



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONGONHAS
CIDADE DOS PROFETAS



Ofício n.º PMC/SEGOV/206/2007

Congonhas, 24 de maio de 2007.

Exmo. Sr.
Evandro Alves de Almeida
Presidente da Câmara Municipal de
CONGONHAS/MG


Assunto: **Encaminhamento.**

Senhor Presidente,

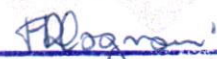
Encaminhamos, para análise e votação dos Senhores Vereadores,
Projeto de Lei que "Autoriza a realização de despesa com o Circuito Mineiro de Trekking."

Aproveitamos o ensejo para nossa manifestação de apreço e
consideração e subscrevemo-nos.

Atenciosamente,


ARNALDO DA SILVA OSÓRIO
Secretário Municipal de Governo

Câmara Municipal de Congonhas
Nº Protocolo (1786)
Recebido em 28 de 05 de 20 07
Horário 16:30


Assinatura do Responsável



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONGONHAS
CIDADE DOS PROFETAS



PROJETO DE LEI Nº 031 /2007

Autoriza a realização de despesa com o Circuito Mineiro de Trekking.

A Câmara Municipal de Congonhas, Estado de Minas Gerais, aprovou e eu, Prefeito, sanciono e promulgo a seguinte Lei:

Art. 1º Fica o Chefe do Executivo Municipal autorizada a realizar despesa, no ano de 2007, para sediar uma das etapas do Circuito Mineiro de Trekking.

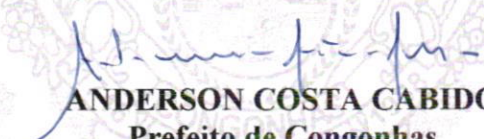
Parágrafo único. A despesa não poderá ser superior a R\$ 13.000,00 (treze mil reais).

Art. 2º Para a realização do evento o Município poderá contratar empresa especializada.

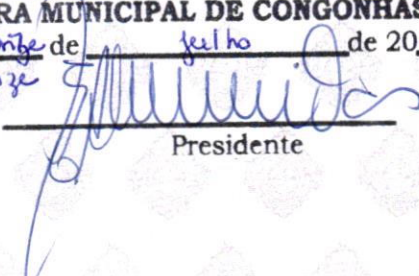
Art. 3º No exercício de 2007 a despesa correrá à conta da dotação do orçamento corrente vigente, codificada como: 16.03.13.695.0004.2185- 339039.

Art. 4º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Congonhas, 22 de maio de 2007.



ANDERSON COSTA CABIDO
Prefeito de Congonhas

PROJETO DE LEI Nº 031/2007
APROVADO EM 1ª DISCUSSÃO E VOTAÇÃO.
VOTAÇÃO 05 FAVORÁVEIS - NULOS
02 CONTRÁRIOS - BRANCOS.
CÂMARA MUNICIPAL DE CONGONHAS - MG
Em onze de julho de 2007


Presidente

Câmara Municipal de Congonhas
Nº Protocolo (1782)
Recebido em 22 de 05 de 2007
Horário 16:30


Assinatura do Responsável


Ademir Pereira de Oliveira
Procurador Geral



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONGONHAS
CIDADE DOS PROFETAS

JUSTIFICATIVA



Ilustre Presidente,
Nobres Vereadores.

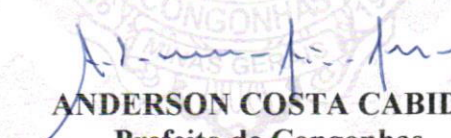
Encaminhamos o Projeto de Lei que “Autoriza a realização de despesa com o Circuito Mineiro de Trekking” – XII etapa, que realizar-se-á no dia 16 de dezembro de 2007, dentro das comemorações da Semana da Cidade.


Ao sediar a XII etapa do Circuito Mineiro coloca a Cidade com uma visibilidade positiva nos maiores meios de comunicação como jornais e emissoras de TV: Estado de Minas, Hoje em Dia, Diário da Tarde, O Tempo, Super Notícia, Rede Globo Minas, Rede Bandeirantes etc.

Ressaltamos que em 2006 o mesmo evento gerou um impacto positivo na cadeia produtiva do turismo local, a Cidade recebeu um público especial que sempre busca em primeiro lugar, qualidade de vida. Para o evento de 2007 a expectativa é que Congonhas receba em média 800 (oitocentos) competidores.

Certos da aprovação do Projeto de Lei em questão, manifestamos nossos agradecimentos e, no ensejo externamos todo nosso respeito e consideração aos membros do Poder Legislativo Municipal.

Congonhas, 22 de maio de 2007.


ANDERSON COSTA CABIDO
Prefeito de Congonhas


Ademir Pereira de Oliveira
Procurador Geral



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONGONHAS
CIDADE DOS PROFETAS



ESTIMATIVA DO IMPACTO ORÇAMENTÁRIO-FINANCEIRO

A despesa referente ao Circuito Mineiro de Trekking, conforme Processo Administrativo PRO 220/07, será contabilizada na dotação orçamentária própria, cujo saldo será suficiente para garantir o empenho de tais despesas no exercício de 2007, as quais estimamos um montante de R\$ 13.000,00 (treze mil reais).

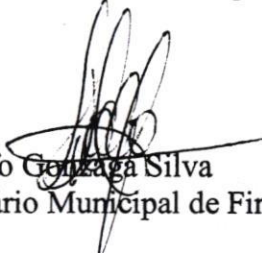
Estimamos também que o total de tal despesa comprometerá o percentual mínimo da receita prevista no exercício financeiro atual, bem como da despesa prevista neste exercício.

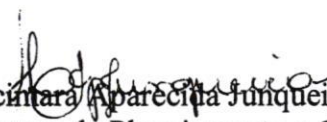
A referida despesa é objeto de dotação suficiente, prevista no programa de trabalho, assim como atende à Lei de Diretrizes Orçamentárias e encontra-se adequada aos parâmetros financeiros da administração; não infringindo, portanto quaisquer disposições da legislação, especificamente ao que determina o artº 16 da Lei Complementar 101/2000.

Salientamos ainda que tal despesa será totalmente empenhada no exercício de 2007, e que não ficarão parcelas remanescentes para serem empenhadas nos exercícios seguintes até o final do convênio.

Concluimos, portanto, que a entidade disporá de recursos orçamentários e financeiros suficientes para a realização desta despesa.

Prefeitura Municipal de Congonhas, aos vinte e um dias do mês de maio de 2007.


Rodolfo Gonzaga Silva
Secretário Municipal de Finanças


Lucimara Aparecida Junqueira
Diretora de Planejamento e Orçamento

**DECLARAÇÃO DA VERIFICAÇÃO DA ESTIMATIVA DO IMPACTO
ORÇAMENTÁRIO-FINANCEIRO**

Declaro, para fins do cumprimento do Inciso II, do art. 16 da Lei Complementar 101/2000, que a despesa referente ao Circuito Mineiro de Trekking, conforme Processo Administrativo PRO 220/07, é compatível com a LDO (Lei de Diretrizes Orçamentárias) no que se refere às metas da Administração, assim como é compatível com o PPA (Plano Plurianual).

Declaro, ainda, com base na Estimativa do Impacto Orçamentário e Financeiro que a despesa tem a devida adequação para sua realização.

Prefeitura Municipal de Congonhas, aos vinte e um dias do mês de maio de 2007.


ANTÔNIO PERBOYRE MONTEIRO DE MOURA
SECRETÁRIO MUNICIPAL DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO



CÂMARA MUNICIPAL DE CONGONHAS - MG

Secretaria, em 23 de maio, 2007.

Ref.: Projeto de Lei nº 031/07.

Ao plenário para leitura,
na 17ª reunião ordinária.

Michelle do Nascimento Costa
Gerente Legislativo

Câmara, 31 de maio de 2007

Ref.: Projeto de Lei nº 031/07.

Ao Procurador para
emitir parecer.

Michelle do Nascimento Costa
Gerente Legislativo





Câmara Municipal de Congonhas

Congonhas, 4 de junho de 2.007.

À
Comissão de Legislação, Justiça e Redação Final - CLJR



Ref.: Projeto de Lei 031/2007 – autoriza a realização de despesa com o Circuito Mineiro de Trekking.

PARECER

Versa o projeto sobre autorização de realização de despesa com o Circuito Mineiro de Trekking.

A competência de iniciativa é do Executivo, sendo que o projeto foi por este proposto.

O projeto está em incluso no rol de assuntos de interesse exclusivamente local.

A proposta foi acompanhada de justificativa.

O projeto é legal e constitucional.

O quorum para votação do projeto é maioria simples.

O projeto será votado em duas votações.

Como está sendo autorizada a realização da despesa, a fim de compor o processo, sugéiramos sejam requeridas maiores informações do evento, para serem anexadas ao projeto de lei.

Este é o nosso parecer, smj.

Adriano Melillo
PROCURADOR DO LEGISLATIVO

- Comissão de Legislação Justiça e Redação Final
- Comissão de Saúde e Assistência Social
- Comissão de Obras e Serviços Públicos
- Comissão de Educação, Cultura e Patrimônio Histórico
- Comissão de Direitos Humanos e Proteção ao Consumidor
- Comissão de Proteção ao Meio Ambiente
- Comissão de Tributação, Finanças e Orçamento

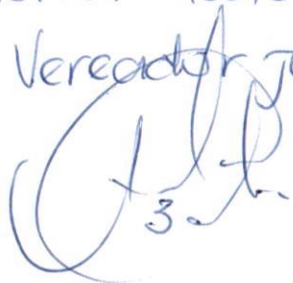


CÂMARA MUNICIPAL DE CONGONHAS - MG

Câmara, 15/06/2007.

Projeto de lei nº 031/07.

Fica designado
relator deste projeto
o Vereador José Dúcio.


32





Câmara Municipal de Congonhas

Câmara Municipal de Congonhas, 15 de junho de 2007.



Comissão de Legislação, Justiça e Redação Final.

Ref.: Projeto de Lei nº 031/2007 – Autoriza realização de despesa com o Circuito Mineiro de Trekking.

RELATÓRIO

Trata-se de Projeto de Lei que dispõe autorização de despesa para realização do Evento Circuito Mineiro de Trekking.

O Executivo é competente para apresentar a proposta, que está devidamente motivada.

O projeto é legal e constitucional. Somos favoráveis à aprovação do projeto.

Este é o nosso relatório.


Relator

CMC/mnc



Câmara Municipal de Congonhas



Câmara Municipal de Congonhas, 15 de junho de 2007.

Comissão de Educação, Cultura e Patrimônio Histórico.

Ref.: Projeto de Lei nº 031/2007 – Autoriza a realização de despesa com o Circuito Mineiro de Trekking.

RELATÓRIO

O projeto de lei visa autorizar o município a custear despesas para a realização do Circuito Mineiro de Trekking, versão 2007 na cidade de Congonhas.

O evento tem participantes nacionais e internacionais, será realizado em Congonhas e nada mais justo que haja uma contrapartida por parte de nosso município para colaborar na realização deste.

Ademais, tal evento irá elevar o nome de Congonhas, através da imprensa para todo o Brasil e mundo.

Somos favoráveis à aprovação do projeto.

Este é o meu relatório.

Relator

CMC/mari



Câmara Municipal de Congonhas



Câmara Municipal de Congonhas, 15 de junho de 2007.

Comissão de Tributação, Finanças e Orçamento.

Ref.: Projeto de Lei nº 031/2007 – Autoriza a realização de despesa com o Circuito Mineiro de Trekking.

RELATÓRIO

O projeto autoriza o Executivo na realizar despesa com o Circuito Mineiro de Trekking.

O mesmo evento em 2006 gerou um impacto positivo na cadeia produtiva do turismo local, a cidade recebeu um público especial e a expectativa para 2007 é que Congonhas receba um público bem maior.

A matéria está devidamente motivada, o Executivo é competente para propô-la.

No âmbito desta Comissão não vislumbramos nenhum óbice para sua aprovação.

Somos favoráveis à aprovação do projeto.

Este é o meu relatório.

Relator



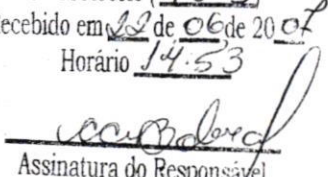
PREFEITURA MUNICIPAL DE CONGONHAS
CIDADE DOS PROFETAS



Ofício nº PMC/SEGOV/0267/2007.

Congonhas, 22 de junho de 2007.

Exmo. Sr.
Evandro Alves de Almeida
Presidente da Câmara Municipal de
CONGONHAS - MG

Câmara Municipal de Congonhas
Nº Protocolo 1883
Recebido em 22 de 06 de 20 07
Horário 14:53

Assinatura do Responsável

Senhor Presidente,

Em resposta ao Ofício nº CMC/SE/290/2007, atendendo ao ilustre Presidente da Mesa Diretora da Câmara Municipal de Congonhas, Vereador Evandro Alves de Almeida, passamos às mãos de V.Exa. a Comunicação Interna nº PMC/SEDEC/0138/2007 de 20/06/07, assinada pelo Secretário de Desenvolvimento Econômico, Antônio Perboyre Monteiro de Moura, com relatório sucinto do Circuito Mineiro de Trekking do Secretário e ainda acompanhada do Regulamento Enduro a pé (Trekking) Ano Referência: 2007; contendo 14 fls.

Na expectativa de havermos atendido ao Nobre Presidente,

Sem mais,

Atenciosamente,


Arnaldo da Silva Osório
Secretário Municipal de Governo

LEITURA EM PLENÁRIO

21ª Reunião Ord

Em 27 / 06 / 07

CÂMARA MUNICIPAL DE CONGONHAS



COMUNICAÇÃO INTERNA

Nº : PMC/SEDEC/0138/2007
De : Antônio Perboyre Monteiro de Moura - SEDEC
Para : Anderson Costa Cabido - GAPRE
Data : 20/06/07
A/C Secretaria Municipal de Governo

Senhor Prefeito,

Em atendimento ao ofício CMC/SE/290/2007, segue, em anexo, o relatório contendo as informações sobre o Circuito Mineiro de Trekking.

Na oportunidade, anexamos o regulamento do referido circuito para os devidos esclarecimentos.

Atenciosamente,

Antônio Perboyre Monteiro de Moura
Antônio Perboyre Monteiro de Moura
Secretário de Desenvolvimento Econômico

Recebido em
21
06
07
Albuquerque
Keila Neves Guerra Albuquerque

CIRCUITO MINEIRO DE TREKKING

O Circuito Mineiro de Trekking é um campeonato de enduro a pé, composto de 12 etapas realizadas, mensalmente, em cidades que compõem a Associação das Cidades Históricas de Minas Gerais.

Este projeto é realizado pela Empresa Minas Trekking Eventos Ltda, que possui por meio da Federação Mineira de Trekking e Enduro a Pé, a inexigibilidade na organização e realização no campeonato do Estado, facilitando o processo de contratação da empresa.

Em 16 de dezembro de 2007, dentro das comemorações da Semana da Cidade, Congonhas sediará a 12ª etapa do Campeonato Mineiro de Trekking 2007, que contará com a participação de 800 competidores oriundos de diversas partes do Estado e de aproximadamente 500 acompanhantes, que podem ser considerados como grande potencial de consumo. O evento proporcionará, ainda, grande visibilidade do município nos mais diversos veículos de comunicação, tais como jornais e emissoras de TV.

Além dos benefícios econômicos, nosso Município será divulgado nas camisetas produzidas na etapa do Circuito; no site oficial do evento (com 3.000 acessos mensais) e na imprensa estadual, tornando-se uma grande oportunidade de promoção direta do turismo na cidade, direcionada a um público especial e seletivo, que busca em primeiro lugar, qualidade de vida.

