

REGULAMENTO



**CIRCUITO
MINEIRO DE
TREKKING DE
REGULARIDADE**



LEIA O REGULAMENTO!

**A SUA INSCRIÇÃO EM CADA ETAPA
INDICA QUE VOCÊ LEU O CONTEÚDO E
CONCORDA COM AS REGRAS DO
CIRCUITO.**

REGRA 1 - Categorias

1.1- Os participantes deverão se organizar com um mínimo de 3* integrantes e máximo de 6 integrantes por equipe.

*As categorias ELITE e GRADUADOS poderão ter equipes com 2 integrantes.

Cada equipe deverá eleger um(a) "Coordenador(a) da equipe", que será o responsável por responder em nome da equipe junto a organização. A liderança de uma equipe pode, a qualquer tempo, ser transferida a outro componente.

Na ficha de inscrição feita no site, o participante deverá se inscrever em uma das categorias.

Participantes sem equipe deverão marcar a opção: não tenho equipe.

A organização tem um curso disponibilizado no site e dúvidas poderão ser tiradas no dia da prova ou por e-mail telefone ou em reunião online, se necessário.

Assistir o curso é altamente recomendável.

Ao se inscrever os competidores afirmam conhecer e concordar com o Termo de Responsabilidade, sem o qual não poderão participar do evento.

Fica a critério do vistoriador ou fiscal (organização) não permitir a largada ou a continuidade do competidor na prova, caso entenda não apresentar condições mínimas de segurança.

CATEGORIAS:

- Elite - experientes no esporte
- Graduados - com alguma experiência.
- Iniciantes - interessados em participar.

1.2- Uma equipe que esteja classificada pela organização em uma determinada categoria não poderá descer para outras categorias.

REGRA 1 - Categorias**ELITE**

1.3- Categoria Elite - Serão aceitas inscrições de equipes que foram classificadas nesta categoria pela organização no semestre anterior.

1.4- Ao final do ano, as 10 (dez) melhores equipes classificadas pela organização deverão permanecer nesta categoria. As demais poderão decidir com a organização sobre a mudança para a categoria Graduados ou a permanência na Elite.

1.5- Equipes de outros estados poderão se inscrever nesta categoria desde que participem em categoria similar em seus estados de origem.

GRADUADOS

1.6-Serão aceitas inscrições de equipes que foram classificadas nesta categoria pela organização no semestre anterior.

1.7- Ao final do ano, a organização poderá subir as equipes vencedoras para a Categoria Elite de acordo com o nível técnico de cada equipe.

1.8 - Esta Categoria também receberá as melhores equipes classificadas na categoria iniciantes.

1.9 - Equipes de outros estados poderão se inscrever nesta categoria desde que participem em categoria similar em seus estados de origem.

1.10- Em caso de fusões ou formação de novas equipes é permitido a participação de apenas um integrante da Categoria Elite. Os demais deverão ser Graduados ou Iniciantes.

REGRA 1 - Categorias

INICIANTES

1.11- Categoria iniciantes- pessoas com pouca ou sem nenhuma experiência no esporte.

1.12- Ao final do semestre, fica a critério da organização, de acordo com o número de equipes participantes e o nível técnico, subir para a Categoria Graduados as equipes melhor colocadas como iniciantes.

1.13 - Equipes de outros estados poderão se inscrever nesta categoria desde que participem em categoria similar em seus estados de origem.

1.14 - Esta Categoria também poderá receber equipes Graduadas reformuladas, com alteração de participantes. Cabe unicamente a organização avaliar e permitir a participação.

1.15- Em caso de fusões ou formação de novas equipes é permitida a participação de apenas um integrante da Categoria Graduados, os demais deverão ser iniciantes.

1.16 - Esta categoria tem como objetivo a iniciação no esporte, portanto não possui classificação anual.

Regra 2- Classificação / Ranking

2.1 A organização será responsável pela divulgação do Ranking das equipes por categoria.

2.2 – As equipes poderão entrar visualizar as informações na página inicial do site www.minastrekking.com.br

2.3 – As equipes iniciantes não participam do ranking anual.

