



AÇORES
CORRIDA DE AVENTURA

Briefing Virtual

Floripa, 4 de março de 2020

Salve, salve aventureiros!

Chegamos, finalmente a nossa prova. Açores Verão Floripa 2020!

Preciso agradecer aos colegas organizadores do Campeonato Catarinense de Corrida de Aventura do ano de 2020 pelo apoio, ao suporte logístico da Scuna Sul, ao SESI Florianópolis com o empréstimo de material do evento ao Fort Atacadista que forneceu barra de cereais, frutas, cervejas e espumantes para a prova!

E a vocês atletas pelo prestígio e presença no evento! Um parabéns especial ao trabalho de base feito pelos Pamonhas e Pela Kraft Race que através de iniciativas locais estão trazendo cada vez mais atletas para o esporte!

Somos 104 atletas que largaremos no próximo sábado para mais um dia de competição, natureza, aprendizados, parcerias e muita diversão! Tem coisa melhor? Se tem não conheço!

Vamos ao briefing!

0)Acerto financeiro:

Quem ainda não pagou a inscrição peço a gentileza de realizar até hoje (4/3).

Dados bancários:

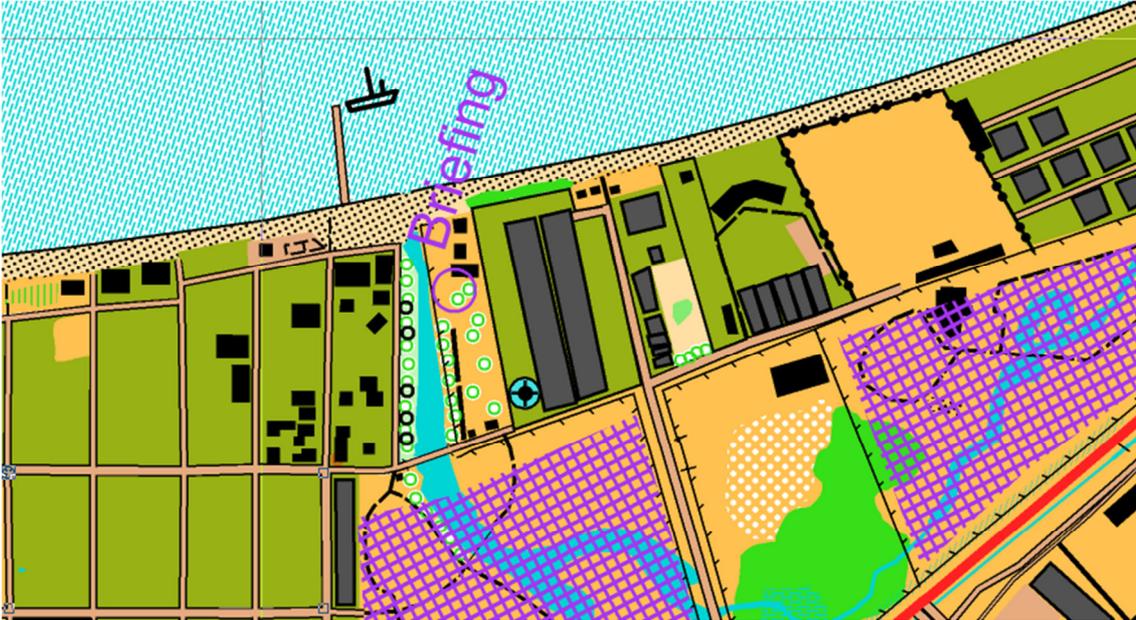
Nelson Silveira Neto

CPF: 004.385.019-77

Banco do Brasil

Ag: 0016-7 CC: 32491-4

1) Local:



Google Maps do nosso camping

<https://goo.gl/maps/NLyx7ErG3nEfsAN49>

Pessoal, quem for somente passar o dia no camping e deixar o carro estacionado nele o camping cobra o valor de R\$ 15,00.

Esse valor dá direito a utilização da estrutura do camping e dos banheiros com 6 chuveiros masculinos / 6 femininos após a prova.

