

O HIGH CHALLENGE é uma corrida composta por obstáculos de vários níveis de dificuldade, com distâncias, aproximadas, de 6,5km e 8km, com 15 a 20 obstáculos, para os que querem diversão e aos que querem testar sua performance, correndo por premiação.

LOCAL, DATA E HORÁRIO:

- Campina Grande do Sul – PR (Crozetta Park Cross)
- Dia 14 de julho de 2024
- Horário da largada: a partir das 8h, com baterias de 50 pessoas.
- As largadas da categoria PRO serão as primeiras, a cada cinco minutos, de acordo com a ordem de inscrição.
- As largadas da categoria COMPETIÇÃO iniciarão 20 minutos após a última bateria da categoria PRO.
- As largadas da categoria DIVERSÃO iniciarão 20 minutos após a largada da última bateria da categoria COMPETIÇÃO.
- A ordem de largada será de acordo com a ordem de inscrição.

INSCRIÇÕES:

Lote promocional (15/02/2024 ao dia 24/03/2024):

SEM CAMISETA

DIVERSÃO - R\$ 104,00 + taxa

COMPETIÇÃO - R\$ 124,00 + taxa

PRO - R\$ 134,00 + taxa

COM CAMISETA

DIVERSÃO - R\$ 139,00 + taxa

COMPETIÇÃO - R\$ 159,00 + taxa

PRO - R\$ 169,00 + taxa

1º Lote (25/03/2024 ao dia 04/05/2024):

SEM CAMISETA

DIVERSÃO - R\$ 124,00 + taxa

COMPETIÇÃO - R\$ 144,00 + taxa

PRO - R\$ 154,00 + taxa

COM CAMISETA

DIVERSÃO - R\$ 159,00 + taxa

COMPETIÇÃO - R\$ 179,00 + taxa

PRO - R\$ 189,00 + taxa

2º Lote (05/05/2024 ao dia 14/06/2024):

SEM CAMISETA

DIVERSÃO - R\$ 144,00 + taxa

COMPETIÇÃO - R\$ 164,00 + taxa

PRO - R\$ 174,00 + taxa

COM CAMISETA

DIVERSÃO - R\$ 179,00 + taxa

COMPETIÇÃO - R\$ 199,00 + taxa

PRO - R\$ 209,00 + taxa

DISTÂNCIA:

A distância do percurso DIVERSÃO será de 6,5km, e 8km para a categoria COMPETIÇÃO e PRO, com 20 a 25 obstáculos.

OBS.: A distância poderá ser alterada, de acordo com a condição climática no dia do evento, sendo para mais ou para menos, com margem de, aproximadamente, 1km.

RETIRADA DE KIT:

O kit será entregue no dia e local do evento, das 6h às 7h.

O kit NÃO será entregue após o horário determinado para a retirada.

A camiseta, não retirada no dia da prova, poderá ser entregue ao participante até cinco dias após o evento, em local estipulado pela organização do High Challenge.

PREMIAÇÃO:

Categoria PRO (somente Geral) - Três primeiros

1º ao 3º - PRO Masculino – 100% Completo

1º ao 3º - PRO Feminino – 100% Completo

Categoria COMPETIÇÃO Geral e Categorias por idade

1º ao 3º - Masculino – 100% Completo

1º ao 3º - Feminino – 100% Completo

Os 3 primeiros atletas gerais, feminino e masculino, das categorias PRO e COMPETIÇÃO, não concorrem à premiação por faixa etária.

Prêmios de faixa etária - Os atletas devem completar todos os obstáculos conforme pretendido para se qualificarem para os prêmios de três melhores masculinos e três melhores femininos por idade.

Obstáculos podem ser tentado quantas vezes forem necessárias, porém, O PARTICIPANTE DEVERÁ SE ATENTAR AO TEMPO LIMITE DETERMINADO pela organização do High Challenge para passar a linha de chegada. SE O ATLETA NÃO CONCLUIR O PERCURSO DENTRO DO TEMPO LIMITE, O MESMO SERÁ DESCLASSIFICADO AUTOMATICAMENTE. Os atletas DEVEM estar presentes na cerimônia de premiação para receber os prêmios. Não enviaremos prêmios após a corrida.

DIVERSÃO:

Participantes da categoria DIVERSÃO não são elegível à premiação. Todos receberão medalha de participação. Os mesmos não tem obrigatoriedade de passagem pelos obstáculos.

