



FLAVIVS

CHALLENGE

旗幟

Regulamento de prova

Chaves

13 de Agosto de 2022

1. ORGANIZAÇÃO

A “Flavius Challenge OCR – Ninja” é uma corrida de obstáculos na vertente Ninja, organizada pela Associação Wildfun – Desporto, Aventura & Turismo com o apoio da Federação Portuguesa de Corridas de Obstáculos – FPOCR, Câmara Municipal de Chaves e Instituto Português do Desporto e da Juventude, I.P.

2. PROVA

A prova irá ter uma distância de **100mt** e **12 obstáculos**, terá a vaga individual e equipas estafeta (mistas) da Liga Ninja Portugal/Elite e uma prova aberta individual e equipas estafeta (mistas).

Em simultâneo decorrerá a prova Ninja Kids, não competitiva, para crianças com idades compreendidas entre os 6 e 13 anos de idade (inclusive).

A Liga Ninja Portugal, é uma competição de âmbito nacional, constituída por um número variável de provas, conforme definido anualmente pela Direção da FPOCR de acordo com o calendário desportivo anual.

A Liga Ninja Portugal atribui títulos individuais (masculinos e femininos) e coletivos (estafetas mistas) da vertente Ninja, a disputar pelos clubes e atletas federados na FPOCR.

A prova aberta vai cumprir com as mesmas normas da competição Liga Ninja Portugal.

2.1. Categorias

LIGA NINJA PORTUGAL/ELITE: É para aqueles atletas que têm um nível superior de forma e que pretendem superar todos os obstáculos de forma competitiva.

LIGA NINJA PORTUGAL/ELITE EQUIPAS ESTAFETAS (MISTAS): Equipas compostas por 4 elementos de ambos os géneros, 2 atletas do género feminino e 2 do género masculino. Cada atleta completa uma parte do segmento com 3 obstáculos. Formato competitivo.

NINJA OPEN: Prova adequada a quem pretende ter um primeiro contacto com a modalidade NINJA, num formato não competitivo.

NINJA OPEN EQUIPAS ESTAFETAS (MISTAS): Prova adequada a quem pretende ter um primeiro contacto com a modalidade NINJA, num formato não competitivo e por equipas mistas compostas por 4 elementos de ambos os géneros, 2 atletas do género feminino e 2 do género masculino. Cada atleta completa uma parte do segmento com 4 obstáculos.

NINJA KIDS: Prova não competitiva para crianças com idades compreendidas entre os 6 e 13 anos de idade (inclusive), incentivando a prática da modalidade junto dos mais jovens.

3. DATA/HORA/LOCAL

3.1. Data e Hora

A primeira edição da “Flavius Challenge OCR - Ninja” será realizada no dia 13 de Agosto de 2022.

Os horários previstos de início das fases são os seguintes, podendo a organização qualquer altura fazer reajustes de horários:

- Eliminatórias: 14:00 horas;
- Fase Final: 21:00 horas;

Na última semana antes do evento a organização fará chegar ao conhecimento dos atletas a informação da hora específica da sua partida e a hora a que se devem apresentar no local do evento.

3.2. Local

A prova vai ser realizada na Alameda do Trajano, em Chaves.

4. INSCRIÇÕES

4.1. Realizar inscrição

Para realizar a sua inscrição deve aceder à página de internet www.registerandgo.net e selecionar o nosso evento.

4.2. Cancelamento das inscrições

A organização não procede ao reembolso de qualquer valor de inscrições canceladas.

4.3. Tipos de Inscrição

4.3.1. Inscrição Individual

Poderá inscrever-se de forma individual na categoria Liga Ninja Portugal/Elite e Open para competir de forma individual na prova Flavius Challenge OCR – Ninja;

4.3.2. Inscrição de Equipa Estafetas (Mistas)

Poderá inscrever-se em equipa na categoria Liga Ninja Portugal/Elite - Equipas Estafetas (mistas) e Open - Equipas Estafetas (mistas) para competir de forma coletiva na prova Flavius Challenge OCR – Ninja;

A inscrição de Equipa Estafetas (Mistas) é gratuita, a partir do momento que todos os elementos da equipa estejam inscritos individualmente na competição.

