido o item 8.1.

18 APURAÇÃO

18.1 O Diretor de Prova de cada Etapa fixará em local visível, logo após o término da prova, a lista de Competidores penalizados, bem como a descrição da penalização sofrida por cada um. Os recursos deverão ser apresentados por escrito, obedecendo-se os itens 19.2 e 19.3 deste Regulamento;

18.2 Vencido o tempo do recurso dos Penalizados, a Organização apresentará o posicionamento e resultado preliminar, por PC, para conferência pelos participantes e contestação de possíveis erros, obedecendo também o que previsto nos itens 19.1, 19.2 e 19.3 deste Regulamento;

19 RECURSOS

19.1 A organização apresentará após o término da prova, em local e hora previamente divulgados em adendo, a LISTA DE EQUIPES PENALIZADAS e, obedecido o tempo do recurso, a organização apresentará também o POSICIONAMENTO E RESULTADO PRELIMINAR, por PC, para conferência pelos participantes e contestação de possíveis erros;

19.2 Os recursos serão aceitos até o prazo de 15 (QUINZE) minutos após a divulgação da LISTA DE EQUIPES PENALIZADAS e/ou RESULTADOS PRELIMINARES;

19.3 A apresentação de recursos à Organização só será aceita por escrito e mediante o respeito ao contido no Código Desportivo do Automobilismo, em seu Artigo 72.

20 EMPATES

20-1 Compara-se o melhor PC de cada equipe, a que tiver menos pontos neste vence, persistindo o empate aplica-se à regra sucessivamente;

20-2 Persistindo o empate prevalecerá a Equipe com a ordem de largada maior.

21 PREMIAÇÃO

21.1 No caso da categoria INDIVIDUAL. Receberão troféus as 3 (três) primeiras equipes que obtiverem o menor número de pontos perdidos. Somente para Piloto e Navegador.

21.2 Na categoria EQUIPE. Receberão troféus os 3 (três) Clubes ou Turmas que na somatória dos resultados apurados na categoria INDIVIDUAL dos três competidores indicados para representá-los obtiver o menor número pontos perdidos.

22 CASOS OMISSOS

Serão julgados pelo Comissário Desportivo da Prova.

23 AUTORIDADE DA PROVA

A autoridade máxima da prova será exercida pelo Comissário Desportivo.

24 RESPONSABILIDADES

25.1 As Equipes participarão da prova por conta e riscos próprios, não sendo de responsabilidade das entidades promotoras, organizadores, patrocinadores, Federação Mineira de Automobilismo, ou qualquer outro, por quaisquer conseqüências ou acidentes que porventura ocorram.

25.2 Os participantes se responsabilizarão por qualquer tipo de danos causados a terceiros, propriedade de terceiros e à natureza;

25 ADENDOS

Outras regras poderão ser definidas através de adendos, desde que não alterem os aspectos técnicos deste Regulamento.

Belo Horizonte, 02 de dezembro de 2004

Federação Mineira de Automobilismo