

Regulamento para “Uma Aventura Em”

Capítulo I - Apresentação

Art. 1

1.1 O principal objetivo de “Uma Aventura Em” é o desenvolvimento da prática das Corridas de Aventura no território nacional, entendida como atividade desportiva que promove o trabalho em equipa e a consciência ambiental no respeito absoluto pelo meio ambiente, pelos valores humanos e pela propriedade.

1.2 A modalidade base será a Orientação e as técnicas desportivas serão obrigatoriamente não motorizadas.

1.3 As atividades e técnicas de progressão a realizar em cada etapa são em função das características da região e a sua escolha é da responsabilidade das organizações. Poderão ser Pedestre, BTT, Atividades Aquáticas, Manobras com Cordas, Tiro com Arco, Jogos de cooperação e outras Atividades.

Capítulo II - Descrição dos Eventos

Art. 2

2.1 Cada evento é constituído por várias etapas. O número de etapas deverá estar compreendido entre 2 e 3. A duração efetiva não deverá ser superior a 4 horas.

2.2 Todas as informações respeitantes às etapas (meio de progressão, bonificações/penalizações, etc...) estarão especificadas no Raid-Book de cada evento, elaborado pela respetiva organização e que será divulgado às equipas antes do início da competição. O Raid- Book é vinculativo e eventuais alterações serão devidamente anunciadas no Briefing às equipas no início da prova ou no início da respetiva etapa sob a forma de comunicado.

2.3 As equipas terão de visitar o maior número de postos de controlo (CP) durante cada etapa.

2.4 Para cada etapa é definido um período de funcionamento (hora de abertura e fecho da etapa).

2.5 Caso a chegada da equipa exceda em mais de 30 (trinta) minutos o tempo de fecho da etapa é desclassificada da mesma, não sendo contabilizados quaisquer CP's realizados durante essa etapa para efeitos de classificação.

2.6 O percurso em cada etapa é da escolha da equipa sendo fornecido pela organização um mapa com a zona de partida e chegada e os respetivos CP's devidamente assinalados. A progressão da equipa é feita em autonomia.

2.7 A classificação da prova corresponde à ordenação das equipas pelo maior número de CP's válidos realizados e em caso de empate pela que fizer menor tempo total de prova. **O tempo total da prova será calculado somando o tempo de cada uma das etapas.**

2.8 Em cada uma das etapas haverá sempre um CP de chegada que apenas contará se realizado dentro do tempo da etapa.

2.9 As equipas serão penalizadas em 1 CP por cada 5 minutos de atraso em relação à hora de fecho da etapa até a um máximo de 30 minutos. A partir daí as equipas serão desclassificadas na etapa.

2.10 A prova terá um mínimo de 18 CP's e um máximo de 25 CP's.

2.11 Entre cada uma das etapas haverá obrigatoriamente uma sobreposição de 15 minutos, desde a abertura da próxima etapa até ao fecho da etapa atual.

2.12 Caso alguma equipa controle o CP de chegada de uma etapa antes da abertura a etapa seguinte a equipa será neutralizada no tempo equivalente à diferença entre a hora de abertura e a hora de chegada da etapa anterior.

Art. 3 - Equipas

3.1 As equipas serão constituídas por dois elementos.

3.2 Poderão ser equipas masculinas, mistas ou femininas.

3.3 Por cada mulher inscrita a equipa receberá 1 CP a mais na classificação final, nunca podendo ultrapassar o número total de CP's da prova.

3.4 Para efeitos de ranking, para que a equipa possa manter o mesmo nome pelo menos um dos elementos da equipa inicial deve-se manter em todas as provas da época.

3.5 Equipas constituídas por apenas 1 elemento ou por mais do que 2 elementos serão consideradas extra competição.

Art. 4 - Inscrições

3.1 Para a participação em “Uma Aventura Em” é necessária a inscrição das equipas na página da prova www.umaaventuraem.com”

(preenchimento da respetiva ficha de inscrição e pagamento).

3.2 No ato de inscrição, os elementos das equipas subscrevem as condições do presente regulamento.

3.3 É da inteira responsabilidade dos participantes o julgamento das suas aptidões físicas e técnicas necessárias à participação na prova.

3.4 O preço de inscrição para a prova não poderá ultrapassar os 10 euros por equipa, sendo aconselhado 5 euros por equipa.

Art. 4 - Sistemas de controlo.

4.1 O registo da realização de CP's será feita pelo sistema de cartão de controlo.

4.2 Cada participante levará um cartão de controlo fixo ao pulso por uma pulseira inviolável.

4.3 Deverá proceder à picotagem do CP no cartão de controlo na respetiva quadrícula. Só serão aceites CP's picotados no cartão dentro das quadrículas correspondentes ou, em caso de engano, numa das três quadrículas de reserva;

4.4 A perda do cartão de controlo durante a etapa implica a perda de todos os CP's nele registados.

Art. 5 Pontos de partida e pontos de chegada

5.1 A partida da equipa é materializada pela entrega do mapa e do cartão de controlo da etapa junto do controlador que a registará na folha de controlo.

Capítulo III - Classificação e prémios

Art. 6

6.1 A pontuação final em cada ranking obtém-se pelo somatório das 3 melhores pontuações obtidas nas provas realizadas durante a época. Em cada prova a equipa pontua para o ranking. Em cada prova são atribuídos ao vencedor de cada escalão 100 pontos.

6.2 Todas as outras equipas têm uma pontuação proporcional comparativamente à equipa vencedora do escalão, refletindo a diferença entre as equipas, nessa prova, calculado em função do número de CP's realizados em relação à primeira equipa, usando para tal a seguinte fórmula:

Nº de CP's Realizados

PontuaçãoEquipaRanking= 100 x Nº de CP's Equipa Vencedora

6.3 Às equipas envolvidas na organização de provas de “Uma Aventura Em”, será atribuída uma única pontuação correspondente à média dos dois melhores resultados obtidos nas outras provas em que participaram.