



DESPORTO NA ESCOLA 2016/2017

PASSEIO D'AVENTURA

Documento Orientador

Datas: 12.Outubro.2016 e 17 de Maio de 2017

Local: Quinta do Pisão

Horário: 09.30 – 16.30 horas

Enquadramento: Associação de Desportos de Aventura Desnível

Tipo de atividade: Percurso Interpretativo

Destinatários: alunos do 3º ano do ensino Básico

Data Limite de Inscrição: **7 de Outubro de 2016**

PARTICIPAÇÃO

Por equipas (cada turma será dividida em duas equipas) tendo por base a realização de dois percursos de descoberta, jogos e obstáculos com cordas. **Obrigatório acompanhamento durante o percurso de 2 adultos (um por cada grupo), de preferência a professora titular de turma e um auxiliar.**

12.Outubro.2016 – destinada às escolas que integram o 2º semestre do programa “Nadar a Brincar”

17.Maio.2017 – destinada às escolas que integraram o 1º semestre do programa “Nadar a Brincar”

REGRAS GERAIS

As equipas devem dirigir-se ao secretariado assim que chegam, onde se realizará um breve briefing, iniciando-se o percurso, por ordem de chegada, entre as 09h45 e as 10:00 horas, com intervalos de 4 minutos. A competição tem a duração máxima de 4h, contadas desde a hora de partida de cada equipa até à conclusão dos dois percursos (não existindo momentos de neutralização de tempo, embora a qualquer momento as equipas possam parar para abastecimentos, descanso e/ou alimentação). As equipas que excederem o tempo previsto (tempo segurança) devem avisar a organização.

As equipas são compostas por 10 a 15 elementos. As equipas devem deslocar-se em conjunto (alunos e Professor responsável e/ou auxiliar), sem nunca perderem o contacto visual entre todos os seus elementos. **Cada equipa tem de transportar pelo menos um telemóvel, cujo número ficará registado no secretariado.** Cada equipa pode ainda transportar um apito (da responsabilidade da escola), que só será utilizado em caso de emergência.

PONTUAÇÃO

Existem **18 pontos de controlo**, que valem 2 pontos cada (total de 36 pontos), e **quatro postos de jogos** que valem o máximo de 20 pontos cada (total de 80 pontos). Total de 116 pontos possíveis.

Existe ainda, a bonificação do saco do lixo (o saco fornecido pela organização deve ser utilizado para o lixo da equipa, assim como, para recolha de algum lixo encontrado no caminho) que vale 6 pontos no máximo. As equipas serão ordenadas pela ordem de pontos obtidos e em caso de empate pelo tempo de prova até ao limite das 4 horas.

CASCAIS

Tudo começa nas pessoas



DESPORTO NA ESCOLA 2016/2017

PASSEIO D'AVENTURA

Documento Orientador

TIPO DE COMPETIÇÃO

Percursos Interpretativos – Tem por base a consulta de um mapa na escala 1:10.000 e a descoberta das diferentes pistas fornecidas e consequente interpretação. Em cada local identificado deve proceder-se à validação do ponto de controlo, correspondendo, cada validação correta a 2 pontos.

Existem dois percursos interpretativos. Os dois percursos devem ser realizados sucessivamente procedendo à troca de mapas junto da organização no local de PARTIDA/CHEGADA, tendo como OBJETIVOS: - **VERMELHO** – encontrar 10 pontos de controlo (**PC**), e 2 jogos; - **AZUL** – encontrar 8 pontos de controlo (**PC**), e 2 jogos.

JOGO 1 - A equipa tem de realizar um jogo. Serão consideradas penalizações por desrespeito das regras da organização. (20)

JOGO 2 – A equipa tem de realizar um jogo. Será estabelecido um tempo máximo de prova. Se esse tempo for ultrapassado serão penalizados. (20)

JOGO 3 – A equipa tem de realizar um jogo. Será estabelecido um tempo máximo de prova. Se esse tempo for ultrapassado serão penalizados. (20)

Caixas - É uma prova para toda equipa que obriga à cooperação de todos os elementos, onde o equilíbrio é fundamental, para transpor um rio imaginário. A equipa tem de percorrer uma curta distância para acabar a prova. (20)

MATERIAL NECESSÁRIO

Mochila com almoço frio (obrigatório), água, protetor solar (caso necessário), calçado adequado (sapatos ténis ou equivalente).

TRANSPORTE

O transporte para a atividade é da responsabilidade da Câmara Municipal de Cascais.

CASOS OMISSOS

Os casos omissos e alterações ao presente regulamento serão informados no início da prova e/ou resolvidos pela Comissão de Juizes de Prova.

CASCAIS

Tudo começa nas pessoas