

JUSTAS -CHALLENGE MEDIEVAL- Regulamento



Quem?

A prova Challenge Arena Medieval é promovida pela Challenge Arena OCR em co-organização com a Federação Portuguesa de OCR e a parceria da Câmara Municipal de Santa Maria da Feira e a Freguesia de Argoncilhe.

Onde?

Parque de Lazer de Argoncilhe
Santa Maria da Feira E
Challenge Arena OCR
Rua Vendas de Pereira, nº480
4505-173 Argoncilhe

Quando?

Domingo, 10 de Julho de 2022
09h00

Público alvo?

Atletas da Liga OCR e Público, minimamente, ativo fisicamente.

O que esperar?

As Justas do Challenge Medieval é uma prova de obstáculos, incluída na Liga Ninja da Federação Portuguesa OCR, este ano, em forma de Justas (duelos por eliminatórias) realizada para proporcionar uma experiência medieval.

Estas Justas englobam obstáculos de suspensão, força, carga, memória, perícia e coordenação sendo que qualquer um pode sair vencedor de cada duelo.

A prova caracterizada pelas Justas terá duas vertentes: INDIVIDUAL, por eliminatórias, iniciando-se com uma qualificação para definir duelos, e por EQUIPAS, por eliminatórias, as equipas serão compostas por 3 elementos sendo obrigatório ter elementos de ambos os sexos.

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.

Muito importante:

- É preciso ter uma condição física adequada às características da prova, com 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 climáticas 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 4 de Julho de 2022.
- 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.

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

	INDIVIDUAL	EQUIPAS
1ª FASE até 1 DE JUNHO	12€	25,5€
2ª FASE até 3 DE JULHO	15€	30€

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, 09 de Julho, em local e horário a designar.
- No dia da prova, deve chegar 1h antes da sua hora de partida, na Challenge Arena OCR” e levantar o seu kit no espaço “Alistamento do Guerreiro”.

1.6 Kit participante

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

A vertente INDIVIDUAL receberá um colete ou pulseira também de uso obrigatório e que tem de estar visível. O kit poderá ser composto por mais elementos.

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: 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 2 vertentes: INDIVIDUAL E EQUIPAS.

→ INDIVIDUAL - Primeira partida QUALIFICAÇÃO às 09:00 ELIMINATÓRIAS 09:30

- ◆ Esta prova é competitiva, com prize money
- ◆ Limite de 64 participantes
- ◆ Idade igual ou superior a 18 anos
- ◆ Prova composta por uma etapa de qualificação para definir a ordem dos Duelos (eliminatórias)
- ◆ O vencedor de cada Duelo avança para a próxima fase, até à final.
- ◆ Eliminatórias, o 1º compete contra o 64º, o 2º com o 63º e assim sucessivamente.
- ◆ Os atletas terão de transpor os obstáculos individualmente, sem qualquer tipo de ajuda externa.
- ◆ O atleta pode tentar ultrapassar o obstáculo as vezes que quiser, a não transposição de um obstáculo tem uma penalização de 3min.
- ◆ O Obstáculo Warrior's Fist, tem uma penalização de 10min.
- ◆ Esta penalização só tem interferência para a própria Justa de cada eliminatória.
- ◆ O tempo final do melhor segundo, só é válido em caso de repescagem, por exemplo, se um vencedor do duelo, por algum motivo, não puder continuar em prova.
- ◆ 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, como referido anteriormente, tem uma penalização de 3min.

→ EQUIPAS - Primeira partida QUALIFICAÇÃO às 14:15 ELIMINATÓRIAS 14:45

- ◆ Prova composta por uma etapa de qualificação para definir a ordem das eliminatórias
- ◆ Limite de 16 Equipas compostas por 3 elementos de ambos os sexos
- ◆ Idade superior ou igual a 16 anos
- ◆ Eliminatórias, o 1º compete contra o 16º, o 2º com o 15º e assim sucessivamente.
- ◆ Percurso, caracterizado por 2 secções individuais e uma coletiva
- ◆ Secções individuais, cabe a cada equipa seleccionar, antecipadamente, dois dos três elementos para competir na respetiva secção,
- ◆ Secções coletivas, os 3 elementos, trabalhando em equipa, devem transpor/superar cada obstáculo
- ◆ Todos os obstáculos tem de ser superados corretamente.
- ◆ A não transposição de um obstáculo tem uma penalização de 3min.

2.2 Prémios

→ Prémios INDIVIDUAL

1º Classificada geral feminina Troféu e 50€
2º Classificada geral feminina Troféu e 35€
3º Classificada geral feminina Troféu e 25€

1º Classificado geral masculino Troféu e 50€
2º Classificado geral masculino Troféu e 35€
3º Classificado geral masculino Troféu e 25€

Importante: este valor é para 60 inscrições em INDIVIDUAL, sendo menos atletas será feita a conversão relativa ao número efetivo de participantes.

→ Prémios EQUIPAS

1º Classificada Troféu
2º Classificada Troféu
3º Classificada Troféu

2.3 Entrega de prémios

→ 16H00 Prémios INDIVIDUAL e EQUIPAS

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

- não comparecer na partida 5min após a chamada para o duelo.
- 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.

2.5 Segurança / Covid

- A prova decorrerá de acordo com as normas da DGS em vigor à data da prova.
- Os atletas deverão apresentar os documentos necessários, de acordo com as normas da DGS, em vigor à data da prova.

2.6 Guarda de bens e roupa

A organização terá um espaço disponível para guarda de bens, no entanto, não nos responsabilizamos por danos nos objetos.

2.7 Abastecimentos

- Abastecimentos líquidos e sólidos na Challenge Arena OCR

2.8 Balneários

Haverá duches disponíveis

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.