A participação no Campeonato Mineiro de Trekking 2007 custará ao Município R\$13.000,00 (treze mil reais). Este valor será destinado à contratação da empresa para a organização, promoção e realização da etapa oficial do Circuito Mineiro de Trekking 2007, incluindo as despesas com transporte, hospedagem e alimentação dos organizadores do evento. Esse valor é inferior aos benefícios gerados à cidade, visto que em 2006, o mesmo evento gerou um gerou altamente positivo na cadeia produtiva do turismo local.

REGULAMENTO ENDURO A PÉ (TREKKING)

Ano Referência: 2007

(Exclusivo do Circuito Mineiro e das organizações filiadas a COBEPE (ex. LINEP), que se interessarem em usá-lo até que a COBEPE seja reestruturada e efetivamente funcione).

Atendendo a solicitação de várias equipes e organizadores e entendendo que o esporte só tem a ganhar com isso, continuamos neste regulamento, alterando alguns pequenos conceitos tentando evoluir e flexibilizar o mesmo cada vez mais sem, no entanto, descaracterizar o esporte "Enduro a Pé".

Para que isso ocorra, continuaremos usando o seguinte conceito:

REGRAS: São Normas Gerais que definem e caracterizam a modalidade esportiva. Não podem ser alteradas em nenhuma competição, devendo ser respeitadas na íntegra. Elas devem ser sempre que possível, completas e abrangentes e dar oportunidade para que cada organizador utilize-se dos seus próprios regulamentos, para dar limites a elas.

REGULAMENTOS: São todas Regras e informações necessárias para a prática da modalidade, agrupadas de modo a oferecer ao competidor interessado, tudo que ele precisa saber sobre a competição, isso deve ser feito de forma organizada e clara, para que ele possa decidir pela prática do esporte. **(PG.02 a PG.13)**

ATENÇÃO: Para uma melhor visualização e compreensão por parte de todos, separaremos ambos (REGRAS e REGULAMENTO), mostrando como aplicar a regra em um modelo de regulamento proposto.

Devido ao grande número de provas diferentes que vem surgindo no mercado, corridas de aventura e outros, que por vezes confundem as pessoas e tentando deixar bem claro, a qual modalidade de prova e esporte estamos nos referindo, criamos a Regra Geral.

REGRA GERAL:

NENHUMA PROVA DE REGULARIDADE PODERÁ TER VELOCIDADE MÉDIA DA PROVA (VMP) SUPERIOR A **80 m/min**, O QUE CARACTERIZARÁ A PROVA COMO SENDO DE VELOCIDADE. O CÁLCULO DESTA VELOCIDADE MÉDIA DA PROVA DEVE SER FEITO OBEDECENDO A SEGUINTE FÓRMULA:

$$\text{VMP} = \text{DISTÂNCIA TOTAL(m)} / (\text{TEMPO TOTAL DE PROVA} - \text{PARADAS})(\text{min})$$

REGULAMENTO DO CIRCUITO MINEIRO 2007

Artigo 1º – Definição

Competição de Trekking de Regularidade (Enduro a Pé) específica para equipes de:

No mínimo 2 (dois) e no máximo 6 (seis) pessoas – categoria Graduados

No mínimo 3 (três) e no máximo 6 (seis) pessoas – categoria Trekkers

Permitido a cada etapa a presença de um 7 (sétimo) acompanhante (conhecido como carrapato), desde que sejam pessoas diferentes, condicionado as seguintes regras: apenas 1 vez como carrapato e pagante normal.

Abertas à participação de até 150 (cento e cinquenta) equipes por modalidade, distribuídas nas categorias: Graduados e Trekkers .



Artigo 2º – Da Prova

As provas podem ser realizadas por estradas e ruas pavimentadas, secundárias, privadas ou abandonadas, trilhas fechadas, rios, lagos, lages de pedra, subidas e descidas com diferentes graus de dificuldade, etc. Podendo haver trechos diferentes ou trajetos diferentes para cada modalidade ou categoria.

Saída e chegada são sempre em locais pré-determinados pela organização, tendo como prioridade as trilhas, podendo ter ou não estrutura de apoio (restaurante, lanchonete, wc, chuveiros... etc.) dependendo do local.

As Provas podem ser realizadas em horários diurnos e/ou noturnos.

As provas costumam ter entre 4 e 5 horas de duração, iniciando as 09:00 hs (diurna), 20:00 hs (noturna) e encerrando por volta de 18:00 Hs (diurna), 04:00 (noturna).

A Organização e a Direção de Prova tem aval da COBEPE (Confederação Brasileira de Enduro a Pé e Trekking) (ex. LINEP) e da FMT (Federação Mineira de Trekking e Enduro a Pé).

Artigo 3º – Modalidades e Categorias

3.1- Modalidades desta organização:

Adventure: Prova de regularidade com percursos variando de 8 a 16 Km e cerca de 5 Hs de duração. Liberado o uso de equipamentos conforme artigo 14 deste regulamento. Considerada a modalidade da Elite do esporte, concentra a maior parcela de equipes mais experientes, os maiores patrocinadores e as provas mais elaboradas.

Evolution: Prova de regularidade com percursos variando de 6 a 12 Km e cerca de 4 Hs de duração. Considerada modalidade para iniciantes e equipes com pouca experiência, as provas não exigem muita técnica, nem preparo físico, fundamental para a difusão do esporte e para a inclusão social, oferecendo oportunidade a todos que desejam participar apenas por lazer.

3.2- Categorias destas modalidades:

OBS: as regras são relativas às performances no ano anterior (2006) para início de campeonato de 2007 e utilizarão o mesmo critério em 2008, sendo que opcionalmente as equipes poderão mudar de categoria ao final do semestre, perdendo no entanto, os pontos acumulados (neste caso o referencial será a performance no semestre anterior).

Adventure:

Graduados 1 : Velocidades Altas e Médias. Obrigados a participar desta categoria: Graduados e Trekkers com média superior a 50% do melhor colocado em 2006 em suas respectivas categorias.

Graduados 2 : Velocidades Médias e Baixas. Podem se inscrever equipes que tenham obtido entre 50% e 30% da média do melhor Graduado em 2006 ou entre 50% e 25% da média do melhor Trekker. Larga após Graduados1

Evolution:

Graduados 3 : Velocidades Médias e Baixas. Proibido o uso de equipamentos durante a prova, exceto: bússola, calculadora de 4 funções e contador mecânico ou digital. Podem se inscrever quaisquer equipes

Trekkers : São permitidas inscrições de participantes sem nenhuma, ou com pouca experiência anterior em provas do gênero ou competidores de categorias semelhantes em outras competições. Recebem os tempos na hora da Largada e largam após Graduados 3. Podem se inscrever equipes que contenham apenas 1 integrante com experiência em categorias superiores e que competiram em 2006 e se enquadrem na seguinte regra: Tenham participado de menos de 6 provas em 2006 e tenham obtido abaixo de 25% da média do melhor Trekker.

OBS: A existência ou não das modalidades fica sujeita a um mínimo de 30 equipes.

3.3- O circuito será anual, porém dividido em 2 turnos (semestres), a fim de dar oportunidade para novas equipes e patrocinadores entrarem durante o transcorrer do mesmo, mas será campeão do circuito aquele que conquistar os melhores resultados na somatória dos dois semestres. A mudança de categorias poderá ocorrer ao final do semestre, porém caso isso ocorra, os pontos ganhos não serão transferidos. A Abrapesta está sofrendo alteração de sua direção, iremos apoiá-la no que for possível, desde que isso não acarrete prejuízo a organização do circuito e aos competidores.

Artigo 4º – Idades

Em todas as modalidades e categorias é permitida a participação de pessoas de ambos os sexos, maiores de 10 (Dez) anos. Porém, menores de 16 (Dezesseis) anos, somente poderão participar acompanhados de maior responsável ou com autorização assinada pelo pai ou responsável.

Artigo 5º – Inscrições

5.1- A inscrições poderão ser feita na sede da Organização, via Fax, telefone, pela Internet nos sites, em lojas e estabelecimentos credenciados ou nos locais das provas, devendo, porém este último modo ser evitado, para que não haja descontrole no número de participantes. Caso este último modo de inscrição ocorra, fica valendo ainda o seguinte aviso: ficam sujeitos os competidores inscritos de última hora a possibilidade da falta de frutas e água no Neutral, bem como a falta do brinde, sendo estes itens entregues, apenas em caso de sobra. As equipes que fizerem inscrição na ultima semana antes da prova, ficarão ainda sujeitas a receber o brinde na etapa posterior, devido ao tempo mínimo para confecção dos mesmos.

5.2- Os campeonatos são abertos a participantes de qualquer Estado, ou País.

5.3- É vetada a participação de organizadores de outros circuitos como competidores normais. Caso isso ocorra, os mesmos não pontuarão na prova e no campeonato. Participação somente se autorizado pelo Diretor de Provas.

5.4- Será cobrada uma taxa de inscrição que varia de acordo com a data da realização da mesma: as regras, valores e prazos são colocados no site a cada prova.

O valor da inscrição dá direito a participar do evento integralmente, fazendo uso das frutas e água que serão fornecidas no Neutralizado, bem como recebendo um brinde que será entregue no dia do evento e poderá ser: camiseta, boné, adesivo, chapéu, etc, salvo condições explícitas no item 5.1.

5.5- Em caso de desistência ou não comparecimento, a decisão pela devolução da inscrição ou não (integral ou parcial), caberá unicamente ao organizador.

5.6- Se por qualquer motivo de força maior ou de segurança, a prova tiver de ser adiada ou interrompida, os organizadores não serão obrigados a nenhum tipo de indenização; a devolução, créditos ou ressarcimento de qualquer quantia será decidida unicamente pelo organizador do evento.

5.7- Valor do depósito antecipado deverá ser referente no mínimo a 2 (dois) integrantes na categoria GRAD1,2 ou 3 e 3 (Três) integrantes na categoria TREK, o que caracteriza uma Equipe e garante a inscrição. A Equipe que não efetuar o depósito antecipado, não terá sua inscrição garantida, podendo fazer sua inscrição no dia da prova por ordem de chegada até que preencha o número máximo de inscrições.

5.8- Iremos definir a forma com que os participantes colaborarão socialmente com as comunidades, Contribuição Social, seja por meio de doação de alimentos, roupas, dinheiro ou até mesmo trabalho voluntário para uma instituição de caridade. Isto será decidido em conjunto com as equipes. A entrega de 1 Kg de alimento por integrante de forma obrigatória, continuará existindo penalizando a equipe que não entregar. A entrega deverá ser feita junto ao check-in porém com contra recibo que será entregue quando do recebimento.



5.9- O Minas Trekking adota sistema de créditos, porém o funcionamento passa a ter regras mais rígidas:

- a) Os créditos advindos de indicação de equipes (1 equipe = 1 crédito), tem validade apenas pelo período de duas etapas.
- b) Os créditos advindos de inscrição e ausência na prova sem aviso prévio de pelo menos 10 dias, serão transformados a partir deste ano em desconto de 50% em outra etapa e só terão validade também por duas etapas, salvo decisões contrárias da organização (vide 5.5).
- c) As Promoções não geram créditos.

5.10 – Nomes de Equipes:

A partir de 2007 passa a vigorar um novo sistema de cadastro e controle dos nomes de equipe:

- a) Cada equipe já existente terá o nome ligado ao coordenador da equipe.
- b) Em casos de equipes com nomes ou pronúncias parecidas, as mesmas serão chamadas pela organização para uma adequação as novas regras.
- c) Novas equipes terão o nome analisado pela organização antes da inscrição e só serão aprovados caso não existam nomes com pronúncia parecida ou nomes parecidos, exceto com autorização do coordenador da equipe já existente.
- d) Em caso do desmembramento de uma equipe o nome permanece com o coordenador, que poderá passar o mesmo para outro membro da equipe desde que isso seja feito por escrito para a organização.
- e) Equipes inativas a mais de 3 anos terão seus nomes descadastrados e disponibilizados para serem usados por novas equipes.
- f) Equipes de outros estados com nomes iguais ou similares, poderão manter os mesmos nas provas realizadas em Minas Gerais, porém com o estado incorporado ao nome (ex: PédePano-SP).

5.11- Ao Ter a ficha de inscrição assinada por um coordenador/integrante da equipe, todos os integrantes desta equipe afirmam conhecer as normas e procedimentos de segurança relativos ao esporte e estar de acordo com o regulamento da competição, estarem em boas condições de saúde para a prática deste tipo de esporte; assumindo todos os riscos da mesma, consigo ou outrem, isentando organizadores e patrocinadores de responsabilidade sobre qualquer acidente ou incidente que possa acontecer se causado por atitude inapropriada do competidor ou pela natureza, que possa ocorrer antes, durante ou depois da prova; autorizam ainda o organizador a usar sua imagem para fins publicitários.

Artigo 6º – Equipes Admitidas

6.1- Cada Equipe deverá ser apresentada para vistoria (Chek-In), em Local, Data e Horário determinados pela organização, no mínimo 30 (Trinta) minutos antes da largada. Os integrantes das Equipes deverão estar munidos do comprovante de inscrição e ou recibo de depósito bancário.

6.2- Ficar a critério da organização impedir a largada ou continuidade na prova de qualquer Equipe que não reúna condições de segurança mínima exigida.

6.3- No caso de apuração eletrônica, após a confirmação da inscrição, as equipes deverão retirar seu ID (Pulseira) ou CHIP de memória e verificar últimas informações e correções no quadro de avisos.

6.4- A autorização para acompanhantes, imprensa e outros só poderá ser conseguida com o Diretor de Prova.

Todos os integrantes da equipe tem que ter ficha médica preenchida junto a organização.

OBS: Só Largarão equipes com no mínimo 2 (dois) integrantes na categoria Graduados 1, 2 ou 3 e 3 (três) integrantes na categoria Trekkers.



Artigo 7º – Nomenclatura

Planilha: Documento ao qual a equipe deve se basear para caminhar e participar da prova, ela deve ser muito bem interpretada e lida com muita cautela. A simbologia usada deverá ser estilo tulipa e será padronizada no futuro pela COBEPE. Acredite nela!!!! (**OBS: obrigatório MIN: 2 por equipe; IDEAL: 3 por equipe**).

Trecho: São distancias a serem percorridas agrupadas por tipo de terreno com velocidades especificas para cada um.

Parada: podem ser consideradas como trechos de distância igual a zero.

Percurso: conjunto de trechos que fazem parte da prova.

Roteiro = mesmo que Percurso.

Deslocamentos: São trechos identificados na planilha, servem para travessia de rios, lagos, atoleiros, trânsito, etc, onde não haverá média de velocidade imposta e sim, um tempo pré-determinado para essa travessia.

Velocidade Média: Velocidade a ser mantida durante cada trecho, fornecida em metros por minuto (m/min).

Neutralizados: São trechos de parada, onde a Equipe tem um tempo estipulado para descanso, lanche, etc. Esse tempo deve ser identificado por: hora, minutos ou segundos.

Referências: indicações de direção a ser seguida, diretamente por indicação de seta, ou com o auxílio de bússola.

Legendas: São desenhos, rabiscos ou esboços indicando algumas definições e parâmetros padronizados utilizados na competição. Deverão ser estilo Tulipa, por determinação da COBEPE.

Ramificações: trecho indicado por meio de uma seta tracejada na planilha, que deverá ser percorrido ao chegar na referência, antes de prosseguir pelo percurso normal da prova (trecho adicional dentro de um trecho), esta ramificação deverá ser percorrida por no mínimo 1 (Um) integrante da Equipe, exceto quando houver outra orientação na planilha, os outros poderão aguardar no local à volta do integrante da equipe.

Provas Especiais: Provas adicionais que são inseridas na planilha como: travessia de barco, tirolesa, subida com corda, caiaque, deslocamento com azimute, etc..., Que tem o objetivo de oferecer oportunidade para que os integrantes das equipes conheçam ou experimentem novas emoções, além de oferecer durante a prova mais um pouco de lazer. **SÃO OBRIGATÓRIAS.**

Provas Opcionais: idem as Provas Especiais, porém **NÃO SÃO OBRIGATÓRIAS**

Registro: pode ser de tempo ou distância, o registro é o ato de marcar eletronicamente ou anotar o tempo exato de passagem da equipe ou distância correta fornecida pela equipe.

