

Regras da modalidade Fun Trekking

Versão janeiro de 2010

Regra 1: Definição

Parágrafo Único

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 verificar a existência de Rotas virtuais entre eles.

A organização estabelece um tempo mínimo para cada Rota – ou seja, para ir de um PC a outro – de modo a garantir que a competição não se transforme em uma corrida. Isto significa que muitas 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 passar pela maior quantidade possível de PCs sem exceder o Tempo Máximo de Prova.

A organização do evento disponibiliza material suficiente para que a equipe possa navegar corretamente pelo trajeto da prova, entre eles: Foto Aérea com a posição dos PCs e Tabela de Rotas e de Postos de Controle.

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

Regra 2: Percurso válido

Parágrafo 1º

Após escolher uma Rota para ir de um Posto de Controle a outro, é a própria equipe quem deve definir o caminho real (uma trilha, uma estrada, uma pastagem, etc.) que irá percorrer para chegar até o objetivo, pois o fato de existir uma Rota entre dois Postos de Controle não garante que haja um caminho direto entre eles.

Parágrafo 2º

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

Parágrafo 3º

Não é permitido à equipe atravessar áreas de mata fechada (sem trilha ou estrada), encostas, costões rochosos, áreas particulares, 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.

Regra 3: Posto de Controle de Passagem

Parágrafo 1º

O Posto de Controle do tipo Passagem distribui Pontos para as equipes que registrarem a sua passagem por ele utilizando uma Rota válida ou inválida.

Parágrafo 2º

O horário da equipe é aferido no momento do registro da chegada no Posto de Controle de Passagem.

- a. Se o registro for adiantado, ou seja, se a equipe percorreu a última Rota em intervalo de tempo menor que o estabelecido, então a penalidade por adiantamento é aplicada.
- b. Se o registro for no horário exato ou atrasado, não existe penalidade.
- c. Independentemente de adiantamentos ou atrasos, o horário de registro da passagem da equipe é o que deve ser considerado como início da Rota seguinte.

Parágrafo 3º

A passagem por um Posto de Controle de Passagem não é obrigatória. Ou seja, a equipe não é penalizada se, durante a prova, deixar de passar por um ou mais destes Postos de Controle.

Parágrafo 4º

A forma de cálculo e o total de Pontos distribuídos são definidos segundo critério do organizador da prova.

Parágrafo 5º

Cada equipe pode passar pelos Postos de Controle de Passagem tantas vezes quanto for necessário. Porém, a pontuação é atribuída apenas na primeira passagem. Já as penalidades podem ser aplicadas em qualquer uma das passagens.

Parágrafo 6º

É permitido que a equipe chegue adiantada no Posto de Controle e que faça o registro da sua chegada somente quando for conveniente segundo seus cálculos ou sua estratégia.

Regra 4: Posto de Controle Especial**Parágrafo 1º**

O Posto de Controle do tipo Especial distribui Pontos para as equipes registrarem a sua passagem por ele utilizando uma Rota válida ou não e que tenham sucesso no cumprimento de uma Prova Especial específica do PC.

Parágrafo 2º

Assim como nos Postos de Controle de Passagem, o horário da equipe também é aferido no momento do registro da chegada no Posto de Controle de Especial.

- a. Se o registro for adiantado, ou seja, se a equipe percorreu a última Rota em intervalo de tempo menor que o estabelecido, então a penalidade por adiantamento é aplicada.
- b. Se o registro for no horário exato ou atrasado, não existe penalidade.
- c. Independentemente de adiantamentos ou atrasos, o horário de registro da passagem da equipe é o que deve ser considerado como início da Rota seguinte.

Parágrafo 3º

A passagem por um Posto de Controle Especial é obrigatória. Ao final da prova a equipe é penalizada por cada Posto de Controle Especial que deixou de passar.

Parágrafo 4º

A Prova Especial aplicada pode ser de três tipos:

- a. Tudo ou Nada, quando a equipe somente conquista os Pontos do PC se cumprir a Prova Especial. Caso contrário a equipe não conquista pontos do PC.
- b. Contra o Relógio, quando a equipe conquista uma quantidade de Pontos inversamente proporcional ao tempo que foi gasto para cumprir a prova especial. A equipe pode não conquistar nenhum Ponto se gastar muito tempo ou se não cumprir a prova. Trata-se de uma prova de velocidade.

- c. A favor do Relógio, quando a equipe conquista uma quantidade de Pontos diretamente proporcional ao tempo que foi gasto para cumprir a prova especial. Trata-se de uma prova de resistência.

Parágrafo 5º

A forma de cálculo e o total de Pontos distribuídos são definidos segundo critério do organizador da prova.

Parágrafo 6º

Cada equipe pode passar tantas vezes quanto for necessário pelos Postos de Controle Especiais. Porém, a Prova Especial e a pontuação são registradas apenas na primeira passagem. Já possíveis penalidades poderão ser aplicadas em qualquer uma das passagens.

Parágrafo 7º

É permitido que a equipe chegue adiantada no Posto de Controle e que faça o registro da sua chegada somente quando for conveniente segundo seus cálculos ou sua estratégia. Neste caso, a Prova Especial somente pode ser iniciada após o registro de chegada.

Parágrafo 8º

Não existe tempo extra para a realização da Prova Especial. A equipe deve iniciar a contagem do tempo da Rota seguinte a partir do horário de registro no Posto de Controle Especial.

