



Gincana de Aventura 2018

Clube do Jipeiro Joinville

17 de março de 2018

REGULAMENTO GERAL DA GINCANA

Art. 1 - Definição

A Gincana de Aventura do Clube do Jipeiro Joinville é um PROVA de estratégia e navegação por mapa, bússola e GPS, onde cada EQUIPE procurará encontrar PONTOS DE PASSAGEM e TAREFAS (DE AVENTURA, CULTURAIS, LÚDICAS) distribuídas em área previamente delimitada e angariar pontos em função da dificuldade da tarefa (determinada pela organização) e estratégia escolhida, integrando família e amigos.

Paragrafo I - Vencedora será a EQUIPE que obtiver o maior número de pontos.

Art. 2 - Equipes competidoras

Cada veículo participante (EQUIPE) conterà, no mínimo 2 (dois) COMPETIDORES onde um será o chefe, outro será o Navegador e os demais, se houverem, serão os Zequinhas. O número máximo de competidores numa mesma equipe dependerá da capacidade do veículo conforme CTB (Código de Trânsito Brasileiro). A organização sugere o mínimo de 3 competidores na equipe e considera que 4 é um número ideal para a realização das provas.

Idosos (acima de 60 anos), portadores de deficiência física e crianças (menores de 12 anos) serão eximidas de tarefas que envolvam periculosidade para sua aptidão física, pois o objetivo da gincana é integração e inclusão.

Qualquer membro da equipe poderá pilotar o veículo, desde que devidamente habilitado conforme legislação de trânsito vigente. Terão tarefas para todas as idades e é possível tarefas exclusivas para crianças.

Art. 3 - Itens obrigatórios e opcionais

É OBRIGATÓRIO que cada veículo participante portar:

- bússola que poderá ser magnética comum ou aplicativo para "smartphone";
- receptor GPS;
- disposição;
- bom humor.

É OPCIONAL que cada veículo participante porte:

- BICICLETA (provas de ciclismo costumam ter pontuação alta). A bike não é obrigatória, mas recomendada pela organização;
- lápis, borracha e régua;
- barbante com 20cm para medir sobre o mapa;
- Cronômetro;
- Saco de Lixo
- prancha de isopor no tamanho 50x50cm;
- alfinetes com cabeça colorida

Art. 4 - Inscrições e participantes

As inscrições são limitadas a 100 equipes. Valores da inscrição por equipe:

- Sócios do Clube do Jipeiro Joinville – R\$50,00 + doação de 10kg de alimentos não perecíveis.
- Não Sócios do Clube do Jipeiro Joinville – R\$100,00 + doação de 10kg de alimentos não perecíveis.

Cada inscrição de equipe receberá 2 camisetas do evento.

A inscrição deverá ser feita exclusivamente pelo site do CJJ www.clubedojipeiro.com.br. As vagas, e a ordem de largada, serão preenchidas conforme pagamento confirmado.

A entrega dos 10kg de alimentos não perecíveis deverá ocorrer no dia do evento, no momento da confirmação da inscrição. Não será aceito dinheiro em substituição dos alimentos. Os materiais serão doados para entidades filantrópicas. Ao entregar as doações, a equipe receberá um passo a passo que orientará seu roteiro até a largada.

Art. 5 - Responsabilidades

O ato da inscrição para a prova caracteriza a declaração dos COMPETIDORES e de seus responsáveis legais de que assumem todos os riscos decorrentes da mesma, consigo ou com outrem, com seus veículos e equipamentos. Declaram também que conhecem e aceitam inteiramente os termos deste regulamento, isentando organizadores, promotores, supervisores e patrocinadores de quaisquer acidentes, independente do tipo ou natureza, que possam ocorrer antes, durante ou depois da prova, dentro ou fora dos veículos.

A inscrição caracteriza, ainda, a cessão integral e a título gratuito, por prazo indeterminado e em caráter exclusivo, de todos os direitos relativos à imagem de todos os integrantes da equipe ao Clube do Jipeiro Joinville, aos patrocinadores, aos co-patrocinadores e aos organizadores do evento, permitindo a estes sua exposição em qualquer meio de comunicação, nacional ou internacional, antes, durante e após o evento, sem qualquer restrição.

