

## **FECATEP – Federação Capixaba de Trekking e Enduro a Pé**

### **REGULAMENTO 2010**

#### **CAPÍTULO 1 - Definição**

**Campeonato com provas de Trekking (Enduro a Pé) de Regularidade específicas para equipes de no mínimo 3 (Três) e no máximo 6 (Seis) pessoas.**

1. Aberto à participação de um número de equipes limitado de acordo com a organização, distribuídas nas categorias: Graduados, Trekkers e Turismo.
2. A Organização poderá promover uma categoria Turismo, visando divulgar o esporte para novos atletas, porém essa nova categoria não terá Ranking próprio.
3. Saída e chegada em locais pré-determinados pela organização.

#### **CAPÍTULO 2 - Percurso**

1. Estradas pavimentadas, secundárias, privadas ou abandonadas, trilhas fechadas, rios, lagos, subidas e descidas de dificuldade média etc. Poderá haver trechos diferentes para cada categoria.
2. Imprevistos no percurso durante a etapa como (gado, cachorros, porteira trancada, atoleiros, queda de barreiras, enchente etc etc), que dificultem ou impeçam a equipe de passar por um determinado ponto, fazem parte da competição, devendo a equipe encontrar meios próprios que a conduzam ao roteiro original, permanecendo os tempos ideais inalterados, não cabendo recursos quanto a estas situações.

##### **Parágrafo único:**

Caso a organização tome conhecimento de alguns desses impedimentos antes da passagem da primeira equipe a passar no local, esta poderá alterar o roteiro dando ciência a todas as equipes, indicando uma referência para as equipes retomarem a prova.

#### **CAPÍTULO 3 - Trechos da Prova**

1. Regularidade / Velocidade: são trechos representados por números, indicando a velocidade média a ser mantida, em metros por minuto.
2. Deslocamentos: são trechos identificados na planilha. Serve para travessia de rios, lagos, atoleiros, trânsito etc, onde não haverá média de velocidade a ser mantida, e sim um tempo pré-determinado para esta travessia, porém, a Equipe poderá fazê-lo em menos tempo.
3. Neutralizados: são trechos de parada, onde a equipe tem um tempo estipulado para descanso, lanche etc. Este tempo é identificado na planilha.
4. Ramificações: são trechos de ida e volta identificados na planilha. Será especificado na planilha o número de integrantes que irão percorrer o trecho estabelecido. Será definido um tempo máximo para o percurso, porém, a Equipe poderá fazê-lo em menos tempo.
  - 4.1 Caso a Organização não estabeleça o número de integrante na planilha, a equipe poderá realizar o trecho ramificado com qualquer número de integrante.
5. Provas Especiais: atividades como travessia de barco, bóia, tirolesa, rapel, plantio de árvores etc, em que a equipe terá um tempo para executá-la. O local da Prova Especial, o número de integrantes e seu referido tempo estarão identificados na planilha, porém, a equipe poderá fazê-lo em menos tempo.

#### **CAPÍTULO 4 - Equipamentos de Segurança.**



1. EQUIPAMENTO INDIVIDUAL: tênis ou bota adequada para caminhada, roupas leves e confortáveis, lanternas e pilhas (para provas noturnas, e diurnas quando a organização informar a necessidade) e kit hidratação (squeeze com água).
2. EQUIPAMENTO POR EQUIPE: kit de 1<sup>o</sup> Socorros (\*), bússola, cronômetro ou relógio, calculadora simples, caneta, saco/recipientes para lixo e kit alimentação leve (bolachas, barra de cereais, frutas etc).
- 2.1 Kit de primeiro socorros contendo: analgésicos; antialérgicos; anti-séptico; esparadrapo; gaze; apito; luva cirúrgica.
  - O kit de primeiros socorros é um item obrigatório e a Organização poderá, em qualquer ponto do percurso de prova (onde haja tempo hábil para tal – Neutral, descanso, chegada, etc.), solicitar a sua apresentação por parte de todas as equipes participantes ou aleatoriamente sortear no mínimo 30% de equipes por categoria

