



Wedstrijdverloop en -reglement

Topotrail

Specifieke regels die gelden voor Topotrail challenges. Deze regels worden nageleefd voor, tijdens en na de wedstrijd, zowel onderweg als in het Basecamp. Wie deelneemt aan een challenge, accepteert dit reglement.

Wedstrijdverloop

Doel

Met behulp van **topografische kaarten** (en **kompas**) ga je gedurende **6 uur** efficiënt op zoek naar zoveel mogelijk checkpoints in de omgeving. Gevonden checkpoints leveren een aantal klassemmentpunten op.

Wie per wedstrijd het meest aantal klassemmentpunten verzamelt, wint deze wedstrijd.

Wie over 3 wedstrijden heen, het meest aantal punten verzamelt, is eindwinnaar van de Topotrail Trophy.

Deelname is mogelijk als **solo** or duo **team**

Aanmelden

Iedere deelnemer krijgt de nodige topografische kaarten van het gebied

Vlak voor de start van de wedstrijd, krijgen alle deelnemers een wedstrijdbriefing

Start van de wedstrijd

Ieder team kiest een eerste reeks met onbekende opdracht(en).

Enkel het totaal aantal te behalen klassemmentpunten van die reeks zijn zichtbaar. De opdracht(en) nog niet.

Verder verloop van de wedstrijd

Teams gaan op zoek naar de checkpoint(s) in het afgebakende gebied, volgens de gekozen reeks met opdracht(en).

Aan ieder checkpoint hangt een unieke code. Deze dient men te noteren op de opdrachtliche.

Keer terug naar het basecamp

Wanneer alle checkpoints gevonden zijn

Wanneer je nog niet alle checkpoints kon vinden, maar geen extra tijd wil verliezen.

Bij terugkeer in het Basecamp

Een reeks is volledig afgewerkt wanneer je alle checkpoints hebt bereikt en de unieke codes hebt genoteerd

Heb je bepaalde checkpoints niet kunnen vinden, dan worden minpunten in rekening gebracht.

Het aantal verzamelde klassemmentpunten van de reeks wordt toegevoegd aan je klassemmentstotaal

Het team kan de nodige drank, snacks en versnaperingen aanvullen.

Het team bepaalt vervolgens tactisch of ze nog een nieuwe reeks start.

Einde van de wedstrijd

De wedstrijd eindigt na 6 uur

De winnaar van de wedstrijd is het solo/duo team dat het meeste aantal klassemmentpunten verzamelt tijdens die wedstrijd.

Bij een ex-aequo, is het team dat het snelste terug het Basecamp bereikte, de winnaar.

De verzamelde punten van iedere deelnemer worden bijgeteld in het totale eindklassement van de Topotrail Trophy.

Wedstrijdreglement

Succesvol afronden van de Topotrail

Tijdens een topotrail kan je niet “verliezen”

Ieder team verzamelt zoveel mogelijk klassemmentpunten, door checkpoints in de omgeving te zoeken.

Indien een team binnen de gegeven tijd van 6 uur alle checkpoints heeft kunnen localiseren, op tijd terug in het Basecamp aankomt én alle unieke codes juist genoteerd heeft, behaalt dit team de maximum score van de wedstrijd.

De poging is niet-succesvol (DNF)

Indien één (of beide) van de teamleden de wedstrijd moet verlaten, om welke reden ook.

De wedstrijden worden solo of in duo afgewerkt. Moedig elkaar aan, maak elkaar sterker.

Bij volgende gebeurtenissen volgt een disqualificatie (DSQ)

We willen sociale en eerlijke evenementen organiseren. We staan er dan ook op dat alle deelnemers zich eerlijk en sportief gedragen. Deelnemers die betrappt worden op valsspelen, worden uit de wedstrijd gediskwalificeerd.

Het gebruik van GPS/Horloge navigatie om een route naar of tussen checkpoints te bepalen

Het gebruik maken van voertuigen om zich te verplaatsen (fiets, auto, brommer, kruiwagen,...)

Het moedwillig toebrengen van schade, of achterlaten van afval en materiaal in de natuur, aan privé-eigendommen en omgeving.

Het doorgeven en/of ontvangen van oplossingen van een ander duo-team

Het niet naleven van de veiligheidsmaatregelen

Het gebruik van drugs of doping

Toelatingsvoorwaarden

Deelnemers moeten 18 jaar of ouder zijn

Deelnemers moeten in voldoende fysieke conditie zijn om de challenge binnen de gestelde tijd van 6 uur te voltooien.

Tijdsregistratie

De wedstrijd duurt maximum 6 uur. Binnen deze tijdspanne, kunnen de deelnemers:

De nodige punten terugvinden op kaart

De punten in het terrein zoeken

Tussenin vertoeven in het basecamp (eten, omkleden, rusten, ...)

De tijd wordt niet gepauzeerd wanneer een team zich in het basecamp bevindt.

Wie niet tijdig aanwezig is bij de start van de wedstrijd, kan nog steeds inpikken, maar heeft minder tijd om de challenge te vervolledigen.

Bepaling van checkpoints

Duo-teamleden moeten altijd samen zijn, en dus ook beide het checkpoint bereikt hebben.

De locatie van de checkpoints werd door de organisatie bepaald mbv de elementen op de topografische kaart.

Deze bepaling kan steeds afwijken van de realiteit in het terrein.

De checkpoints worden niet bewust verstoep of moeilijk zichtbaar gemaakt.