Cada equipa terá de ter 2 elementos do sexo masculino e 2 elementos do sexo feminino.

Nesta inscrição será necessário dar um nome à equipa e é obrigatório que fique um elemento responsável por toda a equipa.

A inscrição dos elementos da equipa, deve ser realizada através do e-mail: apoioatleta@wildfun.pt

4.3.3. Inscrição Ninja Kids

Podem inscrever-se de forma individual para competir na prova “Flavius Challenge OCR – Ninja Kids” atletas com idades compreendidas entre os 6 e 13 anos (inclusive).

4.4. Cedência da inscrição

Até dia 10 de agosto de 2022, caso não possa utilizar a sua inscrição, poderá transferir a sua inscrição para outra pessoa.

Para tal, solicita-se que nos contacte via e-mail (apoioatleta@wildfun.pt) até à data indicada, informando-nos a sua intenção para que seja possível realizar a alteração dos dados pessoais.

4.5. Preços

O valor das inscrições para cada uma das provas são os da tabela seguinte:

Única Fase (08/07/2022 a 10/08/2022)	
Liga Ninja/Elite – Individual	16€
Liga Ninja/Elite – Equipas Estafetas	Gratuita*
Ninja Open – Individual	16€
Ninja Open – Equipas Estafetas	Gratuita*
Ninja Kids	6€

* a partir do momento que todos os elementos da equipa estejam inscritos individualmente na competição;

5. KIT DE ATLETA

O Kit de atleta é composto por um dorsal e ofertas dos parceiros do evento. No final será entregue uma medalha finisher a todos os atletas que concluírem o desafio.

A organização não garante a entrega de kits não recolhidos até ao dia do evento.

6. CREDENCIAÇÃO

A credenciação e o levantamento do kit do atleta poderão ser feitos no dia do evento no local da prova a partir das 10h30.

Aconselha-se que os participantes compareçam uma hora antes do início da prova para estacionar, efetuar a credenciação, levantar o kit, entregar os pertences e fazer o aquecimento pessoal de forma tranquila.

Depois de efetuado o levantamento do dorsal, os atletas que o fizerem com antecedência podem tomar a iniciativa de inspecionar o circuito e se preparar para a corrida.

Documentação necessária para levantamento do kit: Bilhete de Identidade ou Cartão de Cidadão com validade.

7. IDENTIFICAÇÃO

A participação nas provas carece obrigatoriamente da colocação adequada do dorsal de prova.

Os atletas que utilizem o dorsal de outro atleta, escondam ou manipulem a publicidade existente no dorsal e que não tenham o dorsal devidamente colocado, serão automaticamente desqualificados da prova pela organização.

Na **Liga Ninja Portugal** é obrigatório usar o equipamento exigido pela FPOCR.

8. SISTEMA DE CRONOMETRAGEM

A prova “Flavius Challenge OCR – Ninja”, será cronometrada pelo sistema de cronometragem manual, controlado pela Organização.

A organização assegura que a cronometragem será realizada com o maior dos cuidados.

Os resultados ao pormenor serão divulgados após o evento.

9. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

A participação na prova está disponível a qualquer interessado, devidamente inscrito e que respeite as regras apresentadas no regulamento.

Não é permitida a participação de elementos não inscritos na prova que participem com os dorsais de outros elementos inscritos, especialmente por motivos relacionados com o seguro obrigatório para o atleta.

Nas vagas da Liga Ninja Portugal/Elite e prova Open, não é permitida a participação de atletas com idade inferior a 14 anos.

Participantes com idade inferior a 18 anos carecem de autorização especial dos encarregados de educação.

Participantes com idade superior a 70 anos, carecem de uma confirmação por parte da organização, por motivos de seguro desportivo obrigatório.

10. FORMATO DE COMPETIÇÃO

A prova “Flavius Challenge OCR – Ninja” será disputada no formato de rondas de qualificação, consiste em várias rondas com uma série de eliminatórias e uma fase final para apurar o vencedor.

Os atletas qualificam-se para as várias fases com base nos tempos obtidos.

