

-CHALLENGE ARENA MEDIEVAL-

Regulamento



Quem?

A prova Challenge Arena Medieval é promovida pela Challenge Arena OCR e Casa da Gaia, – Centro de Cultura, Desporto e Recreio de Argoncilhe em co-organização com a Câmara Municipal de Santa Maria da Feira.

Onde?

Europarque - Cidade dos Eventos
Rua Interior do Europarque, 4520-153
Santa Maria da Feira

Quando?

Domingo, 05 de Maio de 2019
09h00

Público alvo?

Público, minimamente, ativo fisicamente.

O que esperar?

A Challenge Arena Medieval é uma corrida de obstáculos, realizada para proporcionar uma experiência medieval, com grupos de animação medieval distribuídos pelo percurso. Visa criar um momento de diversão, conquista e superação, individualmente ou em grupo, dos obstáculos, que tal como na vida, vão aparecendo.

A prova terá três vertentes: CAVALEIROS (elite/competitiva) 10km +35 obst., INFANTARIA (lúdica) 10km +35 obst. e MEDIEVAL EXPERIENCE (lúdica) +6km +25 obst.

É um desafio pessoal, por isso, ninguém é forçado a completar qualquer dos obstáculos. É da responsabilidade do participante avaliar o risco de cada obstáculo, relativamente à sua condição física e mental.

Aconselhamos que trabalhem em equipa durante toda a prova, apoiem e estimulem os vossos companheiros de batalha, sejam eles família, amigos ou um simples desconhecido. Lutamos pelo mesmo fim e juntos, venceremos cada obstáculo.

Muito importante:

- É preciso ter uma condição física adequada às características da prova, que junta ao mesmo tempo, percurso de 6km e 10km em terreno com desníveis e obstáculos que testam as nossas valências físicas e mentais.
- Cada participante sabe o equipamento que se sente confortável para realizar prova, contudo, aconselhamos o uso de sapatilhas de trail e luvas.
- Ao inscreve-se está a concordar na íntegra com o presente regulamento.
- A inscrição é pessoal e intransmissível e é aceite por ordem de chegada.
- A veracidade dos dados fornecidos é da responsabilidade do praticante, inclusive para efeitos de seguro.
- Em caso de um participante não poder participar e/ou as condições climatéricas não permitirem a realização do evento ou o seu cancelamento, a organização não se vê no dever de devolver o valor das inscrições, assim como o reembolso dos patrocinadores.
- Não se aceitam alterações dos dados fornecidos pelo participante após o dia 28 de Abril de 2019.
- A organização reserva-se o direito de aceitar inscrições de última hora.
- Qualquer assunto não referido ou dúvida sobre a interpretação de qualquer uma das regras da prova, prevalecerá sempre o critério do Diretor de Prova e Organização.



1 Condições de Participação

1.1 Inscrição regularizada

Inscrições em Lap2go.

Para participação na prova, o atleta deverá ter a sua inscrição previamente regularizada nos prazos estabelecidos e aceitar as normas constantes neste regulamento.

1.2 Condições físicas

É imprescindível ter uma condição física adequada às características desta prova. Estão presentes em simultâneo, terreno com desníveis, trilhos técnicos e obstáculos no decorrer do percurso, estes incluem água com alguma profundidade, fogo, fumo, suspensão em alturas consideráveis, perícia, equilíbrio e transporte de cargas. O terreno onde se desenrola a prova está sujeito a alterações climáticas. É fundamental que o participante tenha noção de autogestão do esforço, quer físico, quer mental.

Relembramos que podem trabalhar em equipa para superar todos os obstáculos, principalmente os mais perigosos ou difíceis de ultrapassar. Em todos eles, a organização e seus voluntários estará presente para apoiar e ajudar.

1.3 Seguro desportivo

Todos os atletas devidamente inscrito, estarão assegurados por um seguro desportivo de acordo com a legislação em vigor.

1.4 Inscrições

	CAVALEIROS (competitivo) 10km	INFANTARIA 10km	MEDIEVAL EXPERIENCE 6km	LITTLE * WARRIOR kids
1ª FASE até 28 Fev.	15€	15€	14€	fechadas
2ª FASE 1 a 31 de Março	17€	15€	15€	3€ pago no local
3ª FASE 1 a 28 de Abril	20€	17€	17€	3€ pago no local

*Little Warrior- tem oferta de inscrição se um elemento do agregado familiar participar na prova.

