



REGULAMENTO REVEZA FRIENDS

REGULAMENTO REVEZA FRIENDS

REVEZA FRIENDS é um evento esportivo de corrida, realizado em revezamento, composto por uma equipe de 4 corredores, que correrão percursos iguais seguindo as regras e condições estabelecidas abaixo.

1. REGRAS GERAIS DO EVENTO

- a. **Regulamento** – Todo competidor é obrigado a ter conhecimento deste regulamento. Ao solicitar a inscrição, o competidor deve ler o documento. Os inscritos na competição estão automaticamente de acordo e aceitam todos os termos deste regulamento assim como todas as regras descritas e estipuladas.
- b. **Hidratação** – A organização da prova oferecerá 1 ponto de hidratação durante o percurso e no ponto de chegada da prova, exclusivamente para atletas inscritos no evento.
- c. **Percurso** – O competidor é obrigado a permanecer no percurso indicado pela organização, sob pena de punição ou desclassificação de toda a equipe. O uso de atalhos é proibido. É de responsabilidade do atleta ter conhecimento e permanecer no percurso designado.
- d. **Ajuda** – Não será permitido o uso de apoio externo de qualquer espécie. Entretanto, os competidores de uma mesma equipe poderão dar ajuda uns aos outros, sendo limitados a água, comida e primeiros socorros.
- e. **Conduta** – O comportamento inadequado, o uso de linguagem abusiva e agressão verbal ou de qualquer espécie são casos de advertência/banimento do atleta em questão, seja com outros atletas, staffs, equipe médica ou membros da organização.
- f. **Aptidão** – Todo atleta declara estar apto a participar desse evento, devendo o mesmo possuir o atestado de aptidão física, emitido por um médico cardiologista, liberando-o a participar do evento, declarando estar em plenas condições físicas para a competição. Caso o atleta não tenha esse documento, caso seja solicitado pela produção da prova, o mesmo estará isentando totalmente a organização de possíveis ocorrências quanto a não observância de suas próprias limitações físicas e psicológicas, sendo ele (o atleta) o único responsável por eventuais problemas desta natureza que vier a ocorrer com ele próprio.

- g. **Penalidades** – Serão determinadas pela severidade da infração. A penalidade máxima será desclassificação da equipe. A punição que não seja desclassificação, será realizada através de acréscimo do tempo final do tempo do atleta que infringir.

GRAU	PUNIÇÃO
MÍNIMA	1 MIN
MÉDIA	2 MIN
GRAVE	4 MIN
GRAVÍSSIMA	DESCCLASSIFICAÇÃO

*A decisão da gravidade da ocorrência ficará a critério da organização, em decisão soberana, não cabendo recurso.

- h. **Tempo Limite** – O tempo limite de cada atleta será de até 40 minutos para completar o percurso indicado de 5km. O atleta ou equipe que não completar o percurso nesses tempos, serão desclassificados, sendo convidados a se retirarem da prova. Caso algum atleta da equipe não consiga correr a distância no tempo de 40 minutos, os companheiros da equipe precisarão tirar a diferença para não ultrapassar o tempo final de 2h40min.
- i. **Cronometragem** – A cronometragem será realizada por uma equipe específica e será através de Chips. Os chips serão entregues no kit. O Chip deverá ser usado corretamente. Caso o atleta tenha dúvidas, deverá perguntar para um funcionário da organização como proceder. O uso inadequado do chip poderá acarretar em falhas na cronometragem ou mesmo na ausência do tempo do atleta, sendo ele, neste caso, o responsável pelas consequências. A soma dos tempos líquidos de cada integrante, dará o resultado final do tempo da equipe
- j. **Alteração** – Não é permitido qualquer tipo de alteração na prova ou número de camisa após a inscrição.
- k. **Premiação** – O atleta com direito a premiação deverá retirar as medalhas, troféus e demais artigos oferecidos pela organização durante a cerimônia de premiação. Caso contrário, poderá perder o direito aos prêmios.
- l. **Kit do atleta** – Os kits deverão ser retirados nas datas, locais e prazos divulgados pela organização da prova, mediante apresentação de documento de identificação com foto dos integrantes da equipe. Ao receber o kit, os atletas deverão conferir o conteúdo. Não haverá entrega posterior, mesmo para os que desistirem de participar da competição, a qualquer tempo. A camisa entregue no kit é de uso obrigatório no dia da prova.