Todas as ruas estarão com tráfego normal e não há nenhum tipo de preferência dos veículos da gincana.

Fica a equipe obrigada a devolver o equipamento de rastreamento via satélite, sob pena de reembolso no valor integral.

Art. 6 - Autoridade dos Diretores de Prova

Todo concorrente, ao se inscrever para participação na prova, declara conhecer o regulamento e a ele submeter-se, reconhecendo integralmente a autoridade única dos diretores de prova, aos quais deve se dirigir com dignidade e respeito. Todo concorrente declara também que renuncia ao direito de recorrer a qualquer júri, esportivo, civil ou criminal, por mais privilegiado que seja. Por razões de segurança ou de força maior, a direção de prova poderá a qualquer tempo (antes, durante ou depois da sua realização) promover o cancelamento de PCs, impedir o tráfego dos veículos participantes em determinadas áreas indicadas ou não nos mapas, ou mesmo cancelar a competição como um todo.

Art. 7 - Regulamentos complementares

Em adendo a este Regulamento Geral, antes da realização da prova poderá ser expedido um Regulamento Complementar a qual todo concorrente, no ato da inscrição, deverá obrigatoriamente conhecer e a ele submeter-se. Regras específicas serão entregues aos COMPETIDORES no ato da retirada das "listas de objetivos", conforme descrito no artigo 11.

Art. 8 – Apresentação Promocional da gincana

Será proferida uma apresentação com detalhes, dicas e truques da gincana no dia 07/03 as 20h. Apesar de não obrigatória, é recomendada a participação de pelo menos um membro da equipe.

Art. 9 - Briefing

No dia 16/03 as 20h será feita uma preleção antes da prova para informar aos participantes sobre os objetivos do esporte, características da prova, peculiaridades do percurso e infraestrutura organizacional, com a presença obrigatória do CHEFE DE CADA EQUIPE e optativa aos demais competidores. Orientações adicionais serão passadas no dia da prova as 8:30.

Art. 10 – Horário e ordem de Largada

A 1ª largada da gincana será às 09h (largada estratégica). A ordem de largada das EQUIPES será numérica pela confirmação de inscrição efetivamente paga, em intervalos regulares de 30 em 30 segundos, largando de 2 em 2 carros.

Art. 11 - Materiais fornecidos

Cada EQUIPE receberá na largada estratégica (1ª LARGADA):

1. Mapa da Prova: mapa elaborado especialmente para a prova contendo algumas estradas resumidas e trilhas, aproximadamente 20 PCs numerados, além de anotações e informações de interesse;
2. Lista de objetivos: relação de todos os PCs (locados no mapa ou não), indicando a pontuação de cada PC e sua respectiva categoria. Conterá também informações sobre itens obrigatórios referentes à determinados PCs, sem os quais a EQUIPE não poderá coletar os pontos a ele relativos; bem como regras e penalizações específicas.
3. outras informações de interesse para a competição. Cada EQUIPE receberá na largada da prova (2ª LARGADA):
 - a. Passaporte: Caderno de anotações onde são designados e numerados espaços para registro de PC. Contém espaço para todos os PCs que necessitarem carimbos (registro de passagem) e deverá a todo instante da prova estar na posse de um dos integrantes da EQUIPE.
 - b. outras informações de interesse para a competição.

Art. 12 - PCs

Os PCs poderão estar localizados em praticamente qualquer lugar, como estradas pavimentadas, secundárias, privadas ou abandonadas, trilhas ou mesmo dentro de cidades. Todos os PCs serão indicados por uma placa com a logo do CJJ. Em alguns PCs poderá ser exigido que as EQUIPES participem de determinada aventura ou desempenhem certas tarefas, sem as quais não poderão ser angariados os pontos relativos àquele PC.

Alguns PCs terá monitor e ele será o árbitro, determinando se a EQUIPE cumpriu ou não a atividade que lhe foi solicitada. Nestes casos, o registro no Passaporte será efetuado pelo monitor. Tem ele autonomia para impedir a participação de determinados COMPETIDORES na atividade por ele monitorada, a seu exclusivo critério que vise o êxito da competição.