## **CAPÍTULO 5 - Inscrições**

1. As condições para inscrições serão definidas pelos organizadores.
2. O valor da inscrição será de \_\_\_\_\_.
3. Será permitida a inscrição para equipes com 2 (dois) integrantes, sendo que será cobrado o valor referente a 3 integrantes.
4. O número máximo de inscrições será de 100 (CEM) equipes.
5. Os atletas associados à FECATEP terão um desconto de 20% (VINTE POR CENTO), sobre as inscrições das Organizações, mesmo que ela venha conceder um desconto promocional, o atleta ainda terá esse desconto, mais o referente a sua participação como associado a Federação.
6. Os descontos dados aos atletas associados serão feitos somente após confirmação de sua efetiva associação junto à FECATEP.
7. Caso algum integrante ou toda equipe não possa participar da etapa devidamente paga, fica assegurada a devolução na forma de crédito para a próxima etapa, aos integrantes faltosos ou toda equipe, todo valor pago desde que comunicado a organização 48 (quarenta e oito) horas de antecedência ao horário da largada inicial a realização da prova.
8. Se por qualquer que seja o motivo, os integrantes ou toda a equipe, que tinha direito a esse crédito, não possam participar da etapa subsequente, ela perderá esse crédito, e não poderá utilizar para as próximas etapas.

## **CAPÍTULO 6 - Idades**

1. É permitida a participação de pessoas de ambos os sexos, maiores de 12 (doze) anos.
2. Menores de 16 (dezesseis) anos, somente poderão participar acompanhados de maior responsável e entrega do termo de responsabilidade assinado à organização de prova no check-in.

## **CAPÍTULO 7 - Categorias**

1. **Graduados:** categoria com nível de esforço físico moderado e uma navegação que exija uma maior atenção técnica. Indicado para equipes que buscam a competição no esporte.
2. **Trekkers:** categoria com nível de esforço físico leve, indicado para equipes iniciantes que procuram uma diversão e entretenimento de trekking.
3. **Turismo:** categoria com nível de esforço muito leve, voltada especialmente para divulgação do esporte, a critério da organização poderá ter uma planilha reduzida em relação a outras categorias, não poderá ter um Ranking próprio
4. As equipes deverão se inscrever nas categorias de acordo com o ranking da FECATEP.



5. Equipes que não estão no ranking da FECATEP deverão consultar a organização para definição de sua categoria.

## **CAPÍTULO 8 - Ordem / Horário de Largada**

1. O horário de largada das equipes será divulgado pela Organização com no mínimo 24h de antecedência.
2. Para ambas as categorias, a primeira equipe a largar será a vencedora da etapa anterior. Para ordem de largada da segunda à quinta equipe, serão obedecidas às primeiras colocações do ranking da Federação. A ordem de largada das demais equipes seguirá a ordem de inscrição.
3. Para a primeira prova do campeonato será considerado o vencedor da última prova e ranking do campeonato anterior.
4. A pedido da equipe, sua posição de largada poderá ser alterada por motivos de força maior a critério da organização, salvo para a 1ª equipe de cada categoria a largar. Esta não poderá ter sua posição de largada alterada.
5. Em caso de mudança de horários, interrupção ou cancelamento, por força maior ou por motivos técnicos, a Direção da prova deve comunicar imediatamente, pelos meios disponíveis, a todos os participantes.
6. A Organização não tem a responsabilidade de realizar nenhuma chamada por ordem de largada, sendo que esta se dará de forma automática, é de total responsabilidade de a equipe estar de acordo com o horário oficial e proceder a sua largada no horário estipulado.

## **CAPÍTULO 9 - Apresentação das Equipes**

1. Check in: Uma hora antes de a primeira equipe largar a organização fará a abertura oficial da etapa no Check in, onde as equipes se apresentarão para vistoria, em local determinado pela organização. Os integrantes das equipes deverão estar munidos do comprovante de inscrição e/ou recibo de depósito bancário. No Check in as equipes receberão 3 (três) planilhas, colete e a ficha ou chip de controle. É aconselhável o comparecimento da equipe no Check in uma hora antes de sua largada.
2. Ficará a critério da organização impedir a largada ou continuidade na prova de qualquer equipe que não reúna condições de segurança mínima exigidas.
3. Provas com apuração eletrônica – No Check in, a equipe deverá retirar seu chip, na qual será gravado o número de largada da mesma, estando disponível junto ao relógio de horário oficial de prova o dispositivo de conferência de gravação do número da equipe no Chip. A responsabilidade de aferir o Chip na base coletora será de responsabilidade da equipe.
4. Check out: Ao fim da prova, as equipes deverão apresentar-se para entrega do colete e ficha e/ou chip de controle. No Check out será entregue a equipe a sua ficha de desempenho contendo os tempos ideais, os tempos de passagem pelos PC's, distâncias dos Pc's, penalidades e pontos perdidos.