- m. **Termo de responsabilidade** – Todo atleta é obrigado a apresentar na entrega de kit o termo de responsabilidade devidamente assinado. O termo também poderá ser preenchido no dia da entrega do kit. A não entrega do termo pode acarretar na não participação do atleta na prova, de acordo com a avaliação soberana da organização.
- n. **Comprovante de Inscrição** – Todo atleta é obrigado a apresentar na entrega de kit o comprovante de inscrição que recebe pelo e-mail como confirmação da mesma. No caso de não receber o comprovante, o atleta deve entrar em contato com email@email.com.br.
- o. **Cadastro e dados** – O participante autoriza a utilização dos seus dados cadastrais pela organização em suas próximas ações de marketing. Também concede à mesma os direitos de utilização de sua imagem e voz para fins de divulgação e publicidade dos eventos.
- p. **Material** – Todo o material de uso desportivo pessoal deve ser de propriedade do atleta. A organização não fornecerá equipamentos, salvo os entregues junto ao kit de atleta. A organização da prova não se responsabiliza por qualquer extravio de material pessoal ou prejuízo que porventura os atletas venham sofrer durante a participação no evento.
- q. **Numeração** – O número do atleta é pessoal e intransferível. Em caso de perda do número, o atleta sofrerá um acréscimo de 5 minutos no tempo final da prova. Não é permitida qualquer alteração e mutilação neste número, sob pena de desclassificação.
- r. **Riscos** – O participante assume, por livre e espontânea vontade, os riscos e suas consequências decorrentes da sua participação na prova, sejam eles danos morais, físicos, materiais ou de qualquer natureza. Fica a organização, bem como quaisquer dos patrocinadores e apoiadores envolvidos, isentos da responsabilidade.
- s. **Decisões Soberanas** – As dúvidas ou omissões deste regulamento serão dirimidas pela comissão organizadora de forma soberana, não cabendo recursos a essas decisões.
- t. A organização pode alterar o conteúdo deste regulamento a qualquer momento sem aviso prévio.
- u. A camisa entregue no kit do atleta é de uso obrigatório.

2. INFORMAÇÕES SOBRE A TITULARIDADE E USO DO NÚMERO DE PEITO

- a. Após a conclusão da inscrição, a equipe poderá substituir algum integrante do grupo até 30 dias antes do evento. O custo para a mudança de titularidade será de R\$ 30,00. As inscrições são pessoais e é proibido participar do evento utilizando o número de peito de outra pessoa.
- b. O número do atleta deve ser usado da seguinte forma: A frente do corpo, preferencialmente, na altura do peito. O atleta que não estiver com seu número na frente do corpo será advertido. Em caso de reincidência, ele sofrerá uma penalidade mínima. Em caso de perda do número, o atleta sofrerá penalidade média no tempo final da prova.

3. PERCURSO

- a. Cada integrante correrá 5km. Serão 4 blocos de atletas com as funções especificadas na inscrição, identificadas pela cor da camisa.

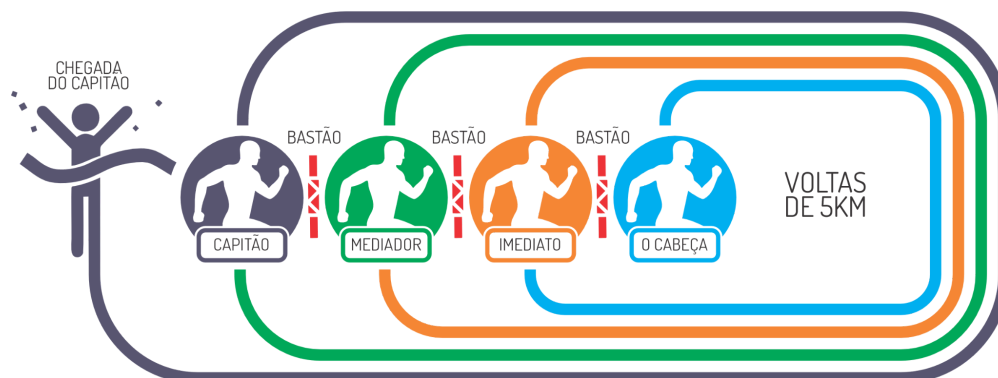
4. ENTENDENDO AS LARGADAS

- a. Cada integrante da equipe (quarteto) correrá 5km. O primeiro atleta a largar deverá entregar um bastão ou pulseira (de acordo com a decisão do organizador da edição) para o colega que o estará aguardando na chegada. O colega por sua vez deverá fazer o mesmo e entregar o bastão para próximo integrante do grupo, e assim por diante até que o último chegue.

5. COMO FUNCIONA O REVEZAMENTO

- a. O cabeça (primeiro a largar), fica a postos para largada, os Imediatos (segundo a largar) ficam aguardando em suas baias os cabeças chegarem com o item (pode ser bastões, pulseiras, entre outros), a mesma condição acontecem com os Mediadores (terceiro a largar) e os capitães (últimos a largarem) que por sua vez terão que finalizar a participação das suas equipes.