As provas terão duas rondas. A primeira ronda são as eliminatórias e a segunda é a fase final.

A fase final é composta por 16 atletas (oitavos de final), depois são apurados 8 atletas (quartos de final), 4 atletas (meias-finais) e 2 atletas (final).

10.1. Eliminatórias

Os atletas cumprem as suas partidas conforme indicação da organização. Todos os atletas têm direito a realizar duas (2) tentativas de percurso e a organização contabilizará o melhor tempo de cada atleta.

As partidas são 2 a 2 e só iniciam o percurso quando a linha estiver livre. Se falharem um obstáculo podem repetir o mesmo as vezes que quiserem até o ultrapassarem desde que não esgotem o TIME CAP.

As equipas de Estafetas Mistas cumprem as suas partidas conforme indicação da organização, e têm uma (1) única tentativa para realizar o percurso.

O percurso será composto por várias vias de partida, sendo que os atletas terão de usar somente a sua via. Caso troquem de via durante o percurso, o tempo não será contabilizado e perdem uma tentativa de partida.

Os dezasseis (16) melhores tempos masculinos, femininos e equipas estafetas (mistas) passam à fase final.

10.2. Fase Final

Esta fase será realizada em eliminatórias simples no sistema cronometragem individual, que pode incluir quartos de final, semifinais, repescagens ou outras eliminatórias antes da grande final.

Os atletas Masculinos, Femininos e Equipas de Estafetas Mistas, apurados para a fase final, partem pela ordem inversa dos tempos obtidos nas eliminatórias.

Os atletas Masculinos, Femininos e equipas de Estafetas Mistas têm uma (1) única tentativa para realizar o percurso.

Na primeira ronda são apurados os 8 melhores tempos. Na segunda ronda são apurados os 4 melhores tempos.

Os quatro (4) melhores tempos em Masculinos, Femininos e equipas de Estafetas Mistas, disputam a grande Final da seguinte forma:

- a) O primeiro e segundo melhores tempos, qualificam-se para a final da medalha de ouro (ouro e prata);
- b) O terceiro e quarto melhores tempos qualificam-se para a final da Medalha de Bronze (Medalha de Bronze).

Se um atleta na grande final falhar um obstáculo, será classificado como DNC e pode ganhar uma medalha.

Se os dois atletas na grande Final falharem um obstáculo, a partida será repetida para determinar os vencedores.

11. REGRAS GERAIS

É obrigatório concluir todos os Obstáculos.

O atleta só tem uma única tentativa para superar os obstáculos.

O funcionamento do percurso, assim como as abordagens aos obstáculos, será apresentado no briefing inicial pelo responsável dos Árbitros.

Cada via será sempre controlada, no mínimo por um Arbitro de prova.

12. PARTIDAS

As partidas da Liga Ninja Portugal serão feitas no sistema de Contrarrelógio Individual ou por Equipas, com intervalos de tempo entre os atletas ou as equipas. O seu nome será anunciado e o atleta ou equipa têm de estar a tempo na linha de partida.

As partidas serão dadas no tempo estabelecido na listagem de partida.

O Árbitro de partida dá a partida dos atletas através de um sinal sonoro e verifica a regularidade da mesma.

Os atletas que partam antecipadamente ou num tempo que não seja o seu serão desclassificados.

Atletas que compareçam atrasados para a partida terão de obter autorização do Árbitro de partida para participar.

Os Atletas são chamados para a linha de partida e depois de ocuparem os seus lugares, a partida poderá ser dada em qualquer altura.

12.1. Partidas Individuais

Primeiro serão dadas as partidas do género Feminino, de seguida as do Masculino com um intervalo de tempo a ser estabelecido na semana anterior ao à prova.

A ordem por género será estabelecida pelo Ranking do ano da competição e faz-se do atleta com menor ranking para o maior. Os atletas que não constem no Ranking serão colocados abaixo do atleta com menor ranking, ordenados pelo número de dorsal do maior para o menor.

A primeira categoria a sair será a Liga Ninja Portugal a partir das 14h00.