REGRAS

REGRA 3 – Horário de largada

3.1- O horário de largada da primeira equipe, em cada prova, será definido e divulgado na página inicial do site www.minastrekking.com.br

3.2- A organização disponibilizará em local visível o horário oficial de cada prova, que será a única referência de tempo, tanto para os participantes como para a organização.

3.3- A ordem de largada de cada prova será definida e divulgada com antecedência no site www.minastrekking.com.br na página inicial. As confirmações de inscrições posteriores à divulgação dessa ordem serão inseridas na sequência.

3.4- O intervalo de largada entre as equipes será determinado pela organização e poderá ser diferente para cada prova, categoria ou grupo de equipes de cada categoria.

3.5- A alteração de horário de largada de uma equipe só será possível mediante autorização da organização.

3.6- Caso não haja PC de largada nas etapas, a mesma se dará de forma automática, sendo exclusivamente da equipe a responsabilidade de estar de acordo com o horário oficial e proceder à sua largada.

REGRA 4 - As Provas

4.1- A ORGANIZAÇÃO disponibilizará no site www.minastrekking.com.br como chegar aos locais das provas e divulgará também todo o procedimento para as inscrições.

4.2- A ORGANIZAÇÃO colocará portais de largada e chegada em cada prova.

4.3- O esporte é predominantemente praticado em ambientes naturais. É um esporte rústico. Os locais que recebem as etapas nem sempre possuem infraestrutura suficiente para satisfazer plenamente a quantidade de pessoas que participam das provas. Neste ponto, contamos com a compreensão e colaboração de todos para a utilização da infraestrutura disponível.

4.4- Cada prova compreende o período de tempo entre a abertura do check-in até a divulgação do resultado oficial. A não permanência da equipe durante todo este período será caracterizada como abandono da equipe que perde seus direitos de recursos, troféus e premiações.

Percurso

4.5- As provas poderão conduzir os participantes por ruas, becos, estradas pavimentadas, secundárias, privadas ou abandonadas. Por trilhas fechadas ou abertas, pastos, rios, lagos, subidas ou descidas, podendo haver trechos, direções ou velocidades diferentes para cada categoria.

4.6- O percurso compreende a largada e o PC de chegada que pode ser colocado fora do portal de Largada e Chegada.

4.7- Ao ser registrado o PC de chegada a prova termina para a equipe, não valendo futuras marcações em PCs.

Tipos de Trechos das Provas

4.8- **Velocidade / Regularidade:** São trechos representados por um número, indicando a velocidade média a ser mantida, em metros por minuto.

4.9- **Deslocamentos:** São trechos identificados na planilha, que servem para travessia de rios, lagos, atoleiros, trânsito, etc... onde não haverá média de velocidade imposta, mas um tempo pré-determinado para essa travessia. Esse tempo é identificado na planilha por: hora, minutos e/ou segundos

4.10- **Neutralizados ou Neutros:** São trechos de parada, onde a equipe tem um tempo estipulado para descanso, cálculo e lanche. Esse tempo é identificado na planilha por: hora, minutos e/ou segundos.

4.11- Os tempos e velocidades podem ser omitidos na planilha e devem ser encontrados durante o percurso em placas ou através de cálculos.

4.12- **Ramificações:** no mínimo 1 (um) integrante da equipe deverá percorrer o trecho de ramificação descrito na planilha. No trecho de ramificação e no trecho a ser percorrido pelo restante da equipe poderá haver todos os tipos de PC.

4.13- **Provas Especiais:** Atividades como travessia de barco, tirolesa, rapel, plantio de árvores, etc... que a equipe terá um tempo para executar. O local da Prova Especial e seu referido tempo estarão identificados na planilha ou serão indicados durante o percurso. A equipe poderá ser penalizada caso não realize as atividades determinadas na prova especial ou, ainda, poderá ser determinado um bônus para as equipes que a realizarem.

REGRA 5 – As Planilhas

5.1- Serão fornecidas 1 (uma) planilha para cada competidor. Não haverá planilhas extras para distribuição no check-in.

5.2- É responsabilidade exclusiva das equipes a conferência da quantidade e da sequência das páginas das planilhas. Não serão aceitos recursos sobre este tópico.