PC's (Postos de controle): São as pessoas responsáveis principalmente por registrar o horário de passagem das equipes (hora, minuto e segundo) em que as mesmas passaram por um determinado ponto da prova (marcação). Esta marcação pode ser feita no primeiro ou no último integrante da equipe, dependendo da orientação da organização, respeitando-se, porém o mesmo critério para todas as equipes. Esta marcação não necessariamente é feita na posição onde o PC se encontra, podendo, porém ser informada a equipe da posição deste registro, após o mesmo ter sido realizado. O PC é ainda o local ideal para se ficar no caso de desistência.

Adotaremos a marcação sempre no primeiro da equipe, porém a mesma deverá estar com todos integrantes juntos com no máximo 20 segundos entre o primeiro e o último, sujeitos a penalização caso isso não ocorra. *OBS: este tempo poderá ser revisto pela organização no segundo semestre.*

O PC pode e irá penalizar equipes que desrespeitem o regulamento, ele é orientado a não fornecer nenhum tipo de informação ou ajuda as equipes.

PC Virtual: PC este que por ser virtual, normalmente não tem ninguém somente a placa ou indicação do mesmo (OBS: no caso de apuração eletrônica pode haver uma pessoa cuidando do equipamento), esta placa ou indicação esta em um trecho limitado pelo: **MARCO ZERO e MARCO FINAL**. Neste PC a equipe tem que informar a metragem exata entre o MARCO ZERO e o PC. Algumas organizações aboliram o Marco zero e o Marco Final, o PC Virtual passa então a ser considerado do inicio do trecho e pode estar em qualquer trecho da prova. Em caso de PC's colocados após longas metragens (próximo ao final do trecho ou logo após) em trechos com referência omitida ou de difícil localização, deverá ser respeitado o desvio padrão, caso contrário a proporção na hora da penalização deverá acontecer.

Ex: Trecho longo com 2500 m (omitido a referência), **PC virtual não deveria ser colocado na faixa de 50 metros**, para frente ou para trás (desvio padrão aceitável), se isso tiver ocorrido então a proporção na penalidade deverá ser respeitada:

a) PC em 40 m no trecho seguinte: informando 40 m = ZEROU, informando 80 m = - 40 pontos, informando 2500 m ou 0 m = - 40 pontos.

b) PC em 51 m no trecho seguinte: informando 51 m = ZEROU, informando 101 m = -50 pontos, informando 0 m = -51 pontos, informando 2500 m = - 1200 pontos

OBS: a pontuação máxima que pode ocorrer em um PC virtual deverá ser de 1200 pontos exceto em caso de perda.

PC Virtual Visual: ao chegar em determinado local, a equipe tem que estimar visualmente, uma distância indicada pelo PC. Após o registro da metragem estimada, o organizador pode ou não inserir a passagem pelo local da estimativa, para conferência por parte da equipe, porém, isso não é regra. Como no PC virtual, é descontado ponto da equipe, por metro errado.

PC Móvel: PC que tem por obrigação verificar se as equipes mantêm os integrantes andando juntos e se o número de integrantes confere, usando sempre o bom senso como critério.

PC Passagem: PC que tem como função registrar apenas as equipes que se mantêm no percurso correto.

PC Fiscal: PC que tem a função exclusiva de fiscalizar e punir equipes.

Supervisor de Trilha: São as pessoas responsáveis pelo bom andamento da prova, eles circulam por entre os competidores, orientando, recolocando na trilha equipes perdidas e zelando pela segurança das mesmas até o final da prova, são eles também que cuidam de posicionar e recolher os PC'S e ajudam o Diretor de Prova a decidir questões duvidosas. Os Supervisores devem ser obedecidos sem relutância, pois no meio da trilha são as maiores autoridades, cabendo punição as equipes que desobedecerem à ordem direta dos mesmos.

Resgates: São pessoas com treinamento e qualificação em socorrismo, aptas para dar atendimento básico de primeiros socorros. Deverão estar identificados com a logomarca da Cruz Vermelha no uniforme.

Diretor de Prova: autoridade máxima no dia da prova, responsável por administrar todos os itens para o bom andamento do evento, todas as informações da prova ou reclamações devem a ele ser reportadas, a decisão final sobre qualquer aspecto no dia do evento é de sua responsabilidade ou de quem ele indicar.

Diretor Técnico ou de Trilha: Responsável pela montagem da prova, coordenação de equipe técnica. OBS: esta função pode ser executada também pelo Diretor de Prova ou quem ele indicar.

Artigo 8º – Planilha de Roteiro

8.1- Cada Equipe receberá no mínimo 2 (duas) planilhas (idênticas) contendo o roteiro, velocidades e distâncias a serem seguidas.

Adotamos a entrega de 3 planilhas para cada equipe, as equipes poderão encomendar mais planilhas enviando e-mail e comprovante de depósito(R\$ 3,00 por planilha) até 10 dias após a abertura das inscrições para encomenda@minastrekking.com.br.

8.2- A planilha constará de 3 (Três) colunas:

a) A primeira com distância em metros.

b) A segunda para o símbolo (**em tulipa** ou desenho), referência do sentido a ser seguido.

c) A terceira com informações complementares (bússola, alertas, etc).

8.3- É de responsabilidade das Equipes a conferência do número de páginas da planilha e seqüência das mesmas, antes de sua largada.

OBS: Não serão aceitos recursos referentes aos itens 8.1 e 8.3.

8.4- Constarão da planilha também os Neutralizados, Deslocamentos, Provas Especiais, Prova Opcionais, Ramificações e tudo mais que se fizer necessário para uma boa navegação.

8.5- Devido à evolução tecnológica, alguns organizadores podem considerar Paradas, Provas Especiais e outros como um novo trecho, porém isto não é regra, somente visa facilitar a vida de quem tem equipamentos mais modernos.

8.6- A simbologia da planilha deverá ser simples e clara, procurando mostrar apenas o necessário à identificação do roteiro.



- 8.7- Os símbolos legendados serão normatizados futuramente pela COBEPE, por enquanto a única exigência é a da existência da legenda estilo tulipa em todas as planilhas.
- 8.8- A Planilha deve ser lida sempre na posição frontal, somente em provas de navegação invertida isto pode mudar, nestes casos também o símbolo usado, o “quadrado”, indica o local onde a equipe está e caso haja referência de bússola invertida, o desenho deverá mostrar também além da bússola, a origem “bolinha”.
- 8.9- Os ângulos da simbologia deverão apresentar com a melhor fidelidade possível, os reais ângulos das encruzilhadas e bifurcações.
- 8.10- Na coluna da direita, poderão constar observações, chamando a atenção para locais perigosos (vala, barranco, pedra, rio fundo, etc).
- 8.11- Para a categoria Graduados, poderá ser usada forma diferente de navegação, que serão divulgadas em adendo, ou antes, da largada pelo Diretor de Prova.
- 8.12- Poderá ser exigido durante o percurso o uso de bússola, junto a referência estará identificado o rumo (em graus) a ser seguido.

Artigo 9º – Indicações Métricas

- 9.1- As medidas serão sempre em Metros.
- 9.2- Na montagem das provas inúmeros métodos e equipamentos podem ser usados, porém mantendo a precisão dentro dos **desvios aceitáveis de até 2%**.
- 9.3- As medições devem ser sempre feitas pelo centro das ruas, rios e trilhas, exceto quando informado o contrário na planilha. Em escadas, degraus de pedras e similares a medição é em linha reta, sem acompanhar o contorno dos mesmos, não devemos medir o comprimento e altura do degrau, afinal ninguém sobe escadas pisando na parte frontal, apenas na parte superior. O que deve ser sempre respeitado durante a montagem é a medição do tamanho da passada, pois é assim que as equipes aferem a mesma, andando.
- 9.4- Em cada referência podem existir até duas medidas na planilha, a de cima é a medição parcial e a de baixo a acumulada por trecho.
- 9.5- No caso da omissão de alguma metragem, esta metragem omitida estará somada a metragem da próxima referência.
- 9.6- No caso da omissão de metragem em trechos inteiros, a mesma deverá ser fornecida até o término da prova, ou no final da mesma, de acordo com critério do Diretor de Provas.

Artigo 10 – Velocidade

- 10.1- Nas provas, a velocidade será representada por m/min (Metros por Minuto).
- 10.2- Poderá haver mais que uma velocidade de média horária diferente na planilha de prova, procurando distinguir as categorias ou como prevenção em caso de chuva forte, neste caso a média a ser usada será decidida pelo diretor de prova por ocasião da largada e deverá ser mantida até o término da prova.
- 10.3- As velocidades poderão não estar impressas na planilha, sendo fornecidas durante o transcorrer da prova, de acordo com a decisão de cada organizador.

OBS: A Regra Geral deverá ser respeitada.

Artigo 11 – Posto de Controle/Cronometragem (PC)

- 11.1- A cronometragem será feita, com base em um tempo padrão (Hora Oficial) fornecida pela Organização da Prova, pelo menos 30 (Trinta) minutos antes da largada da primeira equipe, fixada em local visível.
- 11.2- Os PC's (Postos de Cronometragem) serão secretos e colocados em pontos aleatórios, podendo estar ou não nas referências, ou em ordem cronológica.
- 11.3- Os PC's poderão ser: Tempo, Passagem, Móvel, Virtual ou Fiscal, conforme descritos na nomenclatura.
- 11.4- Todos os PC's poderão penalizar as Equipes, caso as mesmas infringam o regulamento.



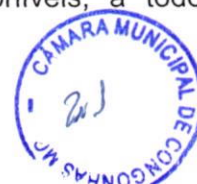
- 11.5- A autoridade dos Supervisores de Trilha e dos PC'S é inquestionável.
- 11.6- Os PC's poderão usar coletor de tempo eletrônico ou etiqueta, cronômetro e folha de marcação, porém, estando todos com Horário Oficial de prova idênticos.
- 11.7- Ao avistar um PC, a Equipe deverá seguir normalmente, respeitando se houver, a fila de passagem, se a Equipe parar ao avistar um PC, o mesmo poderá penalizar a mesma.
- 11.8- Se a Equipe passar 2 (Duas) vezes no mesmo PC, valerá o primeiro tempo anotado.
- 11.9- Poderá haver PC múltiplo, em que a Equipe realmente deverá passar mais vezes por esse mesmo PC, nestes casos não vale a regra acima (11.8).
- 11.10- No PC virtual, também valerá somente a primeira metragem fornecida pela Equipe. Cabe a equipe conferir o número digitado, antes da inserção.
- 11.11- Os PC's funcionarão a partir do início da prova, até 20 (vinte) minutos após o tempo ideal de passagem da última Equipe. Depois de retirado, o PC é considerado como perdido para quem não passou.
- 11.12- Equipes com mais de 60 minutos de atraso, podem em caso de necessidade, serem retiradas da prova pela equipe de resgates, sendo os PC's por elas não pegos, considerados como perdidos.
- 11.13- Os pontos de anotação das equipes, podem ou não ser tomados em locais secretos, designados somente aos PC's, mas devem ter um marco referencial para conferência por parte das equipes.
- 11.14- É aconselhável que as equipes anotem para si os tempos nos PC'S para posterior comparação com a ficha técnica (performance) de cada Equipe, entregue ao final das provas.
- 11.15- No caso de apuração eletrônica, caso queira, um integrante da Equipe, poderá digitar a metragem do PC virtual no coletor, sendo que todas as Equipes serão instruídas no curso de navegação, sobre o funcionamento dos coletores.
- 11.16- Será colocada a disposição das Equipes, a listagem de tempos reais de passagem, para a devida conferência e comparação com a ficha técnica da mesma, sempre antes da declaração dos resultados oficiais.
- 11.17- Caso haja descarte de PC na prova, o critério para o mesmo será descrito no regulamento de cada organizador, na planilha e ou no quadro de avisos antes da largada da primeira equipe.
- 11.18- Ficará a cargo do Diretor de Prova decidir se a prova terá descarte ou não, o que será divulgado antes da largada ou descrito na planilha.
- 11.19- O PC fornecerá às equipes, etiqueta, cartão ou outro tipo de comprovante de passagem, desde que a equipe esteja completa e dentro do intervalo permitido, caso contrário a equipe ficará sem o cartão e será penalizada ao final da prova.

Artigo 12 – Alteração de Roteiro

- 12.1- No caso de imprevistos (rio transbordado, barreira caída na estrada, ponte caída ou similar, marcação retirada, trilhas abertas pelas equipes durante o andamento da prova), que impossibilitem a passagem das Equipes ou que provoquem alterações no roteiro, correrá por conta dos participantes procurar meios que conduzam o mais brevemente ao roteiro original correto da prova. Os seus tempos ideais calculados deverão se manter inalterados, exceto quando alguém da organização der orientação contrária, neste caso ainda anotem o nome do responsável.
- 12.2- No caso de modificações nas planilhas antes do início da prova, as mesmas serão fixadas no quadro de avisos próximo ao Check-in e no local da Largada, além de informar as equipes. Cabe a equipe verificar as mudanças antes da largada e fazer a correção na planilha.
- 12.3- Em caso de mudanças 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.

Artigo 13 – Ordem / Horário de Largada

- 13.1- O horário de largada da primeira Equipe, será definido pela Organização.
- 13.2- As 10 (Dez) primeiras Equipes terão sua ordem de largada determinada pela classificação da etapa anterior regional, ou seja, largará em primeiro a equipe que ficou em primeiro lugar na etapa anterior, em segundo, larga a equipe que ficou em segundo lugar e assim sucessivamente até o 10º (Décimo) lugar,



sendo que as demais equipes, mesmo que não tenham pontuado na etapa anterior, terão sua ordem de largada determinada por sorteio ou por ordem de inscrição. Para a primeira prova do campeonato, será considerada a classificação final do campeonato do ano anterior. Em caso de novas categorias onde não dê para enquadrar na regra, valerá a ordem de inscrição.

13.3- O intervalo de largada entre as Equipes será determinado pela organização e poderá mudar a cada prova.

Caso uma equipe perca seu horário de largada, o mesmo somente poderá ser alterado com autorização do diretor de Prova, desde que exista um lugar (buraco) entre o total de inscritos na sua categoria, caso contrário a mesma poderá largar, porém com seu Horário de largada inalterado, ou no final da categoria, esta última opção, no entanto, não é válida para as equipes de ponta (10 primeiros na competição), exceto com autorização do diretor de prova após consulta as outras equipes.

13.4- A Ordem de largada das Equipes será em ordem numérica: 01, 02, 03 e assim sucessivamente.

ATENÇÃO: Equipes com menos de 2 (dois) integrantes não Largam!!!



Artigo 14 – Roupas e Equipamentos

14.1- Obrigatórios:

Tênis confortável ou Bota de Trekking, calça de moletom, Tak-tel ou ginástica, capa de chuva, saco para lixo.

Bússola, calculadora, caneta, relógio digital ou cronômetro, cantil, Kit de 1º socorros, Lanterna e pilhas (em provas noturnas), ou qualquer equipamento que substitua as funções descritas acima.

14.2- Opcionais:

Lanche de trilha, bússola reserva, prancheta pequena, blusa para frio, repelente, protetor ou filtro solar, boné.

equipamentos adicionais:

Permitidos: todos os equipamentos de navegação e cálculo (ex: Pedômetro, Palm, Notebook, HP, Totem, Winner, Compass), desde que não sejam também equipamentos de medição (ex: GPS). CELULAR (só poderá ser usado em emergências e nunca para comunicação entre equipes diferentes ou dentro da mesma equipe).

Proibidos: todos os equipamentos ou instrumentos de medição que sirvam para aferição de metragem, exceto as pernas (ex: camicleta, trena, barbante ou similar, GPS, tênis com acessório eletrônico, etc...). Equipamentos de comunicação (exceto celular).

OBS: Levar roupa e calçado para troca depois da prova.

