



“MADEIRA A CORRER”

XLV PONTINHA – CASA DA LUZ

SÁBADO – 12 DE JUNHO DE 2010

REGULAMENTO:

1. Decorrerá pelas **17H30** a prova destinada aos escalões de Benjamins com cerca de 500 metros.
2. Decorrerá pelas **17H45** a prova destinada aos escalões de Infantis e Iniciados com cerca de 1.000 metros.

Partida junto à lota e **meta** em frente à Casa da Luz.

3. Pelas **18H00** iniciar-se-á a prova destinada aos escalões de Juvenis, Juniores, Seniores e Veteranos, com uma extensão exacta de 2.443 metros.

Partida do extremo do molhe da Pontinha, com **meta** frente à Casa da Luz.

4. A prova será aberta à participação de Atletas Federados, Inatel, Populares, Escolas, Forças Militares e Militarizadas, de ambos os sexos.
5. Haverá uma classificação colectiva e individual, masculina e feminina. Para efeitos de classificação colectiva, será vencedora a equipa que somar o menor número de pontos, de acordo com as posições obtidas à chegada pelos seus três primeiros elementos. Em caso de empate será valorizada a equipa cujo 3º componente obtenha melhor classificação individual.
6. As inscrições poderão ser feitas no local de partida, até uma hora antes da prova e a chamada dos atletas, realizar-se-á quinze minutos antes da partida.
7. Serão desclassificados os atletas que prejudicarem intencionalmente os demais concorrentes, os que alterarem o percurso e os que receberem apoio indevido.
8. Da condição física dos Atletas, serão responsáveis os grupos concorrentes.
9. Os casos omissos serão resolvidos pela entidade organizadora da prova.
10. Para garantia da segurança dos Atletas, a entidade organizadora tem cobertura médica para os Primeiros Socorros durante a prova, bem como o policiamento da mesma.
11. Todos os atletas estão abrangidos por um seguro de participação nesta prova.
12. Os Atletas Veteranos, deverão fazer prova da sua idade com a apresentação do Bilhete de Identidade.
13. A prova será disputada segundo o regulamento da FPA.
14. O Júri da prova será constituído pelo Conselho Regional de Arbitragem.