12.2. Partidas Equipas Estafetas (mistas)

O percurso é dividido em quatro (4) segmentos de três (3) obstáculos. Cada atleta completa um segmento do percurso, em ordem sequencial, de um (1) a quatro (4).

O segmento que cada atleta vai realizar, tem de ser previamente escolhido e comunicado à organização pelos Clubes, não são permitidas alterações no decorrer da competição.

As equipas serão ordenadas por ordem alfabética, partindo primeiro aquela cujo nome se inicie pela letra A até Z.

O primeiro atleta da equipa a partir, começa ao sinal de partida.

Os restantes atletas da equipa, iniciam a sua corrida pela ordem previamente escolhida, quando o atleta anterior terminar o seu segmento. A passagem de testemunho é realizada pela entrega de chip e/ou elemento de identificação da equipa.

Os atletas não se podem ajudar fisicamente no percurso.

A equipa termina a corrida, quando o quarto elemento da equipa ultrapassar a linha de meta.

O tempo total da equipa, é o tempo apurado pela cronometragem.

A partida da categoria equipas estafetas (mistas) está prevista para as 17h.

13. CORRIDA – REGRAS GERAIS

Os atletas terão de:

- a) Correr, andar, gatinhar, rastejar, escalar ou impulsionar-se de outra forma, por baixo, sobre ou através da superfície;
- b) Usar o equipamento durante toda a prova.

Não é permitido ao atleta:

- a) Correr com o tronco descoberto;
- b) Correr descalço, em qualquer parte do percurso;
- c) Mudar de via durante o percurso;
- d) Ser acompanhado no percurso, ao lado do mesmo, por qualquer pessoa que não esteja a competir, exceto se devidamente autorizado;

14. CONDUTA NOS OBSTÁCULOS – REGRAS GERAIS

Os atletas devem:

- a) usar qualquer meio para transpor os obstáculos, através, por cima, sobre, por baixo ou debaixo, conforme determinado pelo Regulamento da prova;
- b) mover um objeto projetado para tal, conforme determinado pelo Regulamento da prova;
- c) concluir obrigatoriamente todos os obstáculos;
- d) manter a progressão em todos os obstáculos;

Os atletas não podem:

- a) impedir intencionalmente a progressão de outro atleta;
- b) mover-se de forma a causar danos a si ou a outro atleta;
- c) interferir intencionalmente com outro atleta;
- d) exhibir nudez propositalmente ou outra exposição indecente.

15. SERVIÇOS

15.1. Bens pessoais

Para todos os atletas que não têm onde deixar a chave do seu veículo, a organização disponibilizará um local onde possa deixar os seus pertences em segurança.

15.2. Banhos

Os banhos serão nos balneários da Piscina Municipal de Chaves, que podem ser usados assim que o atleta terminar a sua prova.

15.3. Abastecimento

Haverá na zona de chegada abastecimentos líquidos e sólidos. O abastecimento só será permitido nos locais destinados a tal.

15.4. Estacionamento

A partida e a chegada realizam-se na Alameda do Trajano em Chaves, onde existem vários locais de estacionamento disponíveis.

16. PARTICIPANTES E ORGANIZAÇÃO

16.1. Idade mínima

Para participar na prova Liga Ninja Portugal/Elite e Ninja Open será necessário ter completado 14 anos até à data do evento.

Para participar na prova Ninja Kids será necessário ter idades compreendidas entre os 6 e 13 anos (inclusive).

16.2. Seguro

Todos os participantes inscritos na “Flavius Challenge OCR – Ninja” devem entregar o termo de responsabilidade assinado no ato de levantamento do kit do atleta.

Cada atleta participa sob sua inteira responsabilidade e assume que possui condições físicas adequadas para enfrentar este tipo de provas.

Em conformidade com o Decreto-Lei nº 10/2009, de 12 de janeiro os participantes da “Flavius Challenge OCR - Ninja” estarão cobertos por um seguro de acidentes pessoais providenciado pela organização. O contrato de seguro garante os seguintes montantes mínimos de capitais:

- a) Morte - 25 000€;
- b) Despesas de funeral – 2000€;
- c) Invalidez permanente absoluta - 25 000€;
- d) Invalidez permanente parcial - 25 000€, ponderado pelo grau de incapacidade fixado;
- e) Despesas de tratamento e repatriamento – 4000€.