OBS 1: A organização é favorável ao crescimento e evolução do esporte, portanto procura evitar de proibir o uso de algum equipamento na prova, enquanto isso não significar conduta anti-esportiva ou antiética.

Quando a organização julgar que qualquer equipamento estiver sendo usado de forma antiesportiva, antiética ou estiver alterando resultados, poderá a mesma proibir o uso deste equipamento e penalizar a equipe que usou indevidamente. A proibição do uso deverá ser avisada com antecedência.

Artigo 15 – Camiseta

15.1- Será Obrigatório o uso da camiseta na prova para **TODOS** os integrantes da Equipe, somente quando fornecida pela Organização, o não uso poderá acarretar a penalização.

15.2- Se a equipe possuir Uniforme Próprio, a mesma deverá comunicar a Organização e ou o Diretor de Prova e poderá usá-lo, desde que **TODOS** seus integrantes possuam tal Uniforme.

15.3- **É vetado o uso de Logomarcas de outros Circuitos em uniformes, exceto quando autorizado pela organização.**

Artigo 16 – Sistema de Cálculo

O sistema de cálculo que deverá ser usado é o seguinte:

Hh(hora): Mm(minuto): Ss(segundo), com arredondamento na casa dos centésimos de segundo (segunda casa após a virgula).

Artigo 17 – Contagem de Pontos

17.1- Vencerá a Equipe que no final da prova apresentar o menor número de pontos perdidos, conforme tabela abaixo:

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 20 (Vinte) minutos atrasados = 1200 (Um mil e Duzentos) pontos perdidos.

Acima de 10 (Dez) minutos adiantados = 1200 (Um mil e Duzentos) pontos perdidos.

Perda de PC de Tempo = 2000 (Dois mil) pontos perdidos.

Perda de PC de Passagem ou Roteiro= 2000 (Dois mil) pontos perdidos.



PC Virtual:

Para cada metro anotado a mais = 1 (Um) ponto perdido.

Para cada metro anotado a menos = 1 (Um) ponto perdido.

Máximo de pontos para PCS VIRTUAIS (exceto caso de perda) = 1200 (Hum mil e duzentos pontos)

Perda de PC VIRTUAL = 2000 (Dois mil pontos perdidos)

Perda de PC VIRTUAL VISUAL = 2000 (Dois mil pontos perdidos)

17.2- Poderá haver critérios diferentes para a contagem de pontos perdidos, que será descrito no regulamento de cada organizador, em planilha e ou divulgado no quadro de avisos antes da largada da primeira equipe.

17.3- Um PC só deverá ser cancelado, quando todos os recursos para validá-lo estiverem esgotados.

OBS: Durante o ano de 2007, estaremos estudando em paralelo, outros sistemas de contagem de pontos propostos.

Artigo 18 – Penalidades

- 18.1- Tumultuar o trabalho do PC 180 Pontos
- 18.2- Não respeitar fila no PC 60 Pontos
- 18.3- Parar no campo de visão do PC, depois de alertado pelo mesmo..... 60 Pontos
- 18.4- Chegar ao PC por roteiro divergente do especificado em planilha..... 60 Pontos
- 18.5- Não entregar CHIP / ID / Pulseira ao PC, quando o mesmo solicitar..... 600 Pontos
- 18.6- Chegar com menos de 2 (dois) ou 3 (três) integrantes no final da prova, de acordo com o regulamento de cada organizador, salvo problemas de saúde constatados pela organização..... 60 Pontos por PC que passar c/ menos de 2 (dois) ou 3 (três) integrantes, dependendo da categoria.
- 18.7- Andar com intervalo superior a 20 segundos entre o primeiro e o último integrante da equipe, constatado por qualquer pessoa da organização (PC, Supervisor de trilha, Resgate, Staff, Diretor de Prova, etc...), ausência de etiqueta ou cartão de passagem pelo PC 180 Pontos**
- 18.8- Um ou mais integrantes da Equipe sem a camiseta da prova (exceto equipes com camiseta própria), quando a organização fornecer a mesma..... 60 Pontos
- 18.9- Não fechar porteiros, verificado pela organização ou denunciado por pelo menos duas equipes por escrito..... 60 Pontos
- 18.10- Senhas erradas e Provas Especiais..... 10 a 100 Pontos (avisado antes da prova, ou na planilha).

- 18.11- Lixo, resíduos ou planilhas jogadas pela trilha, verificado pela organização ou denunciado por pelo menos duas equipes por escrito..... 180 Pontos
- 18.12- Tentativa de fraudar o PC, denunciada por escrito por 2 (duas) equipes ao final da prova
 Uso de equipamentos proibidos (1 vez)..... 600 Pontos
- 18.13- Desobedecer a orientação da Equipe de Supervisores de trilha..... 50 a 500 Pontos (dependendo da gravidade), o supervisor é quem penaliza.
- 18.14- Não seguir as determinações da planilha, ou orientações dadas pela organização... Passível de desclassificação, Diretor de Prova é quem decide.
- 18.15- Ato ou conduta antiesportiva, Uso de equipamentos proibidos (2 vezes)
 Passível de desclassificação, Diretor de Prova é quem decide.
- 18.16- Interpor recurso sem critério e mal intencionado..... 240 Pontos (Graduados e Trekkers)
- 18.17- Não entregar contribuição social..... 50 Pontos (por item não entregue)
- 18.18- Uso de equipamentos proibidos (3 vezes)..... expulsão do circuito.

OBS: A EQUIPE QUE PERDER O CHIP DURANTE A PROVA, TERÁ QUE RESSARCIR O MESMO A EMPRESA FORNECEDORA.

Artigo 19 – Desclassificação

Poderá ser desclassificada a Equipe que:

- a) 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 responsabilidade, decorrentes do ato, perante os prejudicados.
- b) Cujos integrantes ingerirem bebidas alcoólicas durante o transcurso da prova.
- c) Retirar do percurso, marcações feita pela organização.
- d) Que utilizar equipamentos proibidos em benefício próprio.
- e) Que trocar os participantes por outros, sem ter comunicado a organização por escrito.
- f) Que desacatar as decisões dos diretores de prova.
- g) Que abandonar a prova sem comunicar a organização.
- h) Que for flagrada causando destruição das trilhas.
- i) Que praticar atitudes antiesportivas com as demais Equipes ou organização.
- j) Que não obedecer as determinações da planilha, ou orientações dadas pela organização.
- k) Que for pega agindo de má fé, ou tentando enganar a organização e as equipes (ex. navegar no percurso antes da sua largada, for pego utilizando-se de planilhas de outras categorias antes da largada, etc.**



Artigo 20 – Empates na Prova.

Caso haja empate na prova, para critério de pontuação:

- a) Vencerá a equipe que tiver o maior número de PC's ZERADOS durante a prova.
- b) Caso o empate ainda persista, vencerá a Equipe que tiver o maior número de 1 (um) ponto perdido, 2 (Dois) pontos perdidos e assim sucessivamente.
- c) Caso ainda persista, vencerá a Equipe com o menor número de pontos perdidos no ultimo PC, penúltimo, antepenúltimo e assim sucessivamente.
- d) Em ultimo caso, vencerá a equipe com o MENOR número de largada.

Artigo 21 – Pontuação

21.1- Para efeito de campeonato, serão atribuídos pontos para cada colocação, em cada categorias, conforme segue:

01º: 53 Pontos - **02º:** 51 Pontos - **03º:** 50 Pontos - **04º:** 49 Pontos - **05º:** 48 Pontos - **06º:** 47 Pontos - **07º:** 46 Pontos - **08º:** 45 Pontos - **09º:** 44 Pontos - **10º:** 43 Pontos - **11º:** 42 Pontos - **12º:** 41 Pontos - **13º:** 40 Pontos - **14º:** 39 Pontos - **15º:** 38 Pontos - **16º:** 37 Pontos - **17º:** 36 Pontos - **18º:** 35 Pontos - **19º:** 34 Pontos - **20º:** 33 Pontos - **21º:** 32 Pontos - **22º:** 31 Pontos - **23º:** 30 Pontos - **24º:** 29 Pontos - **25º:** 28 Pontos - **26º:** 27 Pontos - **27º:** 26 Pontos - **28º:** 25 Pontos - **29º:** 24 Pontos - **30º:** 23 Pontos - **31º:** 22 Pontos - **32º:** 21 Pontos - **33º:** 20 Pontos - **34º:** 19 Pontos - **35º:** 18 Pontos - **36º:** 17 Pontos - **37º:** 16 Pontos - **38º:** 15 Pontos - **39º:** 14 Pontos - **40º:** 13 Pontos - **41º:** 12 Pontos - **42º:** 11 Pontos - **43º:** 10 Pontos - **44º:** 09 Pontos - **45º:** 08 Pontos - **46º:** 07 Pontos - **47º:** 06 Pontos - **48º:** 05 Pontos - **49º:** 04 Pontos - **50º:** 03 Pontos - **51º ao 120º:** 02 Pontos cada.

21.2- O descarte de PC'S ficará condicionado a decisão do organizador que caso deseje fazê-lo em sua competição deverá informar as equipes antes do início do campeonato. Deverá também o organizador respeitar as determinações do Artigo 11, itens 11.16 e 11.17.

No Circuito Mineiro de 2007, não haverá descarte de PC'S.

Artigo 22 – Classificação Final

22.1- Será campeã a Equipe que obtiver o maior número de pontos.

22.2- Caso haja empate no final do campeonato, o critério de desempate será:

a) o maior número de 1º lugares, 2º Lugares, 3º, 4º e assim sucessivamente.

b) caso o empate persista, será declarada campeã a equipe mais bem colocada na última etapa do certame em disputa.

Artigo 23 – Recursos

23.1- Cabe somente aos participantes o direito de recurso à direção da prova, toda vez que uma equipe sentir-se prejudicada por qualquer motivo, em uma prova, deve a mesma interpor por escrito recurso detalhando o problema. O mesmo deverá ser feito em formulário padronizado pela COBEPE; formulário este que estará à disposição das equipes junto à chegada.

É obrigatório o depósito de pontos para análise de recursos.

Caso indeferido o recurso, os mesmos serão perdidos.

A quantia será de 240 pontos (4 minutos) para Graduados e para Trekkers, para não inviabilizar os recursos por parte das equipes, mas ao mesmo tempo evitar recursos sem sentido, uma vez que 4 (quatro) minutos podem definir uma prova.

23.2- Os recursos da prova somente serão aceitos por escrito no máximo 10 (Dez) minutos após a chegada da Equipe.

23.3- A cobrança ou não do recurso ficará a critério do organizador.(vide penalidades)

23.4- Recursos posteriores a entrega da ficha técnica de performance (dados obtidos da descarga dos dados do chip), somente se relativas a erros de lançamento ou descarga do CHIP. Isto deverá ocorrer até 10 (dez) minutos após a entrega da mesma, independente de estar ou não presente a equipe.

23.5- O Julgamento dos recursos será feito pelo diretor de Prova ou quem ele determinar.

23.6- Ao final do julgamento dos recursos, saíra o deferimento ou não do recurso, a decisão será soberana e não mais questionável.

OBS: Não serão aceitos recursos após a divulgação dos resultados oficiais. Conversas e explicações sobre recursos entregues, somente poderão ser feitas pelo coordenador da equipe (indicado quando da inscrição) ao Diretor de Provas. Qualquer outro membro só poderá se dirigir ao Diretor de provas para tratar de assuntos do recurso, se convidado pelo Diretor, caso contrário a equipe requerente não terá seu recurso analisado e poderá sofrer punições. Em casos



excepcionais, poderá o Diretor de Provas suspender a entrega dos resultados até apurar os acontecimentos e decidir sobre os recursos, neste caso os prazos e procedimentos descritos ficam condicionados a decisão única da Direção de Prova.

Artigo 24 - Ranking da COBEPE, Federações e Ligas:

As regras do sistema de Ranking encontram-se no site da Abrapep (veja: www.abrapep.com). Paralelamente testaremos um ranking individual aqui em Minas, durante o ano de 2007.

Artigo 25 – Premiação, troféus, medalhas.

A Premiação do Circuito Mineiro de 2007 seguirá a tabela a seguir e poderá sofrer mudanças ao longo do ano, baseado nos patrocínios e apoios que forem sendo conquistados.

MODALIDADE ADVENTURE				
Categoria GRADUADOS 1				
COLOCAÇÃO	TROFÉU	MEDALHA	BRINDE	VALOR (+/-)
1º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$80 a R\$120
2º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$50 a R\$80
3º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$20 a R\$50
4º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	
5º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	
6º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	



MODALIDADE ADVENTURE				
Categoria GRADUADOS 2				
COLOCAÇÃO	TROFÉU	MEDALHA	BRINDE	VALOR (+/-)
1º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$70 a R\$100
2º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$50 a R\$70
3º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$30 a R\$50
4º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$20 a R\$30
5º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$10 a R\$20

MODALIDADE EVOLUTION				
Categoria GRADUADOS 3				
COLOCAÇÃO	TROFÉU	MEDALHA	BRINDE	VALOR (+/-)
1º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	NÃO	
2º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	NÃO	
3º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	NÃO	
4º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	
5º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	

MODALIDADE EVOLUTION				
Categoria TREKKERS				
COLOCAÇÃO	TROFÉU	MEDALHA	BRINDE	VALOR (+/-)
1º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	NÃO	
2º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	NÃO	
3º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	NÃO	
4º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	
5º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	
6º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	



OBS: As equipes deverão permanecer até o final do evento para receber os troféus e os vale-prêmios. Caso a equipe deixe o local antes do evento acabar, a mesma terá 30 dias para retirar os mesmos na sede da organização ou local definido pela mesma, sob pena de perder o direito aos mesmos.

Será entregue também:

Um Troféu para cada uma das 5 melhores equipes de cada categoria nos semestres. Um troféu e prêmios para os Campeões Mineiros das Categoria Graduados 1 e 2 (no ano) - Modalidade Adventure, como melhores equipes de Trekking de Minas Gerais.

Haverá também este ano:

- Prêmio Fidelidade
- Troféu melhores de 2007:
categorias:
 - a) melhor contador de passo
 - b) camisa de equipe mais bonita e criativa
 - c) equipe mais alegre
 - d) competidor(a) símbolo

- Além disso, outros prêmios, sorteios de brindes e promoções irão sendo divulgados ao longo de 2007.

ATENÇÃO: Os Organizadores do Campeonato de Trekking são as únicas autoridades que permitem qualquer tipo de publicidade com respeito à prova. Os competidores, 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.

Cada competidor, ao se inscrever na prova, declara obrigatoriamente conhecer o regulamento e a ele submeter-se.

Artigo 26 – Regulamento

As Organizações dos Campeonatos seguirão este regulamento na íntegra, qualquer inovação ou modificação só será efetuada oficialmente ao término da competição. Poderão, no entanto ser introduzidas no meio das competições regionais mudanças ou melhorias desde que informadas aos competidores com 1 mês de antecedência.

Artigo 27 – Casos Omissos

Os casos omissos no regulamento serão resolvidos e julgados pela Direção de Prova, ou por quem a Direção de Prova Indicar (ex. equipe técnica, representantes das equipes, etc.). Este regulamento será revisado anualmente pelos diretores e conselho da COBEPE.



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONGONHAS
CIDADE DOS PROFETAS

Justiça PC 031



Ofício nº PMC/SEGOV/0267/2007.

Congonhas, 22 de junho de 2007.