Entendendo as voltas:





REGULAMENTO REVEZA FRIENDS

6. DA FORMAÇÃO DA EQUIPE E FUNÇÕES DOS INTEGRANTES

- a. **O CABEÇA:** Este atleta é o primeiro a largar, membro da equipe que estará dando o pontapé inicial para o comprometimento da equipe de revezamento e entregará o bastão ou pulseira para o Imediato.
- b. **IMEDIATO:** Este atleta é o segundo a largar, aquele que passará o bastão ou pulseira e estará atento ao cabeça e tentará manter a posição do grupo e ainda baixar o tempo, para que o MEDIADOR busque a manutenção do time.
- c. **MEDIADOR:** Este atleta é o terceiro a largar, passará o bastão ou pulseira para para o CAPITÃO. É uma posição muito importante, pois seu tempo irá definir qual a intensidade que o CAPITÃO precisará ter, para alcançar uma boa colocação. É preciso estar atento aos tempos de seus companheiros.
- d. **CAPITÃO:** Este atleta é o último a largar, levará o bastão até a chegada, sendo o líder da equipe. É sua função criar a estratégia e motivar o time, mantendo todos calmos e focados no objetivo. Talvez o Capitão precise dar tudo de si para recuperar o tempo.

PARÁGRAFO ÚNICO: O uso da camisa que é entregue no kit é obrigatório, pois a mesma sinaliza as funções de cada membro da equipe.

7. CATEGORIAS E PREMIAÇÃO

Não haverá premiação pecuniária no evento.

As categorias disponíveis serão:

- Equipe Masculina;
 - Equipe Feminina;
 - Equipe Mista; (2 homens e 2 mulheres)
 - Equipe Pessoa com Deficiência Andante - PCD andante;
 - Equipe Pessoa com deficiência cadeirante - PCD cadeirante.
- a. As equipes com os três melhores tempos acumulados, de cada categoria, subirão ao pódio e receberão troféus. Cada integrante da equipe receberá um troféu.
 - b. O tempo acumulado é a soma do tempo líquido dos quatros integrantes da equipe.
 - c. Todos os atletas que completarem a prova dentro do tempo limite recebem medalha de conclusão.

8. CATEGORIA SOLO

- a. O atleta correrá em volta única 5km, sendo 2,5km de ida e mais 2,5km de volta.

9. DO VALE GÉLA

- a. Todo atleta ao concluir a corrida, receberá um “vale géla”, que dará direito a 1 (uma) cerveja ou chopp, ou outra bebida disponibilizada pela organização e deverá ser retirado durante o evento.



REGULAMENTO REVEZA FRIENDS

10. DA MEDALHA

- a. A medalha do REVEZA FRIENDS é especial e dentro dela haverá um espaço para serem retirados vouchers de descontos e brindes, que darão direito a benefícios diversos, oferecidos por patrocinadores e parceiros do evento.

11. RESULTADO DA PROVA E RECURSO

- a. Tão logo a equipe de cronometragem apure os resultados finais de cada equipe, os mesmos serão anunciados e apresentados.
- b. Em caso de empate será escolhido para critério de desempate, a soma das idades da equipe, onde prevalecerá a equipe com maior soma de idade.

12. PAGAMENTO E INSCRIÇÕES

- a. As inscrições serão feitas exclusivamente pelo site www.revezafriends.com.br
- b. A inscrição da equipe deve ser realizada no mesmo momento, desta forma, só será concluída quando for preenchido os 4 (quatro) cadastros.
- c. Após a conclusão do cadastro será gerado a guia de pagamento referente ao valor da equipe completa, com os 4 kits contendo: 4 números de peito, 4 chips de cronometragem, 4 camisas, 4 sacolas plásticas, 4 medalhas, 4 vales cerveja e seguro atleta de toda equipe.
- d. Prazos para confirmação de pagamento: - Pagamentos via boleto bancário tem o prazo de até 5 dias após o pagamento para serem compensados no sistema. - Pagamentos via cartão de crédito são aprovados em 5 minutos, da mesma forma que os pagamentos via PIX.
- e. Os pagamentos feitos com boleto após o vencimento não serão reconhecidos.

13. CANCELAMENTO DE INSCRIÇÃO

- a. A equipe inscrita poderá solicitar o cancelamento da inscrição em até 7 dias após a confirmação de sua inscrição. Será descontado o valor de R\$ 60,00 e o saldo depositado em conta indicada pelo titular da inscrição.
- b. Após 7 dias, será descontado o valor de 40% e o saldo depositado em conta indicada pelo titular da inscrição.
- c. Restando menos de 35 dias para o evento, não será mais ressarcido nenhum valor.
- d. O participante declara estar ciente das regras e está apto à participar da competição.