## **CAPÍTULO 10 - Recursos**

1. Será cobrada uma taxa de R\$ 30,00 (trinta reais) por recurso.
2. Cabe somente às equipes participantes e não desclassificadas o direito de recurso à direção da prova.
3. Qualquer equipe que se julgar prejudicada terá o direito a apresentar recurso por escrito e assinado por um integrante da equipe, que serão encaminhados ao Diretor de Prova e julgados por este ou pela Comissão de Prova, com a maior brevidade possível. Enquanto o recurso não for julgado, não serão entregues os prêmios, nem será divulgado o resultado oficial.
4. Os recursos deverão ser apresentados dentro dos seguintes prazos:

- Referente à planilha: Até **10 (Dez) minutos** após o horário de chegada Da equipe.
  - Outros recursos: Até 30 (trinta) minutos depois do primeiro resultado parcial.
5. Depois de todos os recursos julgados, será apresentado o resultado oficial, revisado conforme o julgamento dos recursos.
  6. Todos os recursos e o seu julgamento devem ser divulgados pela organização a todas as equipes.
  7. Os resultados deverão ser divulgados pela organização dentro dos seguintes prazos:
    - RESULTADO PARCIAL: até 2 (Duas) horas, após a chegada da última equipe por categoria.
    - RESULTADO OFICIAL: até às 24 (vinte e quatro) horas ao dia da prova.
    - Nas provas noturnas esse prazo será estendido até as 18 (Dezoito) horas ao dia seguinte da prova.
  8. Em hipótese alguma serão aceitos recursos junto à organização após a divulgação oficial dos resultados.
  9. Não será aceito recurso de uma equipe contra outra, e sim apenas recurso referente à prova contra a organização.
  10. Caso a equipe associada não concorde com a decisão do julgamento do recurso junto a Organização, esta poderá interpor recurso na FECATEP (FEDERAÇÃO CAPIXABA DE ENDURO A PÉ), desde que se cumpra o Item 4 do Capítulo 20 e o atleta filiado tenha participado da etapa.
  11. Se a equipe perder os prazos de recursos junto a Organização, está não poderá interpor recurso junto a Fecatep.

Parágrafo único: Considera-se equipe associada a que tiver no mínimo 01 atleta filiado à FECATEP.

## **CAPÍTULO 11 - Planilha de Roteiro**

1. Cada equipe receberá no mínimo 3 (três) planilhas idênticas contendo o roteiro, velocidades e distâncias a serem seguidas.
2. A planilha constará de 3 (Três) colunas:
  - A primeira com distância em metros.
  - A segunda para o símbolo (em tulipa) ou bússola, referente ao sentido a ser seguido.
  - A terceira com informações complementares.
3. É de responsabilidade das equipes a conferência do número e seqüência de páginas da planilha, antes de sua largada.
4. Constarão também na planilha a localização dos Neutralizados, Deslocamentos, Ramificações e Provas Especiais que também serão considerados como um trecho.
5. Os símbolos utilizarão o código Tulipa.  
Na coluna central o sentido do desenho será sempre de baixo para cima.  
No símbolo usado, a "bolinha" indica o local de onde a equipe vem.  
A "setinha" indica a direção que a equipe deve seguir.  
O "quadrado" indica o local exato da medição.
6. Na coluna da direita, poderão constar observações, chamando a atenção para locais perigosos (barranco, pedra, rio fundo etc.) e também o ângulo (grau) a ser seguido quando exigir o uso de bússola.
7. Todo ângulo (grau) indicado na planilha deve ser seguido mesmo que tenha desvios (trilhas, estradas) no terreno. Caso a organização queira que mantenha a direção do ângulo até encontrar uma trilha ou se é para seguir as curvas da estrada, deve ser especificado na planilha como, por exemplo: "siga na direção até a trilha" ou "pela estrada".
8. Na coluna da esquerda as medidas representadas são:



- A de cima é a metragem parcial, ou seja, a metragem da referência anterior até a atual,
  - A de baixo é a metragem acumulada do trecho, ou seja, o total (a soma das parciais) desde o início do trecho.
9. O início do trecho sempre deverá começar da metragem 0 (zero).
  10. As planilhas serão entregues de acordo com os critérios da organização. Estes critérios deverão ser divulgados com antecedência.
  11. Qualquer modificação na forma de se calcular os trechos, velocidades ou distâncias deverá estar escrito na própria planilha.
  12. Mudança de velocidade caracteriza início de trecho.
  13. As medidas serão sempre em metros, sem fracionamento.
  14. Poderá haver mais de uma velocidade de média horária na planilha de prova, procurando distinguir as categorias ou como prevenção em caso de chuva forte.
  15. A velocidade a ser usada será decidida pelo diretor de prova na abertura do check-in e deverá ser mantida para todas as equipes até o término da prova.
  16. A velocidade média utilizada deverá ser divulgada no quadro de avisos no local de prova.
  17. Poderá haver um trecho em aberto, sem a indicação da metragem identificado na planilha, significa que não foi fornecida a distancia final do trecho. Neste caso, a equipe deverá valer-se de sua medição para determinar a metragem final do trecho e prosseguir dentro do seu tempo ideal. Em um determinado ponto da prova o organizador poderá ou não, fornecer a distância correta do referido trecho, para que seja refeitos os cálculos.

## **CAPÍTULO 12 - Posto de Controle/Cronometragem (PC)**

1. A cronometragem será feita com base em um tempo padrão (Hora Oficial) fornecida pela Organização da Prova, no check-in.
2. Os PCs (Postos de Controle / Cronometragem) serão secretos e colocados em pontos aleatórios, podendo estar ou não nas referências e/ou em ordem numérica.
3. Os PCs poderão ser: Tempo, Passagem (Roteiro), Virtual e Fiscal.
  - Tempo: Registra a hora, minuto e segundo em que a equipe passa pela marcação.
  - Passagem: Registra se a equipe está no roteiro certo.
  - Virtual: Registra a metragem que a equipe mediu em um trecho determinado (em planilha) pela organização. Caso o trecho não esteja indicado na planilha, a metragem que deverá ser fornecida ao PC é à distância do início do trecho até àquele ponto.
  - Fiscal: Poderá aplicar qualquer penalidade do regulamento. Esse PC exclusivamente será uma pessoa qualificada podendo ser um Resgate e ficará necessariamente em um ponto fixo podendo surpreender as equipes em qualquer momento da prova e por mais de uma vez.
4. Todos os PCs poderão penalizar as equipes, caso as mesmas infringjam o regulamento. A autoridade do PC é inquestionável.
5. Ao avistar um PC a equipe deverá seguir normalmente, respeitando se houver, a fila de passagem.
6. Se a equipe passar 2 (duas) ou mais vezes no mesmo PC, este registrará o seu tempo, porém valerá o primeiro tempo anotado.
7. Poderá haver PC duplo, que será tanto de tempo quanto virtual.
8. Os PCs se posicionarão no mínimo, 10 (dez) minutos antes do horário ideal da primeira equipe e até 20 (vinte) minutos após o tempo ideal de passagem da última equipe.
  - 8.1 Caso um PC exerça qualquer tipo de influência na navegação de uma equipe, este deve ser posicionado 10 (dez) minutos antes do horário de passagem da primeira equipe.
9. Para todos os PCs existirá um ponto físico colocado pela organização (estaca, por exemplo), que poderá estar visível ou não para as equipes, porém as mesmas poderão confirmar com o PC onde é o referido ponto depois de registrado o seu tempo de passagem.
10. Os tempos das equipes deverão ser anotados no primeiro integrante.

11. O PC virtual registrará a metragem fornecida pela equipe, **é de responsabilidade da equipe confirmar** se o valor anotado pelo PC está correto.
12. Um PC de tempo ou virtual poderá ser cancelado ou convertido em PC de passagem pela organização caso haja eventuais problemas ocorridos durante a prova.
13. Caso haja descarte de PC em uma etapa, o mesmo será divulgado pela Organização, como também os critérios para este descarte, desde que sejam avisados no Check in.
14. Caso o registro seja eletrônico, os PCs deverão possuir material para fazer anotação manual se necessário.
15. Os PCs e resgates serão orientados para não responder a qualquer tipo de indagação dos participantes. Caso uma equipe solicitar orientações aos PCs ou resgates, esta assumirá o risco da imprecisão das informações, não podendo interpor recurso sobre o assunto questionado.
16. 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 PCs.