Quem já está acampando ou em algum quarto não paga esses R\$ 15,00

Eu estarei lá no camping a partir da sexta-feira às 19 hs.

2) A partir das 7:30 hs

Já estaremos entregando o kit do atleta para todas as equipes

3) Café da manhã

Será servido dentro do camping um café da manhã feito pela Senhora Angelica (R\$ 15,00 por pessoa – informar via whatsapp da Sra. Angelica o interesse no café (48) 9607-8589).

- pão com queijo e presunto, duas opções de bolos, suco e café com leite

4) Briefing

Pessoal, nosso briefing será às 8:45 hs. Pra quem vêm no sábado de outras cidades, cheguem cedo.

O pessoal do barco precisa sair pontualmente às 10:00 hs do trapiche. Por isso esse briefing virtual fica mais importante ainda (leiam ele com atenção pois tudo que lembrei coloquei aqui).

No sábado eu vou entregar os mapas e todos emplastifiquem ele em seguida. Após isso fazemos o briefing de olho no relógio.

Após embarcarmos nós podemos continuar nosso briefing. O que não podemos de forma alguma é atrasar nossa entrada no barco!

5) Largada

Às 9:55 hs todos devemos estar prontos para embarque no trapiche que fica a 100 metros do camping.

Caso algum familiar queira acompanhar o atleta no passeio será cobrado o valor de R\$ 15,00. Crianças até 10 anos não pagam. Total de 150 tripulantes no barco! Tempo total de ida e volta: 50 minutos

A Scuna Corsario Negro nos levará para um ponto distante 25 minutos da nossa base.

A largada é o único ponto que não está no mapa. Oriente-se para identificar aonde o barco vai parar para a largada.

Faremos nossa saída para a água de forma organizada com duas baterias. Aventura larga primeiro e 2 minutos depois larga a expedição.



Você pode pular na água ou descer pelo escorregador!

Pessoal, fiquem tranquilos com essa largada. Ela será feita bem próxima a praia e esta praia é protegida (não possui ondas grandes). Tragam sacos para colocar suas mochilas durante a natação. Nadadeiras e afins? Ok. Pode trazer, mas vocês precisarão carrega-las até o AT (avaliem os prós e contras até a hora do embarque)

A empresa que opera o barco está acostumada com este tipo de operação.

Vamos com calma na largada! Essa natação não vai durar 10 minutos. A prova toda vai levar várias horas!

ps.: Nossos cortes na prova já consideraram essa dinâmica.

6) Mapa

Tragam bastante papel contact para emplastificar!

Categoria Aventura – 1 Mapa Folha A2 (Escala 1:15.000) = 4 folhas A4

Categoria Expedição

1 Mapa Folha A2 (Escala 1:15.000):

+

1 Mapa da Bike Folha A4 (Escala 1:15.000): + 1 Mapa da bike Folha A3 (meia 4) (Escala 1:25.000)

+

1 Mapa da Pista de Orientação Folha A4 (Escala 1:7.500)

Não há nada demais no mapa da prova comparado ao que já utilizamos costumeiramente (se este mapa não deixar o atleta mais confortável com a navegação então não fará sentido ter elaborado ele).

O mapa principal folha A2 foi elaborado utilizando a padronização da ISOM da corrida de orientação. Contudo o padrão foi quebrado em alguns pontos pois em meu entendimento em alguns detalhes seria melhor utilizar as cores e formatos que já utilizamos com maior frequência na corrida de aventura. Exemplo: Ruas pavimentadas com movimento intenso mantive na cor vermelho que já nos acostumamos a utilizar.

Segue a legenda do mapa

Eq. Curvas de Nível: 10 metros	
Declinação magnética: -19º	
	Área proibida
	Curva de nível
	Pedra/Pedras
	Água
	Árvores esparsas
	Área pavimentada
	Área aberta
	Área semiaberta
	Vegetação corrida lenta
	Vegetação possível caminhar
	Vegetação difícil caminhar
	Vegetação corrida lenta
	Árvore destacada Arbusto Objeto vegetação
	Torre
	Cerca
	Área privada
	Área privada Linha fronteira
	Ponte
	Auto-estrada (Rodovias)
	Estrada pavimentada
	Construção
	Estrada não pavimentada, Caminho, trilha
	Objeto redondo Objeto construído pelo homem Escada

O que de fato muda e é diferente neste mapa é a utilização de cores para a vegetação. Vocês irão perceber ao longo da prova que o mapa foi ajustado para que o navegador perceba essas mudanças na vegetação e as utilize a seu favor.