Regra 5: Posto de Controle Oculto**Parágrafo 1º**

O Posto de Controle Oculto pode ser do tipo de Passagem ou Especial.

Parágrafo 2º

O posicionamento do PC Oculto não é indicado no Mapa de Navegação sendo sua existência informada apenas na Tabela de Rotas e de Postos de Controle.

Parágrafo 3º

Para determinar a posição do Posto de Controle Oculto, a equipe deve descobrir pistas disponibilizadas pela organização junto aos demais PCs. Por exemplo: direção em graus e/ou distância em metros a partir de determinado ponto, enigmas, referências visuais etc..

Regra 6: Rotas**Parágrafo 1º**

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

Parágrafo 2º

As equipes ficam sujeitas a penalidade específica caso percorram uma Rota em intervalo de tempo menor que o estabelecido.

Parágrafo 3º

Com exceção das Rotas Extras (ver adiante), todas as demais Rotas e seus Tempos Mínimos constam na Tabela de Rotas e de Postos de Controle.

Parágrafo 4º

Rota Extra é uma Rota apresentada à equipe durante a prova, ou seja, de surpresa em meio ao percurso. Neste caso, cabe a cada equipe decidir se a Rota descoberta é interessante e viável a ponto de justificar alteração na estratégia.

Parágrafo 5º

Rotas Condicionais são Rotas que podem existir a partir de Postos de Controle Especiais. Estas Rotas somente poderão ser utilizadas quando a equipe conquistar alguma quantidade de Pontos na respectiva Prova Especial. Uma vez "aberta", a Rota Condicional poderá ser usada pela equipe quantas vezes forem necessárias.

Parágrafo 6º

Não existe Rota que inicie e termine no mesmo Posto de Controle, ou seja, toda e qualquer passagem consecutiva pelo mesmo Posto de Controle é descartada, valendo a primeira passagem pelo PC.

Parágrafo 7º

A equipe pode ir de um Posto de Controle a outro sem que exista uma Rota entre ambos. Tal procedimento é caracterizado como Rota Inválida e implica em penalidade específica. Mesmo fazendo uso de Rota Inválida, a equipe continua tendo direito aos Pontos distribuídos pelo Posto de Controle de Passagem ou à realização da Prova do Posto de Controle Especial.

Parágrafo 8º

O horário de registro de chegada em um PC é o horário que deve ser considerado como início da Rota seguinte, independentemente deste horário constituir atraso ou adiantamento da equipe na Rota anterior.

Regra 7: Tempo Máximo de Prova**Parágrafo 1º**

A organização estabelece um tempo máximo para realização da prova.

Parágrafo 2º

O Tempo Máximo de Prova normalmente não é suficiente para alcançar todos os Postos de Controle de uma prova. Assim, a estratégia da equipe é de fundamental importância de modo a planejar quais Postos de Controle serão alcançados, em qual sequência, e ainda quais Postos de Controle serão deixados de lado.

Parágrafo 3º

A equipe que ultrapassar o tempo máximo de prova é automaticamente desclassificada da Prova.

Parágrafo 4º

Para evitar o estouro do Tempo Máximo de Prova a equipe deve planejar o seu trajeto antes da largada e após o início da prova fica atenta para mudar sua estratégia quando se deparar com atrasos motivados por erro de navegação ou por outras ocorrências.

Regra 8: Penalidades**Parágrafo 1º**

As penalidades são impostas à equipe ao longo da prova podendo ser registradas pelo sistema de apuração ou por algum fiscal de percurso.

Parágrafo 2º

A pontuação referente a cada penalidade é estabelecida no regulamento de cada etapa e pode variar de prova para prova.

Parágrafo 3º

Tipos de Penalidades:

- a. Adiantamento em Posto de Controle

A equipe é penalizada por Adiantamento em Posto de Controle sempre que alcançar um Posto de Controle em Rota válida, porém em tempo menor que o estabelecido na Tabela de Rotas e de Postos de Controle.

- b. Rota Inválida

A equipe é penalizada por Rota Inválida caso se desloque de um Posto de Controle para outro sem que exista uma Rota entre ambos.

c. Área Proibida

A equipe é penalizada por Área Proibida se flagrada em terreno não permitido.

d. Equipe Dispersa

A equipe é penalizada por Equipe Dispersa se flagrada com os integrantes dispersos. Entende-se por dispersão quando ao menos um dos integrantes da equipe não estiver no campo visual do fiscal ou em distância maior que 30 metros dos demais integrantes.

e. Estouro de Tempo Máximo de Prova

A equipe é desclassificada caso ultrapasse o Tempo Máximo de Prova.

f. Posto de Controle Especial Perdido

A equipe é penalizada para todo Posto de Controle especial que deixou de passar durante a prova.

g. Atitude Anti-Competitiva

A equipe é penalizada se flagrada compartilhando informação ou mesmo caminhando com os integrantes de duas ou mais equipes misturados.

h. Largada Fora de Horário

A equipe é penalizada se efetuar a largada fora do horário estabelecido originalmente pela organização – ainda que com o consentimento do Diretor de Prova.

Regra 9: Resultado

Parágrafo 1º

A apuração dos resultados é feita somando todos os Pontos conquistados em Postos de Controle e diminuindo destes a somatória de todas as Penalidades recebidas.

Parágrafo 2º

Vence a equipe conseguir a maior quantidade de Pontos.