A organização é responsável por distribuir as horas de partida e utilizará os meios que considere mais adequados.

1.5 Levantamento de dorsais

Tem de trazer consigo o comprovativo da inscrição.

O capitão de equipa poderá proceder ao levantamento de todos os dorsais, mediante identificação e comprovativo de pagamento.

- Haverá hipótese de levantamento do kit participante no Sábado, 04 de Maio, em local e horário a designar.
- No dia da prova, deve chegar 1h antes da sua hora de partida, dirigir-se à “Event Village” e levantar o seu kit no espaço “Alistamento do Guerreiro”.

Importante: Atletas menores, o levantamento do dorsal deverá ser feito pelo encarregado de educação, terá de levar um termo de responsabilidade, caso não esteja presente deverá nomear, por escrito, um responsável pela criança/jovem. Encarregado de educação ou responsável, fica encarregue de acompanhar o menor durante toda a prova.

1.6 Kit participante

Cada participante, no momento da inscrição receberá um saco com o dorsal e ship de uso obrigatório.

A vertente CAVALEIRO receberá um colete ou pulseira também de uso obrigatório e que tem de estar visível. O kit poderá ser composto por mais elementos, nomeadamente uma t-shirt que deverá ser usada em prova.

1.7 Colocação do dorsal

O dorsal é pessoal e intransmissível. O dorsal deve estar em local facilmente visível aos elementos da organização, em caso de desistência o atleta deverá entregar o seu dorsal ao “Marshal” desse mesmo obstáculo, comunicando a sua desistência. Caso necessário, a organização deve encaminhar e apoiar até à “event village”.

1.8 Direitos de imagem:

Ao participar no evento, o declarante autoriza a cedência, de forma gratuita e incondicional dos direitos de utilização da sua imagem aos organizadores da prova. Estes direitos podem ser cedidos a terceiros, desde que autorizados pela própria Organização: Casa da Gaia, Challenge Arena e Câmara Municipal de Santa Maria da Feira. Incluem desde vídeos, fotografias, imagens, gravações ou qualquer outro registo deste evento.



2 Prova

2.1 Apresentação da prova

A prova estará dividida em 3 vertentes: CAVALEIRO, INFANTARIA e MEDIEVAL EXPERIENCE. Poderá contar ainda, para o mais pequenos, com a LITTLE WARRIOR.

Primeira partida às 09:20 as restantes de 20 em 20 minutos, aproximadamente, por esta ordem.

→ CAVALEIROS +10KM +35 Obstáculos

- ◆ Esta prova é competitiva, com prize money
- ◆ Limite de 200 participantes
- ◆ Idade igual ou superior a 18 anos
- ◆ tempo limite de prova 3 horas
- ◆ Os atletas terão de transpor os obstáculos individualmente, sem qualquer tipo de ajuda externa.
- ◆ O apoio por elementos externos à organização é apenas permitido no posto de abastecimento.
- ◆ O atleta pode tentar ultrapassar o obstáculo as vezes que quiser, não o superando, o voluntário no obstáculo terá de remover a pulseira ou colete, o atleta fica desqualificado mas poderá completar o resto da prova.
- ◆ Nos obstáculos com congestionamento, os participantes que vão repetir o obstáculo devem ceder o seu lugar a quem vai efetuar o obstáculo pela primeira vez, aconselhamos a deixar a via direita disponível para os atletas que vão fazer a primeira tentativa.
- ◆ Alguns obstáculos terão apenas uma tentativa, não o superando terão de cumprir uma pena, que será indicada pelos voluntários/marshall's desse mesmo obstáculo. O que significa, fazer um percurso/exercício externo à prova.

→ INFANTARIA +10KM +35 Obstáculos

- ◆ Esta prova lúdica
- ◆ Limite de 700 participantes
- ◆ idade superior ou igual a 16 anos
- ◆ O intuito desta vertente é criar uma experiência positiva e de diversão. ao mesmo tempo, fomentar o espírito de equipa e de entreajuda, como tal aconselhamos que trabalhem em equipa toda a prova. *Apoiando e sendo apoiados por quem vos rodeia, sejam eles amigos, família ou um simples desconhecido*, o espírito da prova é este.
- ◆ Os Participantes não são obrigados a completar os obstáculos.