Fique atento a essas representações:



7) PCs da Prova

PCs com placa plástica

Todos os PCs da prova possuem uma placa plástica como esta aqui abaixo:



Picotador



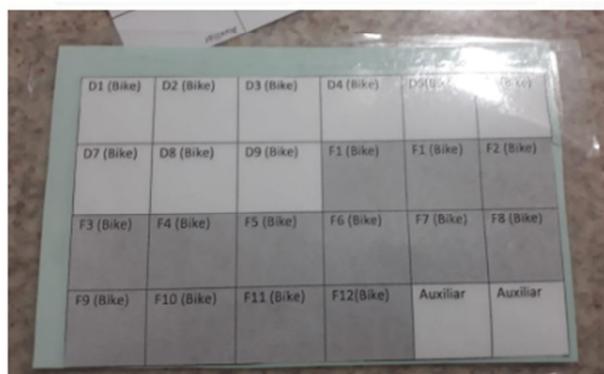
Acima um exemplo de PLACA plástica que será encontrada na prova indicando um PC.

O que o atleta/equipe deve fazer ao chegar neste PC:

- 1) Retirar 1 adesivo da placa e colar no cartão do atleta.
- 2) No local aonde retirou o adesivo, escrever com caneta o número da sua equipe
Ps1.: Em caso de extravio da placa o chão ao redor de PC estará com diversas placas de madeira ou papelão com a indicação desse ponto. Nestes casos traga uma dessas placas de madeira ou papelão.
Ps2.: Cada placa possui um adesivo com cor e padrão diferentes de modo a auxiliar o fiscal e permitir maior segurança na apuração.
- 3) Quando houver picotar fixado a placa, faça picote do mesmo no cartão do atleta

Todos os PCs tem placa plástica. Mas nem todos tem o picotador.

8) Placa da Bike e Cartão do Atleta



Placa da Bike fica com a área para picotes/adesivos na bike.

Cartão do atleta fica com a área para picotes/adesivos do trekking e caiaque. Cartão do atleta vai ser colocado junto com a “fitinha de camarote” e removido só no final da prova.

A fitinha serve para garantir que todos os atletas da equipe foram no ponto.

9)Caiaques

Ontem eu realizei um teste em todos os caiaques rígidos da prova. Coloquei aqui na praia e subi com meus 100 Kg sobre todos.

7 destes caiaques foram reprovados. Estavam entrando água ou com avarias que não me deixavam confortável para utilizá-los na prova.

Com isso, informo que a categoria a formação **Dupla Mista das categorias Aventura e Expedição** irá fazer seus trechos de caiaque utilizando ducks fornecidos pela organização.

Eu sinceramente sinto muito por ter que fazer isso. Eu gostaria que todos utilizassem caiaques rígidos. O fornecedor dos caiaques não havia me informado sobre a situação desses caiaques que estavam guardados com problemas.

Eu seria irresponsável de colocar caiaques com problemas para vocês remarem.

Todos que vão remar na prova tenham certeza que suas embarcações estão em perfeito estado e que foram testadas. Tranquilidade para a organização e para os atletas!

Vamos em frente!

10) Rapidinhas:

Bikes ficam no camping

Todos os atletas de todas as categorias terminam a prova de bike

Remos deixem junto com a bike no camping. Nós levaremos para os caiaques.

Expedição após a perna de canoagem deve carregar o remo por 1 km até o camping para o AT.

Emergências médicas (que não precisemos), masss caso precise serão levadas para este local:

Unidade de Pronto Atendimento Norte da Ilha maps-> <https://goo.gl/maps/LZK7USSAfYWQVgKi7>