5.3- A planilha terá 3 colunas: A primeira, com a distância em metros (parcial e acumulada), a segunda com o desenho da referência (padrão tulipa) ou indicação de bússola, referente à direção a ser seguida e a terceira com informações complementares (alertas de perigo, graus de bússola, etc...).

5.4- Cada tipo de trecho será informado por meio de indicação que utiliza horizontalmente as três colunas da planilha.

5.5- Neutralizados e neutros serão tratados como trechos nas planilhas.

5.6- Durante o percurso poderá haver instruções para inclusão, exclusão ou não utilização de trechos.

5.7- Para a categoria GRADUADOS poderá haver formas diferenciadas de navegação (ex: navegar a planilha ao contrário) ou entrega de planilhas somente no horário ideal de largada.

5.8- Nas referências em que for informada a distância, essa informação será em metros e de duas maneiras: a de cima fornece a metragem parcial e a de baixo a acumulada.

5.9- Um trecho poderá ou não começar da metragem 0 (zero). Ele poderá iniciar com a sequência de metragem do(s) trecho(s) anterior(es).

5.10- Poderá haver TRECHO ABERTO e significa que não foi fornecida a distância final do trecho. Neste caso, a equipe deverá valer-se de sua medição de distância para determinar a metragem final do trecho e prosseguir dentro do seu tempo ideal.

5.11- Os desenhos das referências utilizarão o padrão Tulipa. O sentido de leitura de cada referência será sempre de baixo para cima. Na simbologia empregada, a “bolinha” indica o local de onde a Equipe vem, a “setinha” indica a direção que a equipe deve seguir, e o “quadrado” indica o local exato da medição.

5.12- Os desenhos das referências que simbolizam interseções, desvios, obstáculos, casas, porteiras, cercas, etc., deverão representar com a maior fidelidade possível as situações reais do roteiro.

5.13- Poderá ser exigida a navegação por meio do uso de bússola, com a indicação do rumo (em graus, na coluna das informações complementares) a ser seguido. Essa navegação poderá apontar a localização de uma referência a ser encontrada (“pela trilha”, “por trás da pedra”) ou uma linha reta a ser seguida, ignorando obstáculos naturais do roteiro (siga a “X” graus).

5.14- A velocidade para realização do trecho será sempre fornecida em m/min (metros por minuto), mesmo que a unidade de medida não esteja explicitamente representada.

5.15- Não poderá haver velocidades representadas por números fracionados.

ALTERAÇÕES DE ROTEIRO / BRIEFING

5.16- No caso de modificações no roteiro antes do início da prova, as mesmas serão afixadas no quadro de avisos, próximo ao check in ou à largada. É responsabilidade da equipe verificar o quadro de avisos da etapa antes da largada. Não serão aceitos recursos sobre esse item.

5.17- Imprevistos no percurso durante a realização da prova (gado, cachorros, porteira trancada, atoleiros, insetos, queda de barreira, etc.), que dificultem ou impeçam a equipe de passar por determinado ponto, fazem parte da competição, devendo a equipe encontrar meios que a conduzam ao roteiro original, permanecendo os tempos ideais inalterados, não cabendo recursos quanto a essas situações.

REGRA 6 – Apuração do desempenho das equipes nas provas

6.1- A apuração será eletrônica através de chip.

6.2- A organização fornecerá o relógio oficial da prova, com hora, minuto e segundo como referência de todas as atividades da etapa, ficando disponível para as equipes, no máximo, trinta minutos antes da largada da primeira equipe.

POSTOS DE CONTROLE = PC's

6.3- Os PC's serão colocados no percurso para a verificação do desempenho das equipes, podendo estar ou não nas referências da planilha.

6.4- Alguns PC's serão operados por pessoa do staff. As pessoas que operarem os PC's serão treinadas para a operação dos coletores, poderão aplicar penalidades e serão orientados para não responder a qualquer tipo de indagação dos participantes.

6.5- A equipe que solicitar orientação aos PC's ou resgates assumirá o risco da imprecisão das informações, não podendo interpor recurso sobre o assunto questionado.

6.6- A autoridade dos PC's é inquestionável e a organização poderá aplicar penalidades, caso seja necessário.