Exmo. Sr.
Evandro Alves de Almeida
Presidente da Câmara Municipal de
CONGONHAS - MG

Câmara Municipal de Congonhas
Nº Protocolo (1883)
Recebido em 22 de 06 de 2007
Horário 14:53

Assinatura do Responsável

Senhor Presidente,

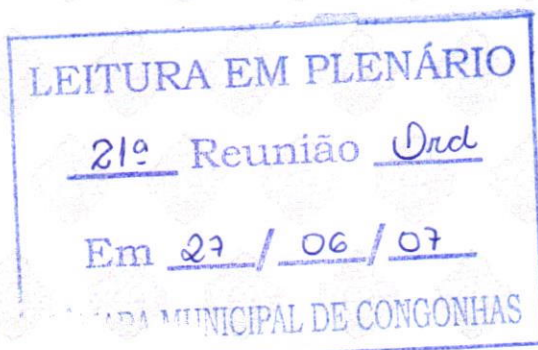
Em resposta ao Ofício nº CMC/SE/290/2007, atendendo ao ilustre Presidente da Mesa Diretora da Câmara Municipal de Congonhas, Vereador Evandro Alves de Almeida, passamos às mãos de V.Exa. a Comunicação Interna nº PMC/SEDEC/0138/2007 de 20/06/07, assinada pelo Secretário de Desenvolvimento Econômico, Antônio Perboyre Monteiro de Moura, com relatório sucinto do Circuito Mineiro de Trekking do Secretário e ainda acompanhada do Regulamento Enduro a pé (Trekking) Ano Referência: 2007; contendo 14 fls.

Na expectativa de havermos atendido ao Nobre Presidente,

Sem mais,

Atenciosamente,

Arnaldo da Silva Osório
Secretário Municipal de Governo





COMUNICAÇÃO INTERNA



Nº : PMC/SEDEC/0138/2007
De : Antônio Perboyre Monteiro de Moura - SEDEC
Para : Anderson Costa Cabido - GAPRE
Data : 20/06/07
A/C Secretaria Municipal de Governo

Senhor Prefeito,

Em atendimento ao ofício CMC/SE/290/2007, segue, em anexo, o relatório contendo as informações sobre o Circuito Mineiro de Trekking.

Na oportunidade, anexamos o regulamento do referido circuito para os devidos esclarecimentos.

Atenciosamente,

Antônio Perboyre Monteiro de Moura
Antônio Perboyre Monteiro de Moura
Secretário de Desenvolvimento Econômico

Recebido em
21/06/07
Keila Neves Guerra Albuquerque

CIRCUITO MINEIRO DE TREKKING

O Circuito Mineiro de Trekking é um campeonato de enduro a pé, composto de 12 etapas realizadas, mensalmente, em cidades que compõem a Associação das Cidades Históricas de Minas Gerais.

Este projeto é realizado pela Empresa Minas Trekking Eventos Ltda, que possui por meio da Federação Mineira de Trekking e Enduro a Pé, a inexigibilidade na organização e realização no campeonato do Estado, facilitando o processo de contratação da empresa.

Em 16 de dezembro de 2007, dentro das comemorações da Semana da Cidade, Congonhas sediará a 12ª etapa do Campeonato Mineiro de Trekking 2007, que contará com a participação de 800 competidores oriundos de diversas partes do Estado e de aproximadamente 500 acompanhantes, que podem ser considerados como grande potencial de consumo. O evento proporcionará, ainda, grande visibilidade do município nos mais diversos veículos de comunicação, tais como jornais e emissoras de TV.

Além dos benefícios econômicos, nosso Município será divulgado nas camisetas produzidas na etapa do Circuito; no site oficial do evento (com 3.000 acessos mensais) e na imprensa estadual, tornando-se uma grande oportunidade de promoção direta do turismo na cidade, direcionada a um público especial e seletivo, que busca em primeiro lugar, qualidade de vida.

A participação no Campeonato Mineiro de Trekking 2007 custará ao Município R\$13.000,00 (treze mil reais). Este valor será destinado à contratação da empresa para a organização, promoção e realização da etapa oficial do Circuito Mineiro de Trekking 2007, incluindo as despesas com transporte, hospedagem e alimentação dos organizadores do evento. Esse valor é inferior aos benefícios gerados à cidade, visto que em 2006, o mesmo evento gerou um gerou altamente positivo na cadeia produtiva do turismo local.



REGULAMENTO ENDURO A PÉ (TREKKING)

Ano Referência: 2007

(Exclusivo do Circuito Mineiro e das organizações filiadas a COBEPE (ex. LINEP), que se interessarem em usá-lo até que a COBEPE seja reestruturada e efetivamente funcione).

Atendendo a solicitação de várias equipes e organizadores e entendendo que o esporte só tem a ganhar com isso, continuamos neste regulamento, alterando alguns pequenos conceitos tentando evoluir e flexibilizar o mesmo cada vez mais sem, no entanto, descaracterizar o esporte "Enduro a Pé".

Para que isso ocorra, continuaremos usando o seguinte conceito:

REGRAS: São Normas Gerais que definem e caracterizam a modalidade esportiva. Não podem ser alteradas em nenhuma competição, devendo ser respeitadas na íntegra. Elas devem ser sempre que possível, completas e abrangentes e dar oportunidade para que cada organizador utilize-se dos seus próprios regulamentos, para dar limites a elas.

REGULAMENTOS: São todas Regras e informações necessárias para a prática da modalidade, agrupadas de modo a oferecer ao competidor interessado, tudo que ele precisa saber sobre a competição, isso deve ser feito de forma organizada e clara, para que ele possa decidir pela prática do esporte. **(PG.02 a PG.13)**

ATENÇÃO: Para uma melhor visualização e compreensão por parte de todos, separaremos ambos (REGRAS e REGULAMENTO), mostrando como aplicar a regra em um modelo de regulamento proposto.

Devido ao grande número de provas diferentes que vem surgindo no mercado, corridas de aventura e outros, que por vezes confundem as pessoas e tentando deixar bem claro, a qual modalidade de prova e esporte estamos nos referindo, criamos a Regra Geral.

REGRA GERAL:

NENHUMA PROVA DE REGULARIDADE PODERÁ TER VELOCIDADE MÉDIA DA PROVA (VMP) SUPERIOR A **80 m/min**, O QUE CARACTERIZARÁ A PROVA COMO SENDO DE VELOCIDADE. O CÁLCULO DESTA VELOCIDADE MÉDIA DA PROVA DEVE SER FEITO OBEDECENDO A SEGUINTE FÓRMULA:

$$\text{VMP} = \text{DISTÂNCIA TOTAL(m)} / (\text{TEMPO TOTAL DE PROVA} - \text{PARADAS})(\text{min})$$

REGULAMENTO DO CIRCUITO MINEIRO 2007

Artigo 1º – Definição

Competição de Trekking de Regularidade (Enduro a Pé) específica para equipes de:

No mínimo 2 (dois) e no máximo 6 (seis) pessoas – categoria Graduados

No mínimo 3 (três) e no máximo 6 (seis) pessoas – categoria Trekkers

Permitido a cada etapa a presença de um 7 (sétimo) acompanhante (conhecido como carrapato), desde que sejam pessoas diferentes, condicionado as seguintes regras: apenas 1 vez como carrapato e pagante normal.

Abertas à participação de até 150 (cento e cinquenta) equipes por modalidade, distribuídas nas categorias: Graduados e Trekkers .

Artigo 2º – Da Prova

As provas podem ser realizadas por estradas e ruas pavimentadas, secundárias, privadas ou abandonadas, trilhas fechadas, rios, lagos, lages de pedra, subidas e descidas com diferentes graus de dificuldade, etc. Podendo haver trechos diferentes ou trajetos diferentes para cada modalidade ou categoria.

Saída e chegada são sempre em locais pré-determinados pela organização, tendo como prioridade as trilhas, podendo ter ou não estrutura de apoio (restaurante, lanchonete, wc, chuveiros... etc.) dependendo do local.

As Provas podem ser realizadas em horários diurnos e/ou noturnos.

As provas costumam ter entre 4 e 5 horas de duração, iniciando as 09:00 hs (diurna), 20:00 hs (noturna) e encerrando por volta de 18:00 Hs (diurna), 04:00 (noturna).

A Organização e a Direção de Prova tem aval da COBEPE (Confederação Brasileira de Enduro a Pé e Trekking) (ex. LINEP) e da FMT (Federação Mineira de Trekking e Enduro a Pé).

Artigo 3º – Modalidades e Categorias

3.1- Modalidades desta organização:

Adventure: Prova de regularidade com percursos variando de 8 a 16 Km e cerca de 5 Hs de duração. Liberado o uso de equipamentos conforme artigo 14 deste regulamento. Considerada a modalidade da Elite do esporte, concentra a maior parcela de equipes mais experientes, os maiores patrocinadores e as provas mais elaboradas.

Evolution: Prova de regularidade com percursos variando de 6 a 12 Km e cerca de 4 Hs de duração. Considerada modalidade para iniciantes e equipes com pouca experiência, as provas não exigem muita técnica, nem preparo físico, fundamental para a difusão do esporte e para a inclusão social, oferecendo oportunidade a todos que desejam participar apenas por lazer.

3.2- Categorias destas modalidades:

OBS: as regras são relativas às performances no ano anterior (2006) para início de campeonato de 2007 e utilizarão o mesmo critério em 2008, sendo que opcionalmente as equipes poderão mudar de categoria ao final do semestre, perdendo no entanto, os pontos acumulados (neste caso o referencial será a performance no semestre anterior).

Adventure:

Graduados 1 : Velocidades Altas e Médias. Obrigados a participar desta categoria: Graduados e Trekkers com média superior a 50% do melhor colocado em 2006 em suas respectivas categorias.

Graduados 2 : Velocidades Médias e Baixas. Podem se inscrever equipes que tenham obtido entre 50% e 30% da média do melhor Graduado em 2006 ou entre 50% e 25% da média do melhor Trekker. Larga após Graduados1

Evolution:

Graduados 3 : Velocidades Médias e Baixas. Proibido o uso de equipamentos durante a prova, exceto: bússola, calculadora de 4 funções e contador mecânico ou digital. Podem se inscrever quaisquer equipes

Trekkers : São permitidas inscrições de participantes sem nenhuma, ou com pouca experiência anterior em provas do gênero ou competidores de categorias semelhantes em outras competições. Recebem os tempos na hora da Largada e largam após Graduados 3. Podem se inscrever equipes que contenham apenas 1 integrante com experiência em categorias superiores e que competiram em 2006 e se enquadrem na seguinte regra: Tenham participado de menos de 6 provas em 2006 e tenham obtido abaixo de 25% da média do melhor Trekker.

OBS: A existência ou não das modalidades fica sujeita a um mínimo de 30 equipes.

3.3- O circuito será anual, porém dividido em 2 turnos (semestres), a fim de dar oportunidade para novas equipes e patrocinadores entrarem durante o transcorrer do mesmo, mas será campeão do circuito aquele que conquistar os melhores resultados na somatória dos dois semestres. A mudança de categorias poderá ocorrer ao final do semestre, porém caso isso ocorra, os pontos ganhos não serão transferidos. A Abrapep esta sofrendo alteração de sua direção, iremos apoiar-lá no que for possível, desde que isso não acarrete prejuízo a organização do circuito e aos competidores.

Artigo 4º – Idades

Em todas as modalidades e categorias é permitida a participação de pessoas de ambos os sexos, maiores de 10 (Dez) anos. Porém, menores de 16 (Dezesseis) anos, somente poderão participar acompanhados de maior responsável ou com autorização assinada pelo pai ou responsável.

Artigo 5º – Inscrições

5.1- A inscrições poderão ser feita na sede da Organização, via Fax, telefone, pela Internet nos sites, em lojas e estabelecimentos credenciados ou nos locais das provas, devendo, porém este último modo ser evitado, para que não haja descontrole no número de participantes. Caso este último modo de inscrição ocorra, fica valendo ainda o seguinte aviso: ficam sujeitos os competidores inscritos de última hora a possibilidade da falta de frutas e água no Neutral, bem como a falta do brinde, sendo estes itens entregues, apenas em caso de sobra. As equipes que fizerem inscrição na ultima semana antes da prova, ficarão ainda sujeitas a receber o brinde na etapa posterior, devido ao tempo mínimo para confecção dos mesmos.

5.2- Os campeonatos são abertos a participantes de qualquer Estado, ou País.

5.3- É vetada a participação de organizadores de outros circuitos como competidores normais. Caso isso ocorra, os mesmos não pontuarão na prova e no campeonato. Participação somente se autorizado pelo Diretor de Provas.

5.4- Será cobrada uma taxa de inscrição que varia de acordo com a data da realização da mesma: as regras, valores e prazos são colocados no site a cada prova.

o valor da inscrição dá direito a participar do evento integralmente, fazendo uso das frutas e água que serão fornecidas no Neutralizado, bem como recebendo um brinde que será entregue no dia do evento e poderá ser: camiseta, boné, adesivo, chapéu, etc, salvo condições explicitas no item 5.1.

5.5- Em caso de desistência ou não comparecimento, a decisão pela devolução da inscrição ou não(integral ou parcial), caberá unicamente ao organizador.

5.6- Se por qualquer motivo de força maior ou de segurança, a prova tiver de ser adiada ou interrompida, os organizadores não serão obrigados a nenhum tipo de indenização; a devolução, créditos ou ressarcimento de qualquer quantia será decidida unicamente pelo organizador do evento.

5.7- Valor do depósito antecipado deverá ser referente no mínimo a 2 (dois) integrantes na categoria GRAD1,2 ou 3 e 3 (Três) integrantes na categoria TREK, o que caracteriza uma Equipe e garante a inscrição. A Equipe que não efetuar o depósito antecipado, não terá sua inscrição garantida, podendo fazer sua inscrição no dia da prova por ordem de chegada até que preencha o número máximo de inscrições.

5.8- Iremos definir a forma com que os participantes colaborarão socialmente com as comunidades, Contribuição Social, seja por meio de doação de alimentos, roupas, dinheiro ou até mesmo trabalho voluntário para uma instituição de caridade. Isto será decidido em conjunto com as equipes. A entrega de 1 Kg de alimento por integrante de forma obrigatória, continuará existindo penalizando a equipe que não entregar. A entrega deverá ser feita junto ao check-in porém com contra recibo que será entregue quando do recebimento.



5.9- O Minas Trekking adota sistema de créditos, porém o funcionamento passa a ter regras mais rígidas:

- a) Os créditos advindos de indicação de equipes (1 equipe = 1 crédito), tem validade apenas pelo período de duas etapas.
- b) Os créditos advindos de inscrição e ausência na prova sem aviso prévio de pelo menos 10 dias, serão transformados a partir deste ano em desconto de 50% em outra etapa e só terão validade também por duas etapas, salvo decisões contrárias da organização (vide 5.5).
- c) As Promoções não geram créditos.

5.10 – Nomes de Equipes:

A partir de 2007 passa a vigorar um novo sistema de cadastro e controle dos nomes de equipe.

- a) Cada equipe já existente terá o nome ligado ao coordenador da equipe.
- b) Em casos de equipes com nomes ou pronúncias parecidas, as mesmas serão chamadas pela organização para uma adequação as novas regras.
- c) Novas equipes terão o nome analisado pela organização antes da inscrição e só serão aprovados caso não existam nomes com pronúncia parecida ou nomes parecidos, exceto com autorização do coordenador da equipe já existente.
- d) Em caso do desmembramento de uma equipe o nome permanece com o coordenador, que poderá passar o mesmo para outro membro da equipe desde que isso seja feito por escrito para a organização.
- e) Equipes inativas a mais de 3 anos terão seus nomes descadastrados e disponibilizados para serem usados por novas equipes.
- f) Equipes de outros estados com nomes iguais ou similares, poderão manter os mesmos nas provas realizadas em Minas Gerais, porém com o estado incorporado ao nome (ex: PédePano-SP).

5.11- Ao Ter a ficha de inscrição assinada por um coordenador/integrante da equipe, todos os integrantes desta equipe afirmam conhecer as normas e procedimentos de segurança relativos ao esporte e estar de acordo com o regulamento da competição, estarem em boas condições de saúde para a prática deste tipo de esporte; assumindo todos os riscos da mesma, consigo ou outrem, isentando organizadores e patrocinadores de responsabilidade sobre qualquer acidente ou incidente que possa acontecer se causado por atitude inapropriada do competidor ou pela natureza, que possa ocorrer antes, durante ou depois da prova; autorizam ainda o organizador a usar sua imagem para fins publicitários.