Nos PCs de passagem, haverá um dispositivo para registrar a passagem do PC no Passaporte ou alguma orientação de como fazer o registro. Quando exigido o registro no passaporte, este deve ser feito no local apropriado de cada PC. Em local diferente não terá validade. Dois registros diferentes num mesmo local de um PC, invalida o PC. No PC de passagem não haverá monitor.

Art. 13 - Categorias de PCs

Os PCs estarão divididos em quatro categorias:

- I – Obrigatórios. Será designado, antes da largada, um ou mais PC(s) obrigatório(s) no(s) qual(is) a EQUIPE deverá passar durante a prova. Alguns PCs somente poderão ser visitados, na forma apontada na lista de objetivos, após a passagem da equipe competidora pelo(s) PC(s) obrigatório(s) que lhe(s) for(em) designado(s). A não passagem pelo(s) PC(s) Obrigatório(s) DESCLASSIFICA a equipe.
- II – Aventura. Nos PCs da categoria Aventura certas atividades físicas (como caminhadas, canoagem, mountainbike, rapel, cavalgada, natação, entre outras) poderão ser exigidas de um ou mais integrantes da EQUIPE para que seja possível a coleta dos pontos a eles relativos.
- III – Tarefa. Nos PCs da categoria Tarefa certas atividades de habilidade ou de cunho lúdico-cultural (como localização de pessoas em cidades, plantio de mudas, localização de sítios, obtenção de imagens fotográficas, etc.) poderão ser exigidas de um ou mais integrantes da EQUIPE para que seja possível a coleta de pontos a eles relativos.
- IV – Passagem. A simples passagem por esses PCs (que será localizado e atingido com maior ou menor facilidade) habilita a coleta dos pontos a eles relativos. Além destes PCs, os DIRETORES DE PROVA poderão promover provas extras, que também valerão pontos. Poderão, também, ser atribuídos pontos por mérito em atividades especiais, o que será previamente determinado pelos organizadores.

Art. 14 - Responsabilidade pelo resgate

Cada equipe é responsável por seu próprio resgate. Esta responsabilidade não será, em nenhuma hipótese, atribuída aos organizadores do evento. A transposição de todas as dificuldades encontradas no percurso, tais como pontes precárias, areões, lamaçais, riachos cheios, pedras, tocos de madeira, árvores, etc., será de inteira responsabilidade

dos concorrentes. Os eventuais custos pelo resgate de veículos da equipe deverão, em qualquer caso, ser por ela suportados. Não obstante, a organização indicará, quando possível, a localização de apoio médico/ambulatorial e mecânico, na região onde ocorrerá a prova. Caso haja necessidade de resgate médico ou mecânico, isto deverá ser informado à organização pela respectiva EQUIPE que o utilizar, com a maior brevidade possível.

Art. 15 – Controle de Velocidade na Prova

As EQUIPES deverão a todo tempo observar as leis de trânsito locais. Nenhum veículo poderá ultrapassar as velocidades estabelecidas:

1. pelos DIRETORES DE PROVA (de acordo com indicação no mapa);
2. pela legislação de trânsito; e
3. pela sinalização local, devendo, caso haja divergência entre elas, SEMPRE PREVALECER A MENOR

A velocidade de tráfego dos veículos das EQUIPES poderá ser controlada pelos organizadores. O excesso de velocidade será severamente penalizado, com a perda de pontos e/ou desclassificação. O ato da inscrição implica na concordância dos proprietários dos veículos participantes com que os organizadores neles instalem sistemas de posicionamento por satélite Quatenus, se forem necessários. Tais aparelhos não poderão ser removidos do local em que forem instalados, exceto pelos organizadores, sob pena de desclassificação da EQUIPE

Art. 16 - Penalidades

Será IMPEDIDA de largar a equipe: - que tiver menos de 2 participantes; - não tiver os itens obrigatórios.