6.7- Os PC's poderão ser de tempo, roteiro, virtual, punição ou móvel:

Tempo: Registra a hora, minuto e segundo em que a equipe passa em um ponto determinado do percurso. Este tipo de PC poderá ser de placa, sem a presença de operador do coletor (o coletor fica numa placa, a equipe marca a passagem e “chipa” para descarregar o tempo, ao seu exclusivo critério).

Roteiro: Registra se a equipe está no percurso determinado.

Virtual: Registra a distância que a equipe mediu em um trecho determinado.

Punição: Colocado fora do percurso correto, penaliza em pontos a equipe que por ele for anotada.

Móvel: Poderá, aleatoriamente (sem obrigação de fiscalizar todas as equipes), registrar o número de integrantes de qualquer equipe, o tempo de passagem entre os integrantes, verificar o uso de equipamentos obrigatórios e conferir a utilização de equipamentos proibidos. Ele poderá surpreender as equipes em qualquer ponto do percurso, por mais de uma vez.

6.8- Ao avistar o PC, a equipe deverá prosseguir normalmente, mesmo que esteja adiantada. Caso a equipe pare na área de visão do PC de tempo, o tempo será registrado no momento da parada e a equipe poderá ser penalizada. Cabe a equipe sempre andar no tempo ideal.

6.9- Se somente um integrante da equipe chegar no PC, este não realizará a marcação, pois a equipe deverá estar reunida. Neste caso, o PC poderá aplicar a penalidade prevista nesse regulamento.

6.10- Após o registro do tempo, apenas um integrante da equipe deverá se dirigir até o PC para que o mesmo descarregue o tempo no chip da equipe. O PC poderá não informar para a equipe o local onde será efetuada a coleta do tempo de passagem.

6.11- A marcação fraudulenta do mesmo (caso haja) implica em imediata desclassificação da(s) equipe(s) envolvida(s), sem direito a recurso.

6.12- Se a equipe passar 2 vezes no mesmo PC, SEMPRE será válido o primeiro tempo anotado.

6.13- Poderá haver situações em que a equipe deverá passar mais de uma vez no mesmo PC. Neste caso, a ORGANIZAÇÃO, em conjunto com o APURADOR, determinará como será efetuada a coleta dos tempos pelos PC's.

6.14- Os PC's serão colocados no percurso, no máximo, 15 minutos antes do horário ideal de passagem da primeira equipe (mas poderão ser colocados com horas de antecedência) e lá permanecerão até 10 minutos após o tempo ideal de passagem da última equipe, ou até a passagem do resgate final (limpa trilha).

6.15- Para cada PC haverá um ponto físico (estaca, toco, galho, linha imaginária, etc.) onde será efetuada a medição do desempenho da equipe.

6.16- Fica a critério exclusivo da ORGANIZAÇÃO penalizar ou não as equipes que chegarem ao PC em sentido diverso ao previsto pela planilha. Caso essa penalização seja aplicada em uma prova, a ORGANIZAÇÃO comunicará a todos, na planilha, no briefing ou no quadro de avisos.

6.17- A princípio, as anotações serão referentes ao primeiro integrante da equipe a passar por este ponto. Serão coibidas as tentativas de envio de "batedores" pelas equipes.

6.18- O PC Virtual registrará a distância fornecida por um integrante da equipe, que deverá conferir o valor digitado pelo PC antes de ser descarregado no chip. Após a confirmação não haverá possibilidade de nova anotação. Em nenhuma hipótese serão aceitos recursos sobre esta situação.

6.19- A critério da ORGANIZAÇÃO, por eventuais necessidades técnicas ou físicas, um PC de tempo ou virtual poderá ser convertido em PC de roteiro, sendo penalizadas as equipes que por ele não tenham passado.

REGRA 7 – Resultados das provas

7.1- Em cada prova as equipes largarão com 0 (zero) pontos perdidos e, em virtude de seu desempenho nos PC's ou por cometer penalidades, perderão pontos.

7.2- Ao fim de cada prova a equipe entregará à ORGANIZAÇÃO o chip que utilizou, para a emissão de sua ficha de performance. As equipes serão classificadas pela ordem crescente de pontos perdidos, sendo declarada vencedora aquela que somar o menor número de pontos perdidos.