COMPETIÇÃO:

Atletas da categoria COMPETIÇÃO são concorrente aos pódios, geral e categorias por idade, submetidos aos mesmos obstáculos da categoria PRO, porém, com nível de dificuldade menor, diferenciados por vias de passagem sinalizadas de acordo com a categoria em obstáculos específicos.

Veja aqui as faixas etárias (Premiação com troféu aos três primeiros da categoria COMPETIÇÃO):

- 16 a 29 (Fem. / Mas.)
- 30 a 39 (Fem. / Mas.)
- 40 a 49 (Fem. / Mas.)
- 50+ (Fem. / Mas.)

PÓDIO:

Todo atleta deverá apresentar-se no pódio utilizando sapato fechado. É expressamente proibido subir ao pódio com cartazes e crianças junto aos campeões no ato da foto oficial.

REGRAS PRO E COMPETIÇÃO:

A conclusão de obstáculos é necessária para todas as posições no pódio. As vagas no pódio

NÃO serão preenchidas por atletas que não completarem 100% dos obstáculos. As largadas PRO, com aproximadamente 50 corredores, sairão do funil de largada a cada cinco minutos, começando às 8h. Após a última bateria PRO largar, o intervalo para a primeira largada das baterias COMPETIÇÃO será de 20 minutos, seguindo, em diante, largadas a cada cinco minutos. Além dos primeiros colocados gerais, seu tempo de chegada e colocação serão determinados pelo chip de cronometragem, desde que tenha feito, com sucesso, todos os obstáculos. É possível que alguém que comece depois de você e termine depois de você possa ter um tempo de corrida melhor e vencê-lo.

Assim que os resultados da corrida forem finalizados, a cerimônia de premiação geral (PRO e COMPETIÇÃO) e por faixa etária (COMPETIÇÃO) será realizada.

Você deve retirar seu prêmio no evento, pois, os mesmos não serão enviados após a corrida. A Classificação Geral da prova terá a listagem de classificação dos participantes, levando em conta o tempo líquido para classificação Geral e das categorias de Faixa Etária. Todas as outras regras padrão na seção “Regras Gerais” abaixo se aplicam a este evento.

Para se qualificar para os lugares no pódio e prêmios, os corredores PRO e COMPETIÇÃO deverão completar 100% dos obstáculos e terminar a corrida com seu chip e/ou numeral dentro do tempo limite para passagem pelo pódio de chegada. Isso inclui prêmios gerais e por faixa etária.

TEMPO LIMITE PARA CONCORRER AO PÓDIO: 2h40m.

REGRAS GERAIS

Geral - Os atletas devem completar todos os obstáculos conforme especificado nas regras do PRO para serem elegíveis aos prêmios em dinheiro, que são concedidos aos três melhores atletas masculinos e três melhores atletas femininos competindo na bateria do PRO.

Mudanças nas Regras - Por razões de segurança ou logística, a gestão do High Challenge pode mudar/alterar as regras de um obstáculo a qualquer momento. Se um oficial de corrida ou participante do obstáculo instruir você a fazer algo que seja contrário às regras escritas de um obstáculo, siga suas instruções verbais. Se você desconsiderar as instruções verbais dos oficiais da corrida ou do staff do obstáculo, você será reportado à administração do High Challenge, que decidirá sobre o assunto.

Sistema de cronometragem – A depender da quantidade de atletas, somados, da categoria PRO e COMPETIÇÃO (participantes com chip e/ou numeral), o aferimento dos tempos e colocações para o pódio poderão ser feitas por sistema sem chip, sendo feita a substituição do chip por pulseiras identificadoras e numerais.

Prévias do percurso - Tanto o percurso quanto os obstáculos NÃO estão disponíveis para visualização ou prática antes da corrida.

Tentativas - Obstáculos podem ser tentados em número ilimitado de vezes. Se você NÃO conseguir completar um obstáculo na primeira tentativa, pode usar qualquer linha, destinada à sua categoria, para tentar o obstáculo novamente, no entanto, você deve ir até o final da fila, se

houver pessoas da mesma categoria esperando. Se houver uma via aberta que ninguém esteja esperando, você pode reiniciar imediatamente, desde que a mesma seja destinada à sua categoria. Isso é para evitar impedir atletas atrás de você que estão tentando um obstáculo pela primeira vez. Para ser elegível para um pódio de faixa etária, os participantes devem fazer uma tentativa honesta, de “boa fé” em cada obstáculo e concluir todos os obstáculos, para manter seu chip até o fim do percurso. Qualquer obstáculo contornado diretamente sem tentativa sólida será motivo para desqualificação de pódio de faixa etária.