Artigo 6º – Equipes Admitidas

6.1- Cada Equipe deverá ser apresentada para vistoria (Chek-In), em Local, Data e Horário determinados pela organização, no mínimo 30 (Trinta) minutos antes da largada. Os integrantes das Equipes deverão estar munidos do comprovante de inscrição e ou recibo de depósito bancário.

6.2- Ficará a critério da organização impedir a largada ou continuidade na prova de qualquer Equipe que não reúna condições de segurança mínima exigida.

6.3- No caso de apuração eletrônica, após a confirmação da inscrição, as equipes deverão retirar seu ID (Pulseira) ou CHIP de memória e verificar últimas informações e correções no quadro de avisos.

6.4- A autorização para acompanhantes, imprensa e outros só poderá ser conseguida com o Diretor de Prova.

Todos os integrantes da equipe tem que ter ficha médica preenchida junto a organização.

OBS: Só Largarão equipes com no mínimo 2 (dois) integrantes na categoria Graduados 1, 2 ou 3 e 3 (três) integrantes na categoria Trekkers.



Artigo 7º – Nomenclatura

Planilha: Documento ao qual a equipe deve se basear para caminhar e participar da prova, ela deve ser muito bem interpretada e lida com muita cautela. A simbologia usada deverá ser estilo tulipa e será padronizada no futuro pela COBEPE. Acredite nela!!!! (**OBS: obrigatório MIN: 2 por equipe; IDEAL: 3 por equipe**).

Trecho: São distâncias a serem percorridas agrupadas por tipo de terreno com velocidades específicas para cada um.

Parada: podem ser consideradas como trechos de distância igual a zero.

Percurso: conjunto de trechos que fazem parte da prova.

Roteiro = mesmo que Percurso.

Deslocamentos: São trechos identificados na planilha, servem para travessia de rios, lagos, atoleiros, trânsito, etc, onde não haverá média de velocidade imposta e sim, um tempo pré-determinado para essa travessia.

Velocidade Média: Velocidade a ser mantida durante cada trecho, fornecida em metros por minuto (m/min).

Neutralizados: São trechos de parada, onde a Equipe tem um tempo estipulado para descanso, lanche, etc. Esse tempo deve ser identificado por: hora, minutos ou segundos.

Referências: indicações de direção a ser seguida, diretamente por indicação de seta, ou com o auxílio de bússola.

Legendas: São desenhos, rabiscos ou esboços indicando algumas definições e parâmetros padronizados utilizados na competição. Deverão ser estilo Tulipa, por determinação da COBEPE.

Ramificações: trecho indicado por meio de uma seta tracejada na planilha, que deverá ser percorrido ao chegar na referência, antes de prosseguir pelo percurso normal da prova (trecho adicional dentro de um trecho), esta ramificação deverá ser percorrida por no mínimo 1 (Um) integrante da Equipe, exceto quando houver outra orientação na planilha, os outros poderão aguardar no local à volta do integrante da equipe.

Provas Especiais: Provas adicionais que são inseridas na planilha como: travessia de barco, tirolesa, subida com corda, caiaque, deslocamento com azimute, etc..., Que tem o objetivo de oferecer oportunidade para que os integrantes das equipes conheçam ou experimentem novas emoções, além de oferecer durante a prova mais um pouco de lazer. **SÃO OBRIGATÓRIAS.**

Provas Opcionais: idem as Provas Especiais, porém **NÃO SÃO OBRIGATÓRIAS**

Registro: pode ser de tempo ou distância, o registro é o ato de marcar eletronicamente ou anotar o tempo exato de passagem da equipe ou distância correta fornecida pela equipe.

PC's (Postos de controle): São as pessoas responsáveis principalmente por registrar o horário de passagem das equipes (hora, minuto e segundo) em que as mesmas passaram por um determinado ponto da prova (marcação). Esta marcação pode ser feita no primeiro ou no último integrante da equipe, dependendo da orientação da organização, respeitando-se, porém o mesmo critério para todas as equipes. Esta marcação não necessariamente é feita na posição onde o PC se encontra, podendo, porém ser informada a equipe da posição deste registro, após o mesmo ter sido realizado. O PC é ainda o local ideal para se ficar no caso de desistência.

Adotaremos a marcação sempre no primeiro da equipe, porém a mesma deverá estar com todos integrantes juntos com no máximo 20 segundos entre o primeiro e o último, sujeitos a penalização caso isso não ocorra. **OBS: este tempo poderá ser revisto pela organização no segundo semestre.**

O PC pode e irá penalizar equipes que desrespeitem o regulamento, ele é orientado a não fornecer nenhum tipo de informação ou ajuda as equipes.

PC Virtual: PC este que por ser virtual, normalmente não tem ninguém somente a placa ou indicação do mesmo (OBS: no caso de apuração eletrônica pode haver uma pessoa cuidando do equipamento), esta placa ou indicação esta em um trecho limitado pelo: **MARCO ZERO e MARCO FINAL.** Neste PC a equipe tem que informar a metragem exata entre o MARCO ZERO e o PC. Algumas organizações aboliram o Marco zero e o Marco Final, o PC Virtual passa então a ser considerado do início do trecho e pode estar em qualquer trecho da prova. Em caso de PC's colocados após longas metragens (próximo ao final do trecho ou logo após) em trechos com referência omitida ou de difícil localização, deverá ser respeitado o desvio padrão, caso contrário a proporção na hora da penalização deverá acontecer.

Ex: Trecho longo com 2500 m (omitido a referência), **PC virtual não deveria ser colocado na faixa de 50 metros**, para frente ou para trás (desvio padrão aceitável), se isso tiver ocorrido então a proporção na penalidade deverá ser respeitada:

a) PC em 40 m no trecho seguinte: informando 40 m = ZEROU, informando 80 m = - 40 pontos, informando 2500 m ou 0 m = - 40 pontos.

b) PC em 51 m no trecho seguinte: informando 51 m = ZEROU, informando 101 m = -50 pontos, informando 0 m = -51 pontos, informando 2500 m = - 1200 pontos

OBS: a pontuação máxima que pode ocorrer em um PC virtual deverá ser de 1200 pontos exceto em caso de perda.

PC Virtual Visual: ao chegar em determinado local, a equipe tem que estimar visualmente, uma distância indicada pelo PC. Após o registro da metragem estimada, o organizador pode ou não inserir a passagem pelo local da estimativa, para conferência por parte da equipe, porém, isso não é regra. Como no PC virtual, é descontado ponto da equipe, por metro errado.

PC Móvel: PC que tem por obrigação verificar se as equipes mantêm os integrantes andando juntos e se o número de integrantes confere, usando sempre o bom senso como critério.

PC Passagem: PC que tem como função registrar apenas as equipes que se mantêm no percurso correto.

PC Fiscal: PC que tem a função exclusiva de fiscalizar e punir equipes.

Supervisor de Trilha: São as pessoas responsáveis pelo bom andamento da prova, eles circulam por entre os competidores, orientando, recolocando na trilha equipes perdidas e zelando pela segurança das mesmas até o final da prova, são eles também que cuidam de posicionar e recolher os PC'S e ajudam o Diretor de Prova a decidir questões duvidosas. Os Supervisores devem ser obedecidos sem relutância, pois no meio da trilha são as maiores autoridades, cabendo punição as equipes que desobedecerem à ordem direta dos mesmos.

Resgates: São pessoas com treinamento e qualificação em socorrismo, aptas para dar atendimento básico de primeiros socorros. Deverão estar identificados com a logomarca da Cruz Vermelha no uniforme.

Diretor de Prova: autoridade máxima no dia da prova, responsável por administrar todos os itens para o bom andamento do evento, todas as informações da prova ou reclamações devem a ele ser reportadas, a decisão final sobre qualquer aspecto no dia do evento é de sua responsabilidade ou de quem ele indicar.

Diretor Técnico ou de Trilha: Responsável pela montagem da prova, coordenação de equipe técnica. OBS: esta função pode ser executada também pelo Diretor de Prova ou quem ele indicar.

Artigo 8º – Planilha de Roteiro

8.1- Cada Equipe receberá no mínimo 2 (duas) planilhas (idênticas) contendo o roteiro, velocidades e distâncias a serem seguidas.

Adotamos a entrega de 3 planilhas para cada equipe, as equipes poderão encomendar mais planilhas enviando e-mail e comprovante de depósito(R\$ 3,00 por planilha) até 10 dias após a abertura das inscrições para encomenda@minastrekking.com.br.

8.2- A planilha constará de 3 (Três) colunas:

a) A primeira com distância em metros.

b) A segunda para o símbolo (**em tulipa** ou desenho), referência do sentido a ser seguido.

c) A terceira com informações complementares (bússola, alertas, etc).

8.3- É de responsabilidade das Equipes a conferência do número de páginas da planilha e seqüência das mesmas, antes de sua largada.

OBS: Não serão aceitos recursos referentes aos itens 8.1 e 8.3.

8.4- Constarão da planilha também os Neutralizados, Deslocamentos, Provas Especiais, Prova Opcionais, Ramificações e tudo mais que se fizer necessário para uma boa navegação.

8.5- Devido à evolução tecnológica, alguns organizadores podem considerar Paradas, Provas Especiais e outros como um novo trecho, porém isto não é regra, somente visa facilitar a vida de quem tem equipamentos mais modernos.

8.6- A simbologia da planilha deverá ser simples e clara, procurando mostrar apenas o necessário à identificação do roteiro.



8.7- Os símbolos legendados serão normatizados futuramente pela COBEPE, por enquanto a única exigência é a da existência da legenda estilo tulipa em todas as planilhas.

8.8- A Planilha deve ser lida sempre na posição frontal, somente em provas de navegação invertida isto pode mudar, nestes casos também o símbolo usado, o “quadrado”, indica o local onde a equipe está e caso haja referência de bússola invertida, o desenho deverá mostrar também além da bússola, a origem “bolinha”.

8.9- Os ângulos da simbologia deverão apresentar com a melhor fidelidade possível, os reais ângulos das encruzilhadas e bifurcações.

8.10- Na coluna da direita, poderão constar observações, chamando a atenção para locais perigosos (vala, barranco, pedra, rio fundo, etc).

8.11- Para a categoria Graduados, poderá ser usada forma diferente de navegação, que serão divulgadas em adendo, ou antes, da largada pelo Diretor de Prova.

8.12- Poderá ser exigido durante o percurso o uso de bússola, junto a referência estará identificado o rumo (em graus) a ser seguido.

Artigo 9º – Indicações Métricas

9.1- As medidas serão sempre em Metros.

9.2- Na montagem das provas inúmeros métodos e equipamentos podem ser usados, porém mantendo a precisão dentro dos **desvios aceitáveis de até 2%**.

9.3- As medições devem ser sempre feitas pelo centro das ruas, rios e trilhas, exceto quando informado o contrário na planilha. Em escadas, degraus de pedras e similares a medição é em linha reta, sem acompanhar o contorno dos mesmos, não devemos medir o comprimento e altura do degrau, afinal ninguém sobe escadas pisando na parte frontal, apenas na parte superior. O que deve ser sempre respeitado durante a montagem é a medição do tamanho da passada, pois é assim que as equipes aferem a mesma, andando.

9.4- Em cada referência podem existir até duas medidas na planilha, a de cima é a medição parcial e a de baixo a acumulada por trecho.

9.5- No caso da omissão de alguma metragem, esta metragem omitida estará somada a metragem da próxima referência.

9.6- No caso da omissão de metragem em trechos inteiros, a mesma deverá ser fornecida até o término da prova, ou no final da mesma, de acordo com critério do Diretor de Provas.

Artigo 10 – Velocidade

10.1- Nas provas, a velocidade será representada por m/min (Metros por Minuto).

10.2- Poderá haver mais que uma velocidade de média horária diferente na planilha de prova, procurando distinguir as categorias ou como prevenção em caso de chuva forte, neste caso a média a ser usada será decidida pelo diretor de prova por ocasião da largada e deverá ser mantida até o término da prova.

10.3- As velocidades poderão não estar impressas na planilha, sendo fornecidas durante o transcorrer da prova, de acordo com a decisão de cada organizador.

OBS: A Regra Geral deverá ser respeitada.

Artigo 11 – Posto de Controle/Cronometragem (PC)

11.1- A cronometragem será feita, com base em um tempo padrão (Hora Oficial) fornecida pela Organização da Prova, pelo menos 30 (Trinta) minutos antes da largada da primeira equipe, fixada em local visível.

11.2- Os PC's (Postos de Cronometragem) serão secretos e colocados em pontos aleatórios, podendo estar ou não nas referências, ou em ordem cronológica.

11.3- Os PC's poderão ser: Tempo, Passagem, Móvel, Virtual ou Fiscal, conforme descritos na nomenclatura.

11.4- Todos os PC's poderão penalizar as Equipes, caso as mesmas infringjam o regulamento.



- 11.5- A autoridade dos Supervisores de Trilha e dos PC'S é inquestionável.
- 11.6- Os PC's poderão usar coletor de tempo eletrônico ou etiqueta, cronômetro e folha de marcação, porém, estando todos com Horário Oficial de prova idênticos.
- 11.7- Ao avistar um PC, a Equipe deverá seguir normalmente, respeitando se houver, a fila de passagem, se a Equipe parar ao avistar um PC, o mesmo poderá penalizar a mesma.
- 11.8- Se a Equipe passar 2 (Duas) vezes no mesmo PC, valerá o primeiro tempo anotado.
- 11.9- Poderá haver PC múltiplo, em que a Equipe realmente deverá passar mais vezes por esse mesmo PC, nestes casos não vale a regra acima (11.8).
- 11.10- No PC virtual, também valerá somente a primeira metragem fornecida pela Equipe. Cabe a equipe conferir o número digitado, antes da inserção.
- 11.11- Os PC's funcionarão a partir do início da prova, até 20 (vinte) minutos após o tempo ideal de passagem da última Equipe. Depois de retirado, o PC é considerado como perdido para quem não passou.
- 11.12- Equipes com mais de 60 minutos de atraso, podem em caso de necessidade, serem retiradas da prova pela equipe de resgates, sendo os PC's por elas não pegos, considerados como perdidos.
- 11.13- Os pontos de anotação das equipes, podem ou não ser tomados em locais secretos, designados somente aos PC's, mas devem ter um marco referencial para conferência por parte das equipes.
- 11.14- É aconselhável que as equipes anotem para si os tempos nos PC'S para posterior comparação com a ficha técnica (performance) de cada Equipe, entregue ao final das provas.
- 11.15- No caso de apuração eletrônica, caso queira, um integrante da Equipe, poderá digitar a metragem do PC virtual no coletor, sendo que todas as Equipes serão instruídas no curso de navegação, sobre o funcionamento dos coletores.
- 11.16- Será colocada a disposição das Equipes, a listagem de tempos reais de passagem, para a devida conferência e comparação com a ficha técnica da mesma, sempre antes da declaração dos resultados oficiais.
- 11.17- Caso haja descarte de PC na prova, o critério para o mesmo será descrito no regulamento de cada organizador, na planilha e ou no quadro de avisos antes da largada da primeira equipe.
- 11.18- Ficará a cargo do Diretor de Prova decidir se a prova terá descarte ou não, o que será divulgado antes da largada ou descrito na planilha.
- 11.19- O PC fornecerá às equipes, etiqueta, cartão ou outro tipo de comprovante de passagem, desde que a equipe esteja completa e dentro do intervalo permitido, caso contrário a equipe ficará sem o cartão e será penalizada ao final da prova.

Artigo 12 – Alteração de Roteiro

12.1- No caso de imprevistos (rio transbordado, barreira caída na estrada, ponte caída ou similar, marcação retirada, trilhas abertas pelas equipes durante o andamento da prova), que impossibilitem a passagem das equipes ou que provoquem alterações no roteiro, correrá por conta dos participantes procurar meios que conduzam o mais brevemente ao roteiro original correto da prova. Os seus tempos ideais calculados deverão se manter inalterados, exceto quando alguém da organização der orientação contrária, neste caso ainda anotem o nome do responsável.