7.3- Os critérios para apuração dos pontos perdidos pelas equipes são os seguintes:

7.4- PC de tempo

- para cada segundo atrasado = 1 (um) ponto perdido, sem tolerância.
- para cada segundo adiantado = 2 (dois) pontos perdidos, sem tolerância.
- acima de dez minutos atrasados = 600 (seiscentos) pontos perdidos (valor fixo).
- acima de cinco minutos adiantados = 600 (seiscentos) pontos perdidos (valor fixo).
- se a equipe não passou por ele = 800 (oitocentos) pontos perdidos (valor fixo). PC virtual
- para cada metro registrado a mais ou a menos da distância correta = 1 (um) ponto perdido.
- se a equipe não passou por ele = 800 (oitocentos) pontos perdidos (valor fixo).

PC de roteiro

- se a equipe passou por ele = 0 (zero) pontos perdidos.
- se a equipe não passou por ele = 800 (oitocentos) pontos perdidos (valor fixo).

PC “de erro”

- se a equipe passou por ele = 600 (duzentos) pontos perdidos (valor fixo).
- se a equipe não passou por ele = 0 (zero) pontos perdidos.

7.5- As penalidades poderão ser aplicadas por qualquer PC, pelos resgates, pelo diretor de trilha ou pela organização.

7.6- As penalidades não são lançadas nos equipamentos de coleta de dados nem no chip da equipe. O aplicador da penalidade comunicará ao APURADOR e a ORGANIZAÇÃO, o que poderá ocorrer após a divulgação do resultado da etapa. Somente neste caso o resultado de uma etapa poderá ser alterado, com ampla divulgação da penalidade aplicada.

7.7- Os pontos perdidos para cada penalidade são:

800 (oitocentos) pontos perdidos = passar pelo PC com menos de dois integrantes ou não passar por ele.

800 (oitocentos) pontos perdidos = passar pelo PC com n° de integrantes acima do declarado na inscrição.

800 (oitocentos) pontos perdidos = recusar-se a descarregar o tempo do PC no chip após o “bip”.

800 (oitocentos) pontos perdidos = utilizar “batedor” durante a etapa (verificando a colocação dos PC’s, dificuldades, etc.).

800 (oitocentos) pontos perdidos = não largar no horário estabelecido pela ORGANIZAÇÃO.

800 (oitocentos) pontos perdidos = andar com intervalo superior a 20 metros entre os integrantes da equipe.

800 (oitocentos) pontos perdidos = não utilizar equipamentos de uso obrigatório.

800 (oitocentos) pontos perdidos = tumultuar o trabalho do PC. **800**

(oitocentos) pontos perdidos = não respeitar a fila do PC. **800**

(oitocentos) pontos perdidos = parar no campo de visão do PC, depois de alertada a equipe.

800 (oitocentos) pontos perdidos = não fechar porteiros, quando determinado na planilha.

50 (cinquenta) pontos perdidos = não participar da Ação Social da Prova.

600 (duzentos) pontos perdidos = passar pelo PC “de erro”.

7.8- Se por qualquer motivo, um integrante da equipe necessitar abandonar a prova, a mesma deverá deixá-lo no PC mais próximo ou com um resgate da prova. A equipe não poderá prosseguir na prova sem esse procedimento, situação em que a equipe sofrerá a penalidade de 800 (oitocentos) pontos perdidos em todos os PC’s que passar sem esse integrante. Não caberá recurso sobre esse item.

7.9- Ao fim de cada prova, após a entrega do chip à ORGANIZAÇÃO, estes serão levados ao APURADOR, que emitirá a ficha de performance da equipe.

7.10- As fichas de performance serão entregues pela organização às equipes, a seu exclusivo critério, a medida em que as equipes forem chegando, em lotes ou até, no máximo, trinta minutos após a chegada a última equipe.

7.11- Apenas durante os cinco minutos que sucederem a entrega da ficha de performance, as reclamações e recursos sobre a mesma poderão ser feitas. Este prazo é improrrogável.

7.12- Decorridos os cinco minutos não serão aceitos nenhuma reclamação ou recurso, em nenhuma hipótese, sem direito a qualquer reparação às equipes que não se utilizarem do período reservado para essas solicitações.