→ MEDIEVAL EXPERIENCE +6KM +25 Obstáculos

- ◆ Esta prova lúdica de Team Building
- ◆ Aconselhada a quem não pratica desporto assiduamente
- ◆ Limite de 700 participantes
- ◆ idade superior ou igual a 14 anos
- ◆ O intuito desta vertente é criar uma experiência positiva e de diversão. ao mesmo tempo, fomentar o espírito de equipa e de entreajuda, como tal aconselhamos que trabalhem em equipa toda a prova. *Apoiando e sendo apoiados por quem vos rodeia, sejam eles amigos, família ou um simples desconhecido*, o espírito da prova é este.
- ◆ Os participantes não são obrigados a completar os obstáculos.
- ◆ Atletas menores têm de ir acompanhados pelo encarregado de educação ou responsável.

→ LITTLE WARRIOR (kids)

- ◆ Ainda em estudo, poderá não vir a acontecer, nesse caso, não abrirão inscrições na lap2go.
- ◆ Para os mais pequenos, um espaço lúdico, com insufláveis e pequenos obstáculos.
- ◆ Limite de 200 participantes.

2.2 Prémios

→ Prémios CAVALEIROS

1º Classificado Geral

2º Classificado Geral

3º Classificado Geral

1º Classificada feminina 150€

2º Classificada feminina 75€

3º Classificada feminina 50€

1º Classificado masculino 150€

2º Classificado masculino 75€

3º Classificado masculino 50€

Importante: este valor é para 200 inscrições em CAVALEIRO, sendo menos atletas poderá ser feita a conversão relativa ao número efetivo de participantes.

→ Prémios INFANTARIA e MEDIEVAL EXPERIENCE

Equipa mais numerosa

Equipa mais medieval/guerreira

3 Atletas aleatoriamente sorteados

2.3 Entrega de prémios

Junto ao “Event Village”

- 12H00 Prémios CAVALEIROS
- 13H30 Prémios INFANTARIA E MEDIEVAL EXPERIENCE

2.4 Conduta Antidesportiva / desqualificação

O comportamento inadequado, o recurso a linguagem ofensiva, agressão verbal ou de qualquer outra espécie, será comunicado às autoridades sempre que o caso seja merecedor de tal.

Escusado será dizer que levará à desqualificação da prova.

Relembramos que sendo a primeira edição, havendo voluntários e marshall's que poderão até ser mais novos que os participantes, uma atitude positiva e de fair-play por parte de todos resultará no ambiente de festa e partilha esperado. Respeitem a função e decisões de cada elemento, mesmo que não a partilhem, pois estes voluntários vieram criar condições para que os participantes desfrutem desta modalidade.

O atleta CAVALEIRO será desqualificado quando:

- não completar corretamente um obstáculo até ao fim.
- não utilizar o CHIP e o COLETE/PULSEIRA à vista.
- não seguir as ordens da organização, nomeadamente, não seguir percurso marcado ou não seguir ordem de marshall's/voluntários.

O atleta INFANTARIA / MEDIEVAL EXPERIENCE será desqualificado quando:

- não utilizar o CHIP.
- não seguir as ordens da organização, nomeadamente, não seguir percurso marcado ou não seguir ordem de marshall's/voluntários.

2.5 Event Village

- onde inicia e termina a prova.
- estará presente organização e parceiros/patrocinadores.
- Abastecimento
- Entrega de dorsais e prémios
- Zona de lazer

2.6 Guarda de bens e roupa

A organização terá um espaço disponível para guarda de bens, no event village, local onde começa e termina a prova, no entanto, não nos responsabilizamos por danos nos objetos.

2.7 Abastecimentos

- 1º 5 km abastecimento líquido
- 2º No final da prova abastecimento sólido e líquido

2.8 Balneários e Shuttle

Haverá um Shuttle contínuo do “Event Village” para os balneários, onde poderão tomar um banho de água quente, contudo, poderá não haver água quente para todos os atletas.

Sendo uma prova em que os atletas terminaram a prova sujos de lama, devem tentar manter tanto o shuttle como os balneários, o mais limpos possível, respeitando assim todos os atletas.

Aconselhamos a seguir as atualizações que sendo feitas, no evento criado no Facebook.

VAMOS CRIAR O MAIOR EXÉRCITO ALGUMA VEZ VISTO, EM TERRAS DE SANTA MARIA.