Onderweg is het niet nodig om van de bestaande paden en wegen af te wijken. De checkpoints worden op (langs de rand van) bestaande paden of wegen geplaatst. Tenzij de opdracht dit anders vermeldt: dan weet de organisatie dat afwijking van paden en wegen op die locatie is toegestaan.

Paden en wegen die niet op de kaart vermeld staan, maar in het terrein wel duidelijk bestaan, zijn uiteraard ook toegelaten.


Toewijzing klassemmentpunten

Binnen 1 reeks, dient een team een bepaald aantal checkpoints te vinden.


Ieder gevonden checkpoint is een aantal klassemmentpunten waard. Het totaal aantal klassemmentpunten van een reeks is dus de som van alle checkpoints.

Indien een checkpoint niet gevonden wordt, dan worden voor dat checkpoint minpunten toegekend.

Wie alle checkpoints van een bepaalde reeks gevonden heeft, verdient extra bonuspunten bovenop het totaal van de checkpoints.

 Aantal klassemmentpunten per gevonden checkpoint

 Aantal minpunten per niet-gevonden checkpoint

 Bonus klassemmentpunten per reeks (alle checkpoints gevonden)

Is een team niet op tijd terug (na 6 uur wedstrijd) wordt de volledige reeks waar het op dat moment mee bezig is, volledig in minpunten aangerekend

Veiligheidsmaatregelen en materialen

Iedere deelnemer is verantwoordelijk voor zijn eigen veiligheid op het parcours. Daarnaast is iedere deelnemer ook verplicht in het bezit te zijn van een eigen ongevallenverzekering.

Alle deelnemers dienen ten allen tijde een standaard set van veiligheidsmaterialen bij zich te hebben. Hier wordt bij aanmelden op gecontroleerd. Controle kan ook willekeurig tijdens de wedstrijd gebeuren.

Verplicht

Rugzak / Racevest
GSM (voldoende opgeladen)
Reservoir voor 1L water
Overlevingsdeken
Mini-kit EHBO (pleisters, elastische band)
Regenjasje (afhankelijk van het weer)
Lichte trui & muts

Aanbevolen

Voldoende voeding/drinken onderweg
Fluovestje of armbanden
Toiletpapier

Indien een deelnemer omwille van medische redenen (bv. zware vermoeidheid, letsel, eerdere medische toestand enz...) ongeschikt wordt geacht om door te gaan in een willekeurige fase van de wedstrijd, behoudt de organisatie zich het recht voor om deze deelnemer hieruit terug te trekken.

Draag zorg voor je materiaal

Iedere deelnemer krijgt de nodige topografische kaart voor de volledige wedstrijd. Indien deze beschadigd en onbruikbaar is, wordt er geen nieuw exemplaar voorzien.

GSM-gebruik

GSM-gebruik is enkel toegestaan:

- Om foto's te maken onderweg
- Om de hulpdiensten te verwittigen bij een zwaar ongeval
- Om de organisatie te verwittigen in geval van problemen (bv verdwenen, onvindbare checkpoints of sabotage)

Telefoonnummers van de organisatie staan vermeld op de invulfiche
GSM-toestellen van deelnemers blijven aanstaan tijdens de wedstrijd.

De organisatie moet deelnemers kunnen bereiken indien er problemen zijn of een dringende melding is.

Leave no trace. Draag zorg voor de omgeving.

Het achterlaten van afval of afgedankt materiaal in de natuur, of aan het basecamp, is niet toegelaten.

Uiteraard is het evenmin toegelaten om schade aan te richten aan de natuur en/of privé-eigendommen die je onderweg tegenkomt.

Het betreden van privéterrein onderweg, is niet toegelaten.

Aan het Basecamp zal er een toilet zijn voor de deelnemers. Is de nood onderweg toch daar om je behoefte te doen, doe dit dan ook met respect: graaf een kuiltje, recupereer zoveel mogelijk toiletpapier in een afvalzakje, graaf je kuiltje weer dicht.

Gedrag naar andere deelnemers

We moedigen sportief gedrag naar andere deelnemers en naar de organisatie hard aan.

Wanneer een mededeelnemer (uit je eigen of een ander team) noodhulp nodig heeft, wordt er verwacht dat je die hulp ook verleent. De wedstrijdorganisatie zal de tijd crediteren die is besteed aan het assisteren of redden van een mededeelnemer.

Geef niet zomaar oplossingen van checkpoints door aan andere deelnemers. Omgekeerd: aanvaard deze ook niet van een ander team. Zo blijft de wedstrijd voor iedereen leuk en eerlijk.

De zoekreeksen zijn zo opgesteld dat elk team zoveel mogelijk in andere richtingen dient te lopen. Het is wel toegelaten dat teams stukken van het parcours samen lopen.

Teams mogen geen georganiseerde ondersteuning van buitenaf hebben. De wedstrijd gebeurt onder volledige autonomie.

Het gebruik van pacers (begeleidende lopers die het tempo bepalen) is niet toegestaan.

Drank en voeding

De snacks en drankvoorziening aan het Basecamp zijn enkel voor de deelnemers van de wedstrijd.

Deelnemers mogen tijdens de wedstrijd horecazaken en winkels betreden voor extra proviand.

Voor, tijdens en na de wedstrijd zijn geen illegale drugs of doping toegestaan.

Beslissingen van de organisatie

De wedstrijdorganisatie heeft volledige autonomie gedurende de hele wedstrijd en hun beslissing is definitief over alle uitspraken.