12.2- No caso de modificações nas planilhas antes do início da prova, as mesmas serão fixadas no quadro de avisos próximo ao Check-in e no local da Largada, além de informar as equipes. Cabe a equipe verificar as mudanças antes da largada e fazer a correção na planilha.

12.3- Em caso de mudanças 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.

Artigo 13 – Ordem / Horário de Largada

13.1- O horário de largada da primeira Equipe, será definido pela Organização.

13.2- As 10 (Dez) primeiras Equipes terão sua ordem de largada determinada pela classificação da etapa anterior regional, ou seja, largará em primeiro a equipe que ficou em primeiro lugar na etapa anterior, em segundo, larga a equipe que ficou em segundo lugar e assim sucessivamente até o 10º (Décimo) lugar,



sendo que as demais equipes, mesmo que não tenham pontuado na etapa anterior, terão sua ordem de largada determinada por sorteio ou por ordem de inscrição. Para a primeira prova do campeonato, será considerada a classificação final do campeonato do ano anterior. Em caso de novas categorias onde não dê para enquadrar na regra, valerá a ordem de inscrição.

13.3- O intervalo de largada entre as Equipes será determinado pela organização e poderá mudar a cada prova.

Caso uma equipe perca seu horário de largada, o mesmo somente poderá ser alterado com autorização do diretor de Prova, desde que exista um lugar (buraco) entre o total de inscritos na sua categoria, caso contrário a mesma poderá largar, porém com seu Horário de largada inalterado, ou no final da categoria, esta última opção, no entanto, não é válida para as equipes de ponta (10 primeiros na competição), exceto com autorização do diretor de prova após consulta as outras equipes.

13.4- A Ordem de largada das Equipes será em ordem numérica: 01, 02, 03 e assim sucessivamente.

ATENÇÃO: Equipes com menos de 2 (dois) integrantes não Largam!!!

Artigo 14 – Roupas e Equipamentos

14.1- Obrigatórios:

Tênis confortável ou Bota de Trekking, calça de moletom, Tak-tel ou ginástica, capa de chuva, saco para "xô.

Bússola, calculadora, caneta, relógio digital ou cronômetro, cantil, Kit de 1º socorros, Lanterna e pilhas (em provas noturnas), ou qualquer equipamento que substitua as funções descritas acima.

14.2- Opcionais:

Lanche de trilha, bússola reserva, prancheta pequena, blusa para frio, repelente, protetor ou filtro solar, boné.

equipamentos adicionais:

Permitidos: todos os equipamentos de navegação e cálculo (ex: Pedômetro, Palm, Notebook, HP, Totem, Winner, Compass), desde que não sejam também equipamentos de medição (ex: GPS). CELULAR (só poderá ser usado em emergências e nunca para comunicação entre equipes diferentes ou dentro da mesma equipe).

Proibidos: todos os equipamentos ou instrumentos de medição que sirvam para aferição de metragem, exceto as pernas (ex: camicleta, trena, barbante ou similar, GPS, tênis com acessório eletrônico, etc...).

Equipamentos de comunicação (exceto celular).

OBS: Levar roupa e calçado para troca depois da prova.

OBS 1: A organização é favorável ao crescimento e evolução do esporte, portanto procura evitar de proibir o uso de algum equipamento na prova, enquanto isso não significar conduta anti-esportiva ou antiética.

Quando a organização julgar que qualquer equipamento estiver sendo usado de forma antiesportiva, antiética ou estiver alterando resultados, poderá a mesma proibir o uso deste equipamento e penalizar a equipe que usou indevidamente. A proibição do uso deverá ser avisada com antecedência.

Artigo 15 – Camiseta

15.1- Será Obrigatório o uso da camiseta na prova para **TODOS** os integrantes da Equipe, somente quando fornecida pela Organização, o não uso poderá acarretar a penalização.

15.2- Se a equipe possuir Uniforme Próprio, a mesma deverá comunicar a Organização e ou o Diretor de Prova e poderá usá-lo, desde que **TODOS** seus integrantes possuam tal Uniforme.

15.3- É vetado o uso de Logomarcas de outros Circuitos em uniformes, exceto quando autorizado pela organização.

Artigo 16 – Sistema de Cálculo



O sistema de cálculo que deverá ser usado é o seguinte:

Hh(hora): Mm(minuto): Ss(segundo), com arredondamento na casa dos centésimos de segundo (segunda casa após a virgula).

Artigo 17 – Contagem de Pontos

17.1- Vencerá a Equipe que no final da prova apresentar o menor número de pontos perdidos, conforme tabela abaixo:

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 20 (Vinte) minutos atrasados = 1200 (Um mil e Duzentos) pontos perdidos.

Acima de 10 (Dez) minutos adiantados = 1200 (Um mil e Duzentos) pontos perdidos.

Perda de PC de Tempo = 2000 (Dois mil) pontos perdidos.

Perda de PC de Passagem ou Roteiro= 2000 (Dois mil) pontos perdidos.

PC Virtual:

Para cada metro anotado a mais = 1 (Um) ponto perdido.

Para cada metro anotado a menos = 1 (Um) ponto perdido.

Máximo de pontos para PCS VIRTUAIS (exceto caso de perda) = 1200 (Hum mil e duzentos pontos)

Perda de PC VIRTUAL = 2000 (Dois mil pontos perdidos)

Perda de PC VIRTUAL VISUAL = 2000 (Dois mil pontos perdidos)

17.2- Poderá haver critérios diferentes para a contagem de pontos perdidos, que será descrito no regulamento de cada organizador, em planilha e ou divulgado no quadro de avisos antes da largada da primeira equipe.

17.3- Um PC só deverá ser cancelado, quanto todos os recursos para validá-lo estiverem esgotados.

OBS: Durante o ano de 2007, estaremos estudando em paralelo, outros sistemas de contagem de pontos propostos.

Artigo 18 – Penalidades

- 18.1- Tumultuar o trabalho do PC 180 Pontos
- 18.2- Não respeitar fila no PC 60 Pontos
- 18.3- Parar no campo de visão do PC, depois de alertado pelo mesmo..... 60 Pontos
- 18.4- Chegar ao PC por roteiro divergente do especificado em planilha..... 60 Pontos
- 18.5- Não entregar CHIP / ID / Pulseira ao PC, quando o mesmo solicitar..... 600 Pontos
- 18.6- Chegar com menos de 2 (dois) ou 3 (três) integrantes no final da prova, de acordo com o regulamento de cada organizador, salvo problemas de saúde constatados pela organização..... 60 Pontos por PC que passar c/ menos de 2 (dois) ou 3 (três) integrantes, dependendo da categoria.
- 18.7- Andar com intervalo superior a 20 segundos entre o primeiro e o último integrante da equipe, constatado por qualquer pessoa da organização (PC, Supervisor de trilha, Resgate, Staff, Diretor de Prova, etc...), ausência de etiqueta ou cartão de passagem pelo PC 180 Pontos**
- 18.8- Um ou mais integrantes da Equipe sem a camiseta da prova (exceto equipes com camiseta própria), quando a organização fornecer a mesma..... 60 Pontos
- 18.9- Não fechar porteiros, verificado pela organização ou denunciado por pelo menos duas equipes por escrito..... 60 Pontos
- 18.10- Senhas erradas e Provas Especiais..... 10 a 100 Pontos (avisado antes da prova, ou na planilha).



- 18.11- Lixo, resíduos ou planilhas jogadas pela trilha, verificado pela organização ou denunciado por pelo menos duas equipes por escrito..... 180 Pontos
- 18.12- Tentativa de fraudar o PC, denunciada por escrito por 2 (duas) equipes ao final da prova
 Uso de equipamentos proibidos (1 vez)..... 600 Pontos
- 18.13- Desobedecer a orientação da Equipe de Supervisores de trilha..... 50 a 500 Pontos (dependendo da gravidade), o supervisor é quem penaliza.
- 18.14- Não seguir as determinações da planilha, ou orientações dadas pela organização... Passível de desclassificação, Diretor de Prova é quem decide.
- 18.15- Ato ou conduta antiesportiva, Uso de equipamentos proibidos (2 vezes) Passível de desclassificação, Diretor de Prova é quem decide.
- 18.16- Interpor recurso sem critério e mal intencionado..... 240 Pontos (Graduados e Trekkers)
- 18.17- Não entregar contribuição social..... 50 Pontos (por item não entregue)
- 18.18- Uso de equipamentos proibidos (3 vezes)..... expulsão do circuito.

OBS: A EQUIPE QUE PERDER O CHIP DURANTE A PROVA, TERÁ QUE RESSARCIR O MESMO A EMPRESA FORNECEDORA.

Artigo 19 – Desclassificação

Poderá ser desclassificada a Equipe que:

- a) 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 responsabilidade, decorrentes do ato, perante os prejudicados.
- b) Cujos integrantes ingerirem bebidas alcoólicas durante o transcurso da prova.
- c) Retirar do percurso, marcações feita pela organização.
- d) Que utilizar equipamentos proibidos em benefício próprio.
- e) Que trocar os participantes por outros, sem ter comunicado a organização por escrito.
- f) Que desacatar as decisões dos diretores de prova.
- g) Que abandonar a prova sem comunicar a organização.
- h) Que for flagrada causando destruição das trilhas.
- i) Que praticar atitudes antiesportivas com as demais Equipes ou organização.
- j) Que não obedecer as determinações da planilha, ou orientações dadas pela organização.
- k) Que for pega agindo de má fé, ou tentando enganar a organização e as equipes (ex. navegar no percurso antes da sua largada, for pego utilizando-se de planilhas de outras categorias antes da largada, etc.**

Artigo 20 – Empates na Prova.

Caso haja empate na prova, para critério de pontuação:

- a) Vencerá a equipe que tiver o maior número de PC's ZERADOS durante a prova.
- b) Caso o empate ainda persista, vencerá a Equipe que tiver o maior número de 1 (um) ponto perdido, 2 (Dois) pontos perdidos e assim sucessivamente.
- c) Caso ainda persista, vencerá a Equipe com o menor número de pontos perdidos no ultimo PC, penúltimo, antepenúltimo e assim sucessivamente.
- d) Em ultimo caso, vencerá a equipe com o MENOR número de largada.

Artigo 21 – Pontuação



21.1- Para efeito de campeonato, serão atribuídos pontos para cada colocação, em cada categorias, conforme segue:

01º: 53 Pontos - **02º:** 51 Pontos - **03º:** 50 Pontos - **04º:** 49 Pontos - **05º:** 48 Pontos - **06º:** 47 Pontos - **07º:** 46 Pontos - **08º:** 45 Pontos - **09º:** 44 Pontos - **10º:** 43 Pontos - **11º:** 42 Pontos - **12º:** 41 Pontos - **13º:** 40 Pontos - **14º:** 39 Pontos - **15º:** 38 Pontos - **16º:** 37 Pontos - **17º:** 36 Pontos - **18º:** 35 Pontos - **19º:** 34 Pontos - **20º:** 33 Pontos - **21º:** 32 Pontos - **22º:** 31 Pontos - **23º:** 30 Pontos - **24º:** 29 Pontos - **25º:** 28 Pontos - **26º:** 27 Pontos - **27º:** 26 Pontos - **28º:** 25 Pontos - **29º:** 24 Pontos - **30º:** 23 Pontos - **31º:** 22 Pontos - **32º:** 21 Pontos - **33º:** 20 Pontos - **34º:** 19 Pontos - **35º:** 18 Pontos - **36º:** 17 Pontos - **37º:** 16 Pontos - **38º:** 15 Pontos - **39º:** 14 Pontos - **40º:** 13 Pontos - **41º:** 12 Pontos - **42º:** 11 Pontos - **43º:** 10 Pontos - **44º:** 09 Pontos - **45º:** 08 Pontos - **46º:** 07 Pontos - **47º:** 06 Pontos - **48º:** 05 Pontos - **49º:** 04 Pontos - **50º:** 03 Pontos - **51º ao 120º:** 02 Pontos cada.

21.2- O descarte de PC'S ficará condicionado a decisão do organizador que caso deseje fazê-lo em sua competição deverá informar as equipes antes do início do campeonato. Deverá também o organizador respeitar as determinações do Artigo 11, itens 11.16 e 11.17.

No Circuito Mineiro de 2007, não haverá descarte de PC'S.

Artigo 22 – Classificação Final

22.1- Será campeã a Equipe que obtiver o maior número de pontos.

22.2- Caso haja empate no final do campeonato, o critério de desempate será:

a) o maior número de 1º lugares, 2º Lugares, 3º, 4º e assim sucessivamente.

b) caso o empate persista, será declarada campeã a equipe mais bem colocada na última etapa do certame em disputa.

Artigo 23 – Recursos

23.1- Cabe somente aos participantes o direito de recurso à direção da prova, toda vez que uma equipe sentir-se prejudicada por qualquer motivo, em uma prova, deve a mesma interpor por escrito recurso detalhando o problema. O mesmo deverá ser feito em formulário padronizado pela COBEPE; formulário este que estará à disposição das equipes junto à chegada.

É obrigatório o depósito de pontos para análise de recursos.

Caso indeferido o recurso, os mesmos serão perdidos.

A quantia será de 240 pontos (4 minutos) para Graduados e para Trekkers, para não inviabilizar os recursos por parte das equipes, mas ao mesmo tempo evitar recursos sem sentido, uma vez que 4 (quatro) minutos podem definir uma prova.

23.2- Os recursos da prova somente serão aceitos por escrito no máximo 10 (Dez) minutos após a chegada da Equipe.

23.3- A cobrança ou não do recurso ficará a critério do organizador.(vide penalidades)

23.4- Recursos posteriores a entrega da ficha técnica de performance (dados obtidos da descarga dos dados do chip), somente se relativas a erros de lançamento ou descarga do CHIP. Isto deverá ocorrer até 10 (dez) minutos após a entrega da mesma, independente de estar ou não presente a equipe.

23.5- O Julgamento dos recursos será feito pelo diretor de Prova ou quem ele determinar.

23.6- Ao final do julgamento dos recursos, saíra o deferimento ou não do recurso, a decisão será soberana e não mais questionável.

OBS: Não serão aceitos recursos após a divulgação dos resultados oficiais. Conversas e explicações sobre recursos entregues, somente poderão ser feitas pelo coordenador da equipe (indicado quando da inscrição) ao Diretor de Provas. Qualquer outro membro só poderá se dirigir ao Diretor de provas para tratar de assuntos do recurso, se convidado pelo Diretor, caso contrário a equipe requerente não terá seu recurso analisado e poderá sofrer punições. Em casos



excepcionais, poderá o Diretor de Provas suspender a entrega dos resultados até apurar os acontecimentos e decidir sobre os recursos, neste caso os prazos e procedimentos descritos ficam condicionados a decisão única da Direção de Prova.

Artigo 24 - Ranking da COBEPE, Federações e Ligas:

As regras do sistema de Ranking encontram-se no site da Abrapep (veja: www.abrapep.com). Paralelamente testaremos um ranking individual aqui em Minas, durante o ano de 2007.

Artigo 25 – Premiação, troféus, medalhas.

A Premiação do Circuito Mineiro de 2007 seguirá a tabela a seguir e poderá sofrer mudanças ao longo do ano, baseado nos patrocínios e apoios que forem sendo conquistados.

