

Regras da modalidade Fun Trekking

Versão março de 2011

Introdução

O Fun Trekking é uma competição de caminhada disputada por equipes.

As provas geralmente acontecem ao ar livre em local de interesse ecológico, histórico, cultural ou recreativo.

As equipes participantes devem conquistar Pontos passando por Postos de Controle (PC) espalhados pela área da prova. Não existe ordem definida para passar pelos PCs, mas para ir de um PC a outro as equipes devem obedecer à existência de Rotas virtuais entre eles.

A organização estabelece um tempo mínimo para cada Rota de modo a garantir que a competição não se transforme em uma corrida. Isto significa que na maioria das vezes a equipe terá tempo suficiente para percorrer a Rota caminhando tranquilamente sem se atrasar no PC seguinte.

A organização estabelece um tempo máximo para a realização da Prova – normalmente entre 3 e 4 horas. Diante desta restrição de tempo, cabe a cada equipe construir uma estratégia para garantir a maior quantidade de Pontos sem exceder o Tempo Máximo de Prova.

A organização do evento disponibiliza todas as informações e material necessários para que a equipe possa navegar corretamente pelo trajeto da prova.

Ao final da prova, vence a equipe que conseguir acumular a maior quantidade de Pontos.

Regra 1: Percurso válido

Parágrafo 1º

Cada equipe deve definir o próprio caminho que irá utilizar para percorrer uma Rota entre dois Postos de Controle. O fato de existir uma Rota entre dois Postos de Controle não garante que haja um caminho físico e/ou direto entre eles.

Parágrafo 2º

Os tipos de caminhos que são permitidos à equipe são: trilhas, estradas de terra, ruas, acostamento de rodovias, pastagens e outros tipos de terrenos abertos.

Parágrafo 3º

Não é permitido à equipe utilizar áreas de mata fechada, encostas, costões rochosos, áreas particulares que não fazem parte da propriedade da sede da prova, áreas expressas como proibidas pela Organização e toda e qualquer área que apresente risco ao competidor, a terceiros e suas propriedades ou ao meio ambiente.

Parágrafo 4º

A equipe deve deslocar-se de forma compacta, sem dispersão entre os integrantes.

Regra 2: Posto de Controle

Parágrafo 1º

O Posto de Controle distribui Pontos para as equipes que registrarem a sua passagem por ele.

Parágrafo 2º

As equipes podem passar mais de uma vez por um mesmo Posto de Controle.

Regra 3: Posto de Controle Obrigatório

Parágrafo 1º

O Posto de Controle pode ser classificado como Obrigatório quando as equipes são obrigadas a registrar sua passagem por ele.

Parágrafo 2º

O Posto de Controle Obrigatório pode possuir uma Tarefa Especial que, uma vez cumprida, vale determinada quantidade de bônus em pontos, brindes etc.

Regra 4: Posto de Controle Oculto

Parágrafo Único

O Posto de Controle pode ser classificado como Oculto quando sua real posição não é indicada no Mapa de Navegação. Neste caso a organização fornece dicas, pistas e/ou afins para que a equipe possa determinar a localização do PC Oculto.

Regra 5: Posto de Controle Temporal

Parágrafo Único

O Posto de Controle pode ser classificado como Temporal quando possui um ou mais intervalos de tempo em que ele se torna acessível ou não às equipes.

Regra 6: Rota

Parágrafo 1º

Rota é uma permissão para que uma equipe vá de um Posto de Controle até outro em intervalo de tempo igual ou superior ao definido pela organização.

Parágrafo 2º

As equipes são penalizadas por Rota Inválida nos seguintes casos.

- a. Caso percorram uma Rota em intervalo de tempo menor que o estabelecido, fazendo o registro adiantado na passagem pelo Posto de Controle.
- b. Caso acessem um Posto de Controle a partir de outro sem que haja uma Rota estabelecida entre eles.

Regra 7: Tempo Máximo de Prova

Parágrafo Único

Em cada etapa a organização estabelece um tempo máximo para realização da prova.

Regra 8: Penalidades

Parágrafo Único

As penalidades básicas da modalidade são as seguintes.

- a. Rota Inválida.
- b. Equipe Flagrada em Área Proibida.
- c. Equipe Dispersa.
- d. Tempo Máximo de Prova Excedido.
- e. Posto de Controle Obrigatório Perdido.

Regra 9: Resultado

Parágrafo Único

Vence a equipe somar a maior quantidade de Pontos descontando as penalidades recebidas.