7.13- A entrega da ficha de performance faz parte da prova. Sendo assim, a equipe que não a retirar quando chamada pela ORGANIZAÇÃO não terá direito a reclamações ou recursos. É responsabilidade exclusiva da equipe acompanhar as informações divulgadas pelo locutor para saber o momento da entrega da ficha de performance.

7.14- Qualquer equipe inscrita que se julgar prejudicada terá o direito de apresentar recursos, dentro do período previsto, por escrito e entregue em mãos ao Diretor de Prova.

7.15- É soberano o registro do coletor, no julgamento dos recursos sobre tempos e passagens pelos PC's .

7.16- Não será aceito recurso de uma equipe contra outra, apenas contra a ORGANIZAÇÃO.

7.17- Enquanto os recursos não forem julgados não haverá entrega de prêmios nem oficialização do resultado.

7.18- A ORGANIZAÇÃO convocará o diretor de prova e, a seu exclusivo critério, representantes de entidades do esporte ali presentes, para deliberação sobre o recurso interposto.

7.19- A decisão sobre os recursos será divulgada pela a todos que estiverem presentes e dela não caberá recurso ou reparação de qualquer natureza.

7.20- Não havendo recursos ou após a divulgação da(s) decisão(ões) sobre o(s) mesmo(s), será divulgado o resultado oficial da prova. Este resultado não será passível de recursos nem alterações.

REGRA 8 – Motivos para a desclassificação

8.1- Será desclassificada sumariamente, sem direito a protesto ou recurso, a equipe que praticar as seguintes condutas:

- Desrespeitar a propriedade alheia ou a natureza, causando danos, destruição ou desvalorização. (Essa penalidade não isenta a equipe de responder civil e criminalmente pelos atos praticados).
- Desrespeitar as pessoas presentes na etapa, praticando atos antidesportivos.
- Ingerir bebidas alcoólicas ou fazer uso de substâncias proibidas durante a realização da etapa.
- Retirar do percurso qualquer tipo de marcação ou orientação, sejam públicas ou da organização.
- Trocar integrantes da equipe sem solicitação e aceitação prévia.
- Obstruir propositadamente a passagem de outra equipe.
- Desrespeitar ou desacatar as decisões da organização, orientações dos resgates ou dos PC's.
- Alterar anotações ou mexer nos coletores dos PC's.
- Não devolver o colete ao PC de chegada.
- Andar (mesmo que só com um integrante) pelo percurso da etapa antes da sua largada.
- Passar ou receber informações da etapa para equipes que ainda não largaram (posição de PC, distâncias, PC virtual, etc.).
- Jogar lixo, folhas de planilhas, pilhas, entre outros no percurso.
- Utilizar equipamentos de comunicação (celulares, pagers, rádios ou similares) em benefício próprio nas provas.
- Utilizar equipamentos mecânicos de medição: “rodinha”, trena, barbantes, cordas e binóculos.
- Utilizar equipamentos eletrônicos de medição: GPS ou similar, lasers e ultra-som.
- Fornecer ou receber de outra equipe a confirmação física de passagem da equipe por PC.
- Depois registrada no PC de chegada, voltar ao percurso para registrar um PC que não tenha registrado.
- Largar sem chip ou cartão de passagem (caso haja) nos PC's, quando houver
- Tentar se comunicar, entrar em contato ou influenciar o APURADOR antes da divulgação dos resultados oficiais.

8.2- A desclassificação poderá ser por uma prova ou eliminação do Circuito. Para essa decisão, a ORGANIZAÇÃO convocará o diretor de trilha e, a seu exclusivo critério, representantes de entidades do esporte ali presentes.

8.3- A eliminação do Circuito ou a desclassificação em uma prova são definitivas e não geram direito a reparação ou ressarcimento de qualquer natureza.

8.4- A desclassificação em uma prova lança a equipe ao último lugar da classificação da etapa.

8.5- No caso de duas ou mais equipes desclassificadas na mesma prova, será considerado o desempenho das equipes na prova que gerou a desclassificação, independentemente em que ponto essa aconteceu, apenas para determinar a ordem final de classificação, nos últimos lugares.