Será DESCLASSIFICADA a equipe:

- que romper cercas, tráfegar sobre plantações, hortas etc. ou exercer qualquer ato de desrespeito à propriedade alheia. Esta penalidade não isenta a equipe de responder e arcar com responsabilidades, decorrentes do ato, perante os prejudicados;
- que (qualquer um de seus integrantes) ingerir e/ou portar bebidas alcoólicas durante o transcurso da prova;
- que durante a prova trocar os COMPETIDORES inscritos por outros;
- que obstruir propositadamente a passagem de outro concorrente;
- que desacatar as decisões dos diretores de prova, organizadores e monitores;
- qualquer um de seus integrantes deixar de utilizar cinto de segurança, inclusive no banco traseiro e a todo o tempo;
- que tumultuar o trabalho dos PC's;
- que for flagrada jogando lixo em qualquer ponto da prova;
- que danificar, de qualquer forma, os PCs e seus componentes;
- que remover ou modificar qualquer instalação de componentes eletrônicos efetuada pelos organizadores;
- cujo passaporte tiver sido desmontado ou adulterado;
- que adotar atitude anti-desportiva, assim considerado qualquer ato de agressão ou desrespeito a outros concorrentes ou organizadores, desde o momento da inscrição até o final da festa de premiação e encerramento do evento;
- que não devolver o rastreador via satélite, caso tenha sido instalado no veículo.

A desclassificação, se ocorrer, será imposta pela DIREÇÃO DA PROVA, que ouvirá os argumentos da equipe penalizada e poderá, se julgar necessário, convocar outros membros organizadores e outras equipes para elucidar eventuais dúvidas. A decisão da DIREÇÃO DA PROVA será irreversível.

Art. 17 - Contagem de pontos

Vencerá a EQUIPE que no final da prova, coletar o maior número de pontos, descontadas eventuais penalidades. Os critérios e valores de penalidades (perda de pontos e desclassificação por atraso, desrespeito a limite de velocidade, violação de mão de direção, entre outros) serão especificados nas “listas de objetivos”.

Art. 18 - Empates

Caso haja empate, o critério de desempate será:

- a. Vencerá a equipe que tiver o maior número de crianças (menores de 12 anos);
- b. Caso o empate persista, vencerá a equipe que tiver passado no MENOR número de PCs;
- c. Caso o empate persista, vencerá a equipe que tiver passado no MAIOR número de PCs de passagem;
- d. Caso o empate persista, vencerá a equipe que for composta por menor número de integrantes;
- e. Persistindo o empate será considerada vencedora a EQUIPE que largou antes daquela com a qual empatou nos outros critérios.

Art. 19 - Apuração, divulgação dos resultados e reclamações

A apuração será realizada pelos DIRETORES DE PROVA da prova EM ÁREA DE ACESSO RESTRITO À DIREÇÃO DA PROVA. Será entregue à equipe a sua “ficha de performance” em até 1h após sua chegada. Eventuais reclamações deverão ser encaminhadas por escrito diretamente pelo chefe da equipe a um dos DIRETORES DE PROVA, no prazo máximo de 15 minutos após a distribuição da “ficha de performance”. As reclamações serão avaliadas e decididas, antes da divulgação dos resultados, por comissão formada por pelo menos 3 (três) DIRETORES DE PROVA.

As penalidades apuradas por outros meios (relatórios de monitores, fiscais de campo, rastreamento via satélite entre outros) serão aplicadas às EQUIPES por decisões soberanas dos DIRETORES DE PROVA. As penalidades não serão indicadas na “ficha de performance” e não estarão sujeitas a reclamações.

Não serão recebidas reclamações das EQUIPES que não as encaminharem no prazo indicado acima. Todas as eventuais dúvidas e informações que as equipes tenham a respeito da prova deverão ser esclarecidas junto aos DIRETORES DE PROVA pelo CHEFE DA EQUIPE . Os resultados serão divulgados na sede do Clube do Jipeiro Joinville.

Art. 20 - Premiação

Serão premiadas com medalhas as 3 (três) EQUIPES melhores colocadas de cada categoria.

A premiação está prevista para ocorrer as 17h na sede do Clube do Jipeiro Joinville.

Art. 21 – Direção da Prova

Diretor Geral: Roger

Fabício

Théo

Rovane

BOA DIVERSÃO!!!

Este regulamento foi adaptado a partir do regulamento da Mitsubishi Outdoor.