Etiqueta da corrida - Caso ocorra da categoria DIVERSÃO ultrapassar os atletas da última bateria PRO e/ou COMPETIÇÃO, os corredores da mesma devem permitir que os potenciais finalistas gerais (homens e mulheres) tenham acesso imediato a um obstáculo sem esperar.

PRO e COMPETIÇÃO - Os corredores PRO e COMPETIÇÃO receberão UM chip e/ou numeral de cronometragem. O chip é usado para dar resultados instantâneos ao cruzar a linha de chegada, o numeral será complemento ou substituto do chip, de acordo com o número de inscritos nas duas categorias. Desde que um corredor cruze a linha com o chip e/ou numeral, o sistema ou o agente de aferição dos tempos colocará automaticamente o corredor na classificação correta de 100% de conclusão.

Um corredor PRO ou COMPETIÇÃO que falhou em um ou mais obstáculos e entregou seu chip no percurso será automaticamente desqualificado para a premiação. Se um corredor PRO ou COMPETIÇÃO não conseguir completar um obstáculo após muitas tentativas, ele deve entregar seu chip e/ou numeral ao staff.

Assistência - Não é permitida assistência física em nenhum momento durante a prova para a categoria PRO e COMPETIÇÃO.

NÃO AJUDE OUTRO ATLETA PRO E COMPETIÇÃO COM NENHUM OBSTÁCULO. Se a assistência for fornecida ou recebida, isso resultará na não conclusão do obstáculo para ambos.

Número visível – Os atletas PRO e COMPETIÇÃO devem exibir o seu número de forma visível o tempo todo, durante a corrida. O mesmo deverá ser facilmente visível pela equipe do High Challenge.

Percurso - Os atletas devem seguir TODAS as marcações do percurso. Se você se perder, retorne ao último local “no curso” conhecido. Se você não conseguir encontrar o caminho de volta, encontre um membro da equipe High Challenge e ele o ajudará.

A equipe do High Challenge terá autoridade para tomar decisões se surgir algum problema com a conclusão do percurso conforme pretendido.

Obstáculos - Se você não entender como completar um obstáculo, pergunte a um oficial da corrida ou ao staff e siga as instruções especificadas.

Fair Play - Você não pode impedir intencionalmente a progressão de outro competidor. Esse comportamento pode resultar na não conclusão do obstáculo e na perda do seu chip e/ou numeral a julgamento da equipe do High Challenge.

Verificando seus resultados - Os resultados PRO e COMPETIÇÃO serão disponíveis aos que completaram com sucesso todos os obstáculos e mantiveram o chip.

Equipamento - Os participantes devem completar cada obstáculo com todo o equipamento com que iniciaram (camisa, sapatos, luvas, gorro, etc...).

DIRETRIZES DE OBSTÁCULOS

Observação: Todos os obstáculos DEVEM ser concluídos da maneira para a qual foram projetados. O uso de métodos alternativos para completar um obstáculo resultará em uma tentativa adicional necessária, usando o método correto, para completar o obstáculo OU na perda do seu chip e/ou numeral PRO e COMPETIÇÃO devido à não conclusão do obstáculo. (Por exemplo, você NÃO PODE usar os suportes, de qualquer obstáculo, como apoio para subir ou equilibra-se no mesmo.) Isso vale para qualquer obstáculo. Se você não tiver certeza de como completar um obstáculo, pergunte ao staff ou membro da equipe daquele obstáculo. Tanto o percurso quanto os obstáculos não estão disponíveis para visualização ou prática antes da corrida.

IMPORTANTE: É DE EXTREMA IMPORTÂNCIA QUE OS CONCORRENTES DAS CATEGORIAS PRO E COMPETIÇÃO SAIBAM NADAR.

SE, POR QUALQUER MOTIVO, ALGUM COMPETIDOR DAS CATEGORIAS PRO E COMPETIÇÃO RECEBER AUXÍLIO PARA PASSAGEM DE LAGOS, SEJA DE OUTRO COMPETIDOR OU DOS BOMBEIROS, POR COLETE, APOIO NA PRANCHA OU APOIO EM QUALQUER OBJETO QUE NÃO ESTEJA DEVIDAMENTE PERMITIDO PELA ORGANIZAÇÃO, O MESMO SERÁ DESCLASSIFICADO.

O ATLETA QUE RECEBER AUXÍLIO, POR EMERGÊNCIA OU ACIDENTE, DEVERÁ RETORNAR AO INÍCIO DO LAGO PARA NOVA TENTATIVA OU ENTREGAR SEU NUMERAL E/OU CHIP.