MODALIDADE ADVENTURE				
Categoria GRADUADOS 1				
COLOCAÇÃO	TROFÉU	MEDALHA	BRINDE	VALOR (+/-)
1º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$80 a R\$120
2º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$50 a R\$80
3º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$20 a R\$50
4º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	
5º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	
6º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	

MODALIDADE ADVENTURE				
Categoria GRADUADOS 2				
COLOCAÇÃO	TROFÉU	MEDALHA	BRINDE	VALOR (+/-)
1º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$70 a R\$100
2º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$50 a R\$70
3º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$30 a R\$50
4º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$20 a R\$30
5º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	de R\$10 a R\$20

MODALIDADE EVOLUTION				
Categoria GRADUADOS 3				
COLOCAÇÃO	TROFÉU	MEDALHA	BRINDE	VALOR (+/-)
1º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	NÃO	
2º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	NÃO	
3º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	NÃO	
4º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	
5º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	



MODALIDADE EVOLUTION				
Categoria TREKKERS				
COLOCAÇÃO	TROFÉU	MEDALHA	BRINDE	VALOR (+/-)
1º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	NÃO	
2º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	NÃO	
3º	1 POR EQUIPE	INDIVIDUAL	NÃO	
4º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	
5º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	
6º	1 POR EQUIPE	NÃO	NÃO	

OBS: As equipes deverão permanecer até o final do evento para receber os troféus e os vale-prêmios. Caso a equipe deixe o local antes do evento acabar, a mesma terá 30 dias para retirar os mesmos na sede da organização ou local definido pela mesma, sob pena de perder o direito aos mesmos.

Será entregue também:

Um Troféu para cada uma das 5 melhores equipes de cada categoria nos semestres. Um troféu e prêmios para os Campeões Mineiros das Categoria Graduados 1 e 2 (no ano) - Modalidade Adventure, como melhores equipes de Trekking de Minas Gerais.

Haverá também este ano:

- Prêmio Fidelidade
- Troféu melhores de 2007:
categorias:
 - a) melhor contador de passo
 - b) camisa de equipe mais bonita e criativa
 - c) equipe mais alegre
 - d) competidor(a) símbolo

- Além disso, outros prêmios, sorteios de brindes e promoções irão sendo divulgados ao longo de 2007.



ATENÇÃO: Os Organizadores do Campeonato de Trekking são as únicas autoridades que permitem qualquer tipo de publicidade com respeito à prova. Os competidores, 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. Todo competidor, ao se inscrever na prova, declara obrigatoriamente conhecer o regulamento e a ele submeter-se.

Artigo 26 – Regulamento

As Organizações dos Campeonatos seguirão este regulamento na íntegra, qualquer inovação ou modificação só será efetuada oficialmente ao término da competição. Poderão, no entanto ser introduzidas no meio das competições regionais mudanças ou melhorias desde que informadas aos competidores com 1 mês de antecedência.

Artigo 27 – Casos Omissos

Os casos omissos no regulamento serão resolvidos e julgados pela Direção de Prova, ou por quem a Direção de Prova indicar (ex. equipe técnica, representantes das equipes, etc.). Este regulamento será revisado anualmente pelos diretores e conselho da COBEPE.



Câmara Municipal de Congonhas

Câmara Municipal de Congonhas, 11 de julho de 2007.

Comissão de Legislação, Justiça e Redação Final;
Comissão de Educação, Cultura e Patrimônio Histórico;
Comissão de Tributação, Finanças e Orçamento.

Ref.: **Projeto de Lei nº 031/2007** que Autoriza a realização de despesa com o Circuito Mineiro de Trekking.

RELATÓRIO

O projeto de lei visa autorizar o município a custear despesas para realização do Circuito Mineiro de Trekking em nossa cidade.

O projeto está incluso no rol de assuntos de interesse exclusivamente local e o Executivo é competente para apresentar a matéria, estando a mesma devidamente motivada.

O evento tem participantes nacionais e internacionais, será realizado em Congonhas e nada mais justo que haja uma contrapartida por parte de nosso município para colaborar na sua realização. Este evento irá elevar o nome de Congonhas, através da imprensa de todo o país, colaborando com o turismo local.

O projeto está acompanhado de estimativa de impacto orçamentário-financeiro. A matéria está devidamente motivada, o Executivo é competente para propô-la.

No âmbito destas Comissões não vislumbramos nenhum óbice para a aprovação da matéria.

O projeto de lei é legal e constitucional.

Somos favoráveis a aprovação do mesmo.

Este é o nosso relatório.



[Handwritten signature]
Relator

[Handwritten signature]
CMC/mari



Câmara Municipal de Congonhas

REQUERIMENTO Nº/297/2007

cópia

Exmo.Sr
EVANDRO ALVES DE ALMEIDA
Presidente da Câmara Municipal de Vereadores



Os Vereadores que o presente subscrevem, em conformidade com o art. 160, §§ 1º e 2º, do RI, ouvido o Plenário, requerem a V. Exa. que os Projetos de Leis abaixo discriminados tramitem em regime de urgência especial, para fins de discussão e votação nesta sessão ordinária:

- **Projeto de Lei nº 004/2007** que Dá nova redação aos artigos 3º e 4º e insere os artigos 4ºA e 4ºB na Lei nº 2.526, de 25 de agosto de 2005, que autorizou doação de imóvel à Companhia siderúrgica Nacional;

- **Projeto de Lei nº 016/2007** que Dispõe sobre o Conselho Municipal de Saúde – CMS e dá outras providências;

- **Projeto de Lei nº 031/2007** que Autoriza a realização de despesa com a Circuito Mineiro de Trekking;

- **Projeto de Lei nº 032/2007** que Altera a Lei nº 2.576 de 29 de dezembro de 2005 e dá outras providências;

- **Projeto de Lei nº 033/2007** que Dá nova redação a alínea “c” do inciso III do art. 2º da Lei 2.117, de 29 de novembro de 1996, que Cria o Conselho de Desenvolvimento Econômico de Congonhas – CONDEC, alterada pela Lei nº 2.648, de 5 de outubro de 2006;

- **Projeto de Lei nº 040/2007** que Autoriza abertura de crédito especial;

- **Projeto de Lei nº 041/2007** que Autoriza abertura de crédito especial;

- **Projeto de Lei nº 042/2007** que Cria o Conselho Municipal de Cultura e dá outras providências;

- **Projeto de Lei nº 044/2007** que Dispõe sobre a criação do Conselho Municipal de Educação – COMEC;

- **Projeto de Lei nº 045/2007** que Dispõe sobre a criação do Conselho Municipal de Acompanhamento e Controle Social do Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação – Conselho do FUNDEB;

- **Projeto de Lei nº 049/2007** que Autoriza a abertura de crédito especial;

- **Projeto de Lei nº 050/2007** que Autoriza contribuição à Associação de Pais, Amigos e Excepcionais de Congonhas – APAE. em



Câmara Municipal de Congonhas

Requer que seja dispensada a votação pelo Plenário do parecer da redação final, nos termos do art. 275 do Regimento Interno;

Requerem que seja convocada a Comissão de Legislação, Justiça e Redação Final para emissão de parecer final no(s) projeto(s) em questão.

JUSTIFICATIVA

Tal solicitação se justifica para dar celeridade à tramitação do referido projeto.

Câmara Municipal de Congonhas, 11 de julho de 2007.



Vereadores

[Handwritten signatures of four council members]

CÂMARA MUNICIPAL DE CONGONHAS
APROVADO POR 05 votos favor. e 03 contrários
EM - 11 / 07 / 07
PRESIDENTE



Câmara Municipal de Congonhas

Câmara Municipal de Congonhas, 13 de julho de 2007.



REDAÇÃO FINAL

Comissão de Legislação, Justiça e Redação Final .

Ref.: Projeto de Lei nº 031/2007 – Autoriza a realização de despesa com o Circuito Mineiro de Trekking.

RELATÓRIO



O Projeto de Lei nº 031/2007, de autoria do Executivo, após ter sido aprovado conclusivamente em Plenário, retorna a esta comissão para elaboração da redação final.

Obedecendo aos requisitos da técnica legislativa, não foram promovidas correções de linguagem e forma, nos termos do Regimento Interno desta Casa.

Fica aprovada a redação final deste Projeto de Lei.

Este é o nosso relatório.


Relator

pelos condutores: 
" " " " 

CMC/mari



Câmara Municipal de Congonhas

Ofício CMC/SE/423/2007
Assunto Encaminhamento/Faz
Origem Secretaria da Câmara
Data 13/07/2007



Senhor Prefeito.

Encaminhamos a V. Exa. os trabalhos das reuniões ordinárias dos dias 4, 11 e 13 de julho:

Veto Integral à Proposição de Lei nº 018/2007 (Projeto de Lei 073/2006) – Determina a inclusão de conteúdos na grade curricular dos diversos níveis de ensino formal – Veto mantido por 6 votos favoráveis e 01 contrário, em votação secreta.

Projeto de Lei nº 004/2006 – Dá nova redação aos arts. 3º e 4º e insere os arts. 4-A e 4-B na Lei nº 2.526, de 25 de agosto de 2005, que autorizou doação de imóvel à Cia. Siderúrgica Nacional - Aprovado em única discussão e votação por 5 votos favoráveis, 02 contrários e 01 abstenção. (Proposição de Lei nº 027/2007).

Projeto Substitutivo nº 001 ao Projeto de Lei nº 016/2006 – Dispõe sobre o Conselho Municipal de Saúde – CMS e dá outras providências. - Aprovado em única discussão e votação por 5 votos favoráveis e 03 contrários. (Proposição de Lei nº 028/2007).

Projeto de Lei nº 031/2006 – Autoriza a realização de despesa com o Circuito Mineiro de Trekking - Aprovado em única discussão e votação por 5 votos favoráveis e 02 contrários. (Proposição de Lei nº 029/2007).

Projeto de Lei nº 032/2006 – Altera a Lei nº 2.576, de 29 de dezembro de 2005, e dá outras providências - Aprovado em única discussão e votação por 5 votos favoráveis e 02 contrários. (Proposição de Lei nº 030/2007).

Projeto de Lei nº 033/2006 – Dá nova redação à alínea “e”, do inciso III, do art. 2º da Lei 2.117, de 27 de novembro de 1996, que “Cria o Conselho de Desenvolvimento Econômico de Congonhas – CONDEC, alterada pela Lei nº 2.648, de 5 de outubro de 2006 - Aprovado em única discussão e votação por 5 votos favoráveis e 01 contrário. (Proposição de Lei nº 031/2007).

Projeto de Lei nº 035/2006 – Desafeta área de terreno de sua característica institucional, transfere-a para o patrimônio disponível do Município, autoriza doação à Associação Congonhense de Rádio Amadores e Sociedade Ornitológica de Congonhas do Campo para construção de suas sedes e dá outras providências - Aprovado em única discussão e votação por 6 votos favoráveis. (Proposição de Lei nº 032/2007).

Projeto de Lei nº 036/2006 – Dispõe sobre as diretrizes para a elaboração da Lei Orçamentária de 2008 e dá outras providências - Aprovado em única discussão e votação por 6 votos favoráveis. (Proposição de Lei nº 033/2007).

Projeto de Lei nº 040/2006 – Autoriza abertura de crédito especial - Aprovado em única discussão e votação por 4 votos favoráveis e 01 contrário. (Proposição de Lei nº 036/2007).



Câmara Municipal de Congonhas

Projeto de Lei nº 041/2006 – Autoriza abertura de crédito especial - Aprovado em única discussão e votação por 4 votos favoráveis e 01 abstenção. (Proposição de Lei nº 037/2007).

Projeto de Lei nº 042/2006 – Dispõe Autoriza abertura de crédito especial - Aprovado em única discussão e votação por 4 votos favoráveis e 01 contrário. (Proposição de Lei nº 038/2007).

Projeto Substitutivo nº 001 ao Projeto de Lei nº 044/2006 – Dispõe sobre a criação do Conselho Municipal de Educação - Aprovado em única discussão e votação por 6 votos favoráveis. (Proposição de Lei nº 039/2007).

Projeto de Lei nº 049/2006 – Autoriza abertura de crédito especial - Aprovado em única discussão e votação por 8 votos favoráveis. (Proposição de Lei nº 040/2007).

Projeto de Lei nº 050/2006 – Autoriza contribuição à Associação de Pais, Amigos e Excepcionais de Congonhas - APAE - Aprovado em única discussão e votação por 8 votos favoráveis, com emenda. (Proposição de Lei nº 041/2007).

Projeto de Lei nº 051/2006 – Autoriza a concessão de subênção social para a “Associação Cultural Canto Livre” - Aprovado em única discussão e votação por 6 votos favoráveis. (Proposição de Lei nº 035/2007).

Projeto de Lei nº 052/2006 – Autoriza contribuição à Liga Congonhense de Desportos - Aprovado em única discussão e votação por 6 votos favoráveis. (Proposição de Lei nº 034/2007).

Projeto de Decreto Legislativo nº 016/2007 – Concede Diploma de Honra ao Mérito ao Sr. José Serafim de Souza – Aprovado em única discussão e votação por 07 votos favoráveis (Decreto Legislativo nº

Atenciosamente.

EVANDRO ALVES DE ALMEIDA
Presidente da Mesa Diretora da
Câmara Municipal de Congonhas



Exmo. Sr.
Anderson Costa Cabido
Prefeito Municipal
Congonhas - MG

CMC/mgrm



Câmara Municipal de Congonhas

PROPOSIÇÃO DE LEI 029/2007

Autoriza a realização de despesa com o Circuito Mineiro de Trekking.

A Câmara Municipal de Congonhas, Estado de Minas Gerais, aprovou a seguinte Lei:

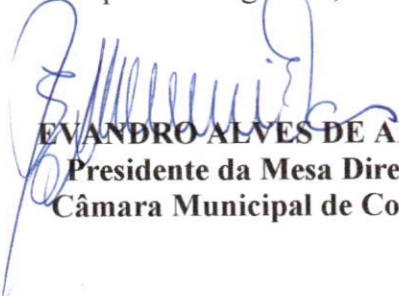
Art. 1º Fica o Chefe do Executivo Municipal autorizado a realizar despesa, no ano de 2007, para sediar uma das etapas do Circuito Mineiro de Trekking.
Parágrafo único. A despesa não poderá ser superior a R\$ 13.000,00 (treze mil reais).

Art. 2º Para a realização do evento o Município poderá contratar empresa especializada.

Art. 3º No exercício de 2007 a despesa correrá à conta da dotação do orçamento corrente vigente, codificada como: 16.03.13.695.0004.2185 – 339039.

Art. 4º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Câmara Municipal de Congonhas, 13 de julho de 2007.


EVANDRO ALVES DE ALMEIDA
Presidente da Mesa Diretora da
Câmara Municipal de Congonhas



CMC/hmfs



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONGONHAS
CIDADE DOS PROFETAS

LEI N.º 2.716, DE 16 DE JULHO DE 2007.

Autoriza a realização de despesa com o Circuito Mineiro de Trekking.

A Câmara Municipal de Congonhas, Estado de Minas Gerais, aprovou e eu, Prefeito, sanciono e promulgo a seguinte Lei:

Art. 1º Fica o Chefe do Executivo Municipal autorizada a realizar despesa, no ano de 2007, para sediar uma das etapas do Circuito Mineiro de Trekking.

Parágrafo único. A despesa não poderá ser superior a R\$ 13.000,00 (treze mil reais).

Art. 2º Para a realização do evento o Município poderá contratar empresa especializada.

Art. 3º No exercício de 2007 a despesa correrá à conta da dotação do orçamento corrente vigente, codificada como: 16.03.13.695.0004.2185- 339039.

Art. 4º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Congonhas, 16 de julho de 2007.


ANDERSON COSTA CABIDO
Prefeito de Congonhas



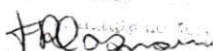
PRAÇA PRESIDENTE KUBITSCHKE, 135 - CENTRO - CONGONHAS - MG - CEP 36415-000 - TEL.: (31) 3731-1300 - FAX: (31) 3731-1240 - www.congonhas.mg.gov.br

Câmara Municipal de Congonhas

Nº Protocolo (1995)

Recebido em 14 de 07 de 2007

Horário 17:00


Assinatura do Responsável



CÂMARA MUNICIPAL DE CONGONHAS - MG

Secretaria, 1º agosto, 2007.

Refer. se ao Projeto de
Lei nº. 031/2007.

Arquiv. se.

J. Mendes