REGRA 9 – Equipamentos de uso obrigatório

9.1- **INDIVIDUAIS:** Calçado apropriado para caminhada, roupas e acessórios leves e confortáveis, lanterna e pilhas (obrigatório em provas noturnas) e acessórios para levar água (garrafinha ou mochila de hidratação)

9.2- **POR EQUIPE:** bússola, cronômetro ou relógio, calculadora, caneta, saquinho para lixo e um lanche leve.

9.3- A critério da ORGANIZAÇÃO cada equipe poderá receber um colete numerado, que será sua identificação durante as provas. Este colete é de uso obrigatório por um integrante da equipe.

9.5- A ORGANIZAÇÃO é soberana para impedir que qualquer equipe participe de alguma das etapas caso constate a ausência de algum dos equipamentos de uso obrigatório, não cabendo às equipes direito à indenização ou compensação.

Permitidos e proibidos

9.6- **PERMITIDOS:** Pedômetro, Palm, Notebook, HP, Totem, Winner, Compass, telefones celulares (apenas para emergências).

9.7- **PROIBIDOS:** GPS, Rádios, Trena de Roda, Trena manual ou qualquer outro dispositivo de medição que não seja o próprio contador de passos.

9.8- A utilização de equipamentos proibidos implicará na desclassificação automática da prova, sem direito qualquer reparação ou indenização.

REGRA 10 – Casos Omissos

10.1- Os casos omissos ao regulamento serão resolvidos e julgados pela Direção de Prova.

REGRA 10

Termo de Responsabilidade e Termo de autorização para uso de imagem de acordo com a Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD

Eu, “identificado nesse Formulário de Inscrição”, no perfeito uso de minhas faculdades, DECLARO para os devidos fins de direito que:

1. Estou ciente de que se trata de uma prova de trekking em área natural com percurso determinado na categoria que estou inscrito.
2. Estou em plenas condições físicas e psicológicas para participar dessa prova e estou ciente que não existe nenhuma recomendação médica que me impeça de praticar atividades físicas.
3. Assumo, por minha livre e espontânea vontade, todos os riscos envolvidos e suas consequências pela participação nessa etapa (que incluem possibilidade de invalidez e morte), isentando a EMPRESA ORGANIZADORA e seus organizadores, colaboradores e patrocinadores DE TODA E QUALQUER RESPONSABILIDADE por quaisquer danos materiais, morais ou físicos, que porventura venha a sofrer, advindos da participação nesta etapa.
4. Li, conheço, aceito e me submeto integralmente a todos os termos do regulamento dessa prova do Circuito Mineiro de Trekking de Regularidade.
5. Declaro que não portarei, nem utilizarei nas áreas do evento, percurso, check-in ou outra área de visibilidade no evento, nenhum material publicitário, promocional ou político, sem a devida autorização por escrito dos organizadores e também de qualquer material ou objeto que ponha em risco a segurança do evento, dos outros inscritos e das pessoas presentes, aceitando ser retirado pela organização ou autoridades, caso se faça necessário.

6. Em caso de participação nesse evento, representando equipes de atletas ou prestadores de serviços e/ ou qualquer mídia ou veículo, declaro ter pleno conhecimento e que aceito o regulamento da prova. Também respeitarei as áreas privativas quando não tiver autorização por escrito, podendo ser retirado do local em qualquer tempo.

7. Estou ciente das penalidades do regulamento onde é possível desclassificação caso descumpra as regras ou cometa falta grave. Excluo meu direito de reclamação nessas situações.

8. **De acordo com a Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD, autorizo o uso de minha imagem, assim como a de familiares e amigos, para fins de divulgação do evento, por fotos, vídeos e entrevistas em qualquer meio de comunicação, sem geração de ônus para a empresa organizadora, organizadores, mídia e patrocinadores.**

9. Estou ciente que na hipótese de suspensão da prova por questões de segurança pública ou força maior, todos os eventuais custos referentes à locomoção, preparação, estadia, entre outros gastos despendidos pelo participante será suportado única e exclusivamente por mim, isentando a comissão organizadora e a empresa Minas Trekking pelo ressarcimento de quaisquer desses custos.

10. Assumo com todas as despesas de hospedagem, translados, seguros, assistência médica e quaisquer outras despesas necessárias, ou provenientes da minha participação nesta prova antes, durante ou depois da mesma.