### **CAPÍTULO 13 - Prova**

1. Vencerá a equipe que no final da prova apresentar o menor número de pontos perdidos.
  - PC de Tempo: A equipe perderá 1 (um) ponto para cada segundo atrasado e 2 (dois) pontos para cada segundo adiantado, até o limite de **600 pontos**.
  - PC Virtual: Para cada metro anotado a mais ou a menos = 1 (um) ponto perdido.
2. Poderá haver critérios diferentes para a pontuação de pontos perdidos, que será descrito em planilha e/ou divulgado no quadro de avisos e/ou no check-in.
3. Caso haja empate em qualquer colocação na Etapa, os critérios para desempate serão:
  - 1º: Será declarada vencedora a equipe que tiver o maior número 0 (zero) pontos perdidos nos PCs durante a prova, 1 (um) ponto perdido, 2 (dois), 3 (três) e assim sucessivamente.
  - 2º: Menor número de pontos perdidos no último, penúltimo, antepenúltimo PC e assim sucessivamente.
  - 3º: Maior número de largada.

<b>Coloc.</b>	<b>Ptos.</b>		<b>Coloc.</b>	<b>Ptos.</b>
1º	40		19º	11
2º	36		20º	10
3º	33		21º	09
4º	31		22º	08
5º	29		23º	07
6º	27		24º	06
7º	25		25º	05
8º	23		26º	04
9º	21		27º	04
10º	20		28º	04
11º	19		29º	04
12º	18		30º	04
13º	17		31º	03
14º	16		32º	03
15º	15		33º	03
16º	14		34º	03
17º	13		35º	03
18º	12		36º em diante	02

## **CAPÍTULO 14 - Campeonato**

1. Para efeito de campeonato, nas etapas serão atribuídos pontos para cada colocação nas categorias Graduados e Trekker's conforme Ranking da Federação, que terá formulas específicas de pontuação, tomando como base a colocação de prova. Para maiores informações consulte o Ranking próprio da FECATEP no endereço [www.fecatep.com.br](http://www.fecatep.com.br)
2. Nas categorias Graduados e Trekkers, será declarada campeã a equipe que obtiver o maior número de pontos na soma de todas as etapas válidas.
3. Caso haja empate no Campeonato, o critério para desempate será:
  - 1º: Será declarada vencedora a equipe que tiver o maior número de 1<sup>os</sup> lugares, 2<sup>os</sup> lugares, 3<sup>os</sup> lugares e assim sucessivamente.
  - 2º: Será declarada campeã a equipe que tiver a melhor colocação na última etapa do certame em disputa.

## **CAPÍTULO 15 - Acesso das Equipes**

1. Após a última etapa anual de todas às organizações filiadas, as duas primeiras equipes TREKKERS melhores colocadas no ranking da FECATEP serão convidadas a passar para a categoria Graduados.
  - 1.1. Ficará a critério das duas melhores equipes colocadas no ranking da Fecatep sua participação na categoria Graduados.
  - 1.2. Caso essas equipes optarem pelo acesso a categoria Graduados, e não se adaptarem às mudanças poderá voltar a competir na categoria Trekkers dentro do ano vigente desde que tenha participado somente em até duas etapas, a partir da terceira etapa não mais será permitida tal mudança. Os pontos obtidos na categoria Graduadas não será transferido para categoria Trekkers.
2. Se uma equipe Graduada apresentar um motivo justo para que venha participar na categoria Trekkers, poderá competir por um período de no máximo um ano. Terminando esse prazo, se ela não voltar a competir na categoria que pertencia antes, será declarada uma equipe Trekkers.
  - 2.1 Motivo justo apresentado pela equipe deverá ser avaliado com a Organização e a FECATEP, que deverá aceitar ou não as considerações da equipe.
  - 2.2 Equipes graduadas que obtiveram as duas primeiras colocações no ranking da FECATEP na categoria Trekkers, deverá competir na categoria graduada no ano subsequente.
  - 2.3 Terminado o prazo de a equipe voltar a competir na categoria anterior (Graduada) como está descrito no Item 2 do Capítulo 15, esta só poderá competir novamente na categoria Graduada se cumprir o Item 1 do Capítulo 15 (exceto àqueles que se enquadrem no item 2.2 deste capítulo).

## **CAPÍTULO 16 - Desclassificação**

Será desclassificada a equipe que:

1. Romper cercas, caminhar sobre plantações, hortas etc. ou exercer qualquer ato de desrespeito à propriedade alheia e ou a natureza. Esta penalidade não isenta a equipe de responder e arcar com responsabilidades decorrentes do ato perante os prejudicados.
2. For flagrada, por meio de seus integrantes, ingerindo bebidas alcoólicas durante o transcurso da prova.
3. Retirar do percurso, marcações feitas pela organização, ou de natureza publica.
4. Utilizar equipamentos de comunicação (telefone celular, *pager*, rádios ou similares) em benefício próprio.
5. Trocar os participantes por outros, sem ter comunicado a organização por escrito.
6. Obstruir propositalmente a passagem de outra equipe.
7. For flagrada (mesmo que só por um integrante) andando na trilha da prova antes de sua largada.
8. Desrespeitar ou desacatar as decisões do diretor de prova e resgates.
9. For flagrada jogando lixo (folhas de planilhas, pilhas, etc...) nas trilhas.