O evento está coberto também por um seguro de responsabilidade civil.

16.3. Responsável pela organização e desqualificação

Será DESQUALIFICADO quem não completar o circuito da prova ou cumprir as penalidades corretamente. Haverá juízes ou voluntários de prova em cada obstáculo para verificar se o atleta atende as regras e confirmar a ultrapassagem correta dos obstáculos.

Todos os juízes ou voluntários têm autoridade para desqualificar ou retirar da prova alguém (atleta) que ponha em risco a sua segurança ou que tenha algum comportamento menos ético.

16.4. Desqualificação

Serão desqualificados todos os atletas que participem na “Flavius Challenge OCR – Ninja” que:

- a) Omitam informações relativas à inscrição;
- b) Não realizem o percurso completo;

- c) Não realizem os obstáculos, ou as penalizações de acordo com as ordens dos voluntários;
- d) Faltem ao respeito aos outros atletas/voluntários/organizadores.

17. PRÉMIOS

Serão premiados os seguintes atletas:

1º Classificado **LIGA NINJA PORTUGAL/ELITE** (Masculino e Feminino) - Troféu e Prize Money 150€*

2º Classificado **LIGA NINJA PORTUGAL/ELITE** (Masculino e Feminino) - Troféu e Prize Money 100€*

3º Classificado **LIGA NINJA PORTUGAL/ELITE** (Masculino e Feminino) - Troféu e Prize Money 50€*

* valor máximo pode variar conforme o número total de inscritos na prova;

1º Classificado **LIGA NINJA/ELITE EQUIPAS ESTAFETAS (mistas)** - Troféu

2º Classificado **LIGA NINJA/ELITE EQUIPAS ESTAFETAS (mistas)** - Troféu

3º Classificado **LIGA NINJA/ELITE EQUIPAS ESTAFETAS (mistas)** - Troféu

18. SUSPENSÃO DA PROVA

A organização reserva-se ao direito de variar o ponto de partida ou chegada, cancelar ou alterar obstáculos, atrasar o tempo da prova, além de suspendê-la por motivos alheios ao controlo dos organizadores, fazendo-se comunicar no site da prova e nas redes sociais oficiais do evento.

19. DADOS PESSOAIS

O registo implica a autorização para o uso livre do nome, sobrenomes e foto dos participantes em informações relacionadas com a prova.

Em conformidade com a RGPD, a organização informa que a participação nesta prova implica o consentimento para a incorporação dos dados pessoais fornecidos no ficheiro automatizado existente para os organizadores. O objetivo deste arquivo é o tratamento para o gerenciamento e desenvolvimento da prova acima mencionada.

Os atletas no ato da inscrição autorizam que as imagens obtidas durante a corrida podem ser usadas pelas empresas da organização e parceiros para fins de divulgação e publicidade do evento e / ou produtos a ele associados.

20. RESPONSABILIDADE DOS PARTICIPANTES

É responsabilidade exclusiva do participante estar apto para a competição, ou seja, usufruir de um nível de saúde e preparação física, técnica e mental necessária para enfrentar uma prova deste tipo. A organização estará isenta de qualquer responsabilidade pelos danos ou lesões sofridas durante a realização da prova. Qualquer atleta que participe no evento aceita as regras indicadas no

momento da inscrição, com os critérios da organização prevalecendo em caso de dúvida.

21. REGULAMENTOS

Os casos omissos no presente regulamento, serão resolvidos e decididos pelo staff da organização. A organização reserva-se ao direito de alterar as regras da prova.

A organização poderá a qualquer momento suspender ou prorrogar os prazos, adicionar ou limitar o número de inscrições disponíveis, adicionar ou reduzir obstáculos em função das disponibilidades técnicas, questões de segurança ou necessidades estruturais, sem aviso prévio.

Ao inscreverem-se, todos os participantes aceitam o presente regulamento e, em caso de dúvida ou surgimento de uma situação não contemplada no mesmo, devem informar a organização.