10. Praticar atitudes anti-desportivas com as demais equipes ou com a própria equipe, como abandonar integrante da equipe sozinho caso este precise de ajuda.
11. For flagrada com mais integrantes do que o número de pessoas inscritas, durante o percurso, sem autorização.
12. Usar equipamento de medição: mecânico, odômetro (“rodinha”), trena, GPS ou similar.
13. Depois de ser registrada no último PC da prova, voltar à trilha para registrar um PC que não tenha passado.
14. **Acessar e/ou tumultuar a área de trabalho de apuração de resultados.**
15. Não passar pelo PC de chegada. Caso não tenha PC na chegada, considera-se Check out.
16. Alterar ou mexer na máquina ou anotações dos PCs.

## **CAPÍTULO 17 - Penalidades**

1. Acarretará a perda de pontos:

Não passar pelo PC (Tempo, Virtual, Passagem)	800 pontos
Passar com 10 (Dez) ou mais minutos de atraso no PC	600 pontos
Passar com 5 (Cinco) ou mais minutos adiantado no PC	600 pontos
Tumultuar o trabalho do PC ou resgate	200 Pontos
Não fechar porteiros/tronqueiras	200 pontos
Passar pelo PC ou terminar a prova com menos de 2 (dois) integrantes	100 pontos/PC
Não respeitar fila no PC	100 Pontos
Não cumprir a planilha no campo de visão do PC	100 Pontos
Parar no campo de visão do PC depois de alertado	100 Pontos
Andar com intervalo de 30 segundos ou mais entre o primeiro e o último integrante	100 Pontos
Não possuir Kit de Primeiros socorros completo	100 Pontos
Passar com mais integrantes do que em algum PC anterior	50 pontos/PC
A equipe passar pelo PC sem o colete fornecido pela organização	50 Pontos/PC

1.1: Sempre que possível, o PC avisará a equipe de uma penalização que foi aplicada. A não comunicação não invalida a penalidade.

1.2: Em um trecho de deslocamento, é permitido à equipe parar mesmo que esteja no campo de visão de um PC. A penalidade de “Parar no campo de visão do PC depois de alertado” não pode ser aplicada neste caso.

## **CAPÍTULO 18 – Alteração no Roteiro**

1. Caso haja modificações na planilha antes do início da prova, as mesmas deverão ser fixadas no quadro de avisos próximo ao Check in ou à largada.
2. É de responsabilidade das equipes verificarem as mudanças e fazerem as alterações necessárias, não sendo aceitos recursos sobre este item.
3. Caso haja modificações na planilha após o início da prova, as mesmas deverão ser avisadas através de um integrante da organização.
4. Fitas zebreadas podem ser utilizadas como sinalização de atenção, não tendo estas a função de indicação de passagem ou impedimento de passagem das equipes.

## **CAPÍTULO 19 – Regulamento**

1. A organização seguirá esse regulamento na íntegra até o final do campeonato.
2. Todo participante, ao se inscrever na prova, declarará obrigatoriamente conhecer o regulamento e a ele submeter-se.



## **CAPÍTULO 20 – Casos Omissos/Autoridades da Prova**

1. A Organização do evento poderá formar uma comissão especial de pelo menos 3 (três) pessoas que auxiliarão a Organização. A escolha da comissão fica a critério da organização e poderá mudar a cada prova.
2. Cabe ao Diretor de prova julgar e fazer cumprir este regulamento.
3. Os casos omissos no regulamento serão resolvidos e julgados pelo Diretor de prova.
4. Caso o integrante se sinta lesado após decisão do Diretor de prova, poderá recorrer à FECATEP que avaliará através de sua Comissão Disciplinar o recurso da equipe que poderá alterar o resultado oficial de prova. Toda decisão tomada pela organização poderá ser modificada pela Comissão Disciplinar. Maiores informações junto à FECATEP de acordo com a resolução 001/2006.

**Cláudio Fernando Brandini**  
Presidente da FECATEP

**Pedro Gonçalves Pereira Junior**  
Diretor Técnico da FECATEP  
**Alcemar Luiz de Castro**  
Assessor Diretor Técnico da FECATEP

