



REGLAMENTO GENERAL “XC200K Adventure Race”

OBJETO:

XC200K es una carrera de aventura, que se llevará a cabo en el departamento de Colonia, Uruguay. La misma consiste en: realizar 200km aproximadamente en dos días mediante diferentes disciplinas: Bike, Trekking, Canotaje, Coastering, Cabalgata, Bike and Run, orientación, pruebas especiales por ejemplo tirolesa.

Esto significa que se recorre diferentes tipos de terreno y paisajes.

Abarca puntos turísticos de interés del departamento de Colonia.

A- DISCIPLINAS

Trekking

Coastering

Mountain Bike. (Las bicicletas **NO** serán provistas por la organización)

Canotaje. (Las canoas **NO** serán provistas por la organización)

Tirolesa. (Los elementos necesarios **SON** provistos por la organización).

Orientación.

Bike and Run.

Cabalgata. (El caballo **ES** provisto por la organización)

A1.- TREKKING

Se refiere a caminatas y/o trotes diurnos y nocturnos en todo tipo de terreno agreste no marcado en cuanto a su itinerario, pero sí en cuanto a ciertos puestos de control. **Requiere de conocimientos de orientación** para evitar zonas difíciles de transitar y/o peligrosas.

A2.- COASTERING

El coastering se practica en la costa, sorteando accidentes geográficos, terrenos con alguna dificultad, cavernas, incluyendo oleaje. Es una variante divertida y desafiante del trekking que motiva permanentemente. Los integrantes del equipo **no se pueden alejar más de 30 mts aprox. de la costa.**

A3.-MOUNTAIN BIKE

Ciclismo sobre bicicletas de montaña en todo tipo de terreno de día y de noche. Si bien en su mayoría los trayectos son sobre caminos o huellas, también podrán ser sobre terrenos no marcados y/o trayectos donde se requiere de alta destreza técnica para transitarlos.

A3.- CANOTAJE

Se refiere a navegación en ríos, arroyos, lagos y/o lagunas tanto de día como de noche. **El uso de chaleco salva vidas es obligatorio.**

A5.- PRUEBAS TECNICAS CON CUERDAS TIROLESA

Tirolesa o tirolina consiste de una polea suspendida por cables montados en un declive o inclinación. Se diseñan para que sean impulsados por gravedad y deslizarse desde la parte superior hasta el fondo mediante un cable. **Los elementos necesarios son provistos por la organización.**

A6.-ORIENTACION

Se refiere al conocimiento y experiencia para poder trasladarse a distintos puntos del terreno entre los cuales no haya ningún itinerario marcado. El avance puede ser a través de senderos, caminos o campo travieso. Para desarrollar esta actividad **es necesario estar capacitado en interpretación de cartografía topográfica, cartografía satelital y utilización de herramientas como brújula.**

A7.-BIKE AND RUN

En esta disciplina un integrante deber ir corriendo mientras que los demás compañeros van pedaleando. En equipos de 3 integrantes dos van en MTB y el restante corriendo. En equipos de 4 dos van corriendo y los restantes en MTB. En equipos de dos integrantes uno va corriendo y el otro en MTB.

A8.-CABALGATA

Un integrante del equipo debe ir cabalgando pudiendo intercambiarse. Los demás integrantes van corriendo a su lado. **El caballo es proporcionado por la organización.**

B- DISTANCIAS:

Las distancias, y orden de cada disciplina serán comunicados en la hoja de ruta antes de cada carrera. A título informativo, se adelanta una idea aproximada de la distancias,

Canotaje: 27 Km

Mountain Bike: 135 Km

Bike and Run: 7 Km.

Cabalgata: 3Km.

Trekking: 18

Coastering: 22Km.

C – EQUIPOS

Según las características de cada etapa, podrán participar equipos de 2 / 3 o 4 integrantes mayores de 18 años.

El equipo debe seleccionar un CAPITAN. Este será el responsable de las comunicaciones con la organización, administración de información, materiales, pecheras, etc.

El nombre del equipo debe ser presentado junto a la planilla de pre-inscripción y será validado por la organización, reservándose ésta el derecho de alterarlo o cambiarlo según su criterio y sin previo aviso. Cada miembro del equipo deberá completar una planilla en el check IN - Dando conformidad a las condiciones de la competencia

.

D.- CATEGORIAS:

A continuación se describen las categorías principales

Categoría 1: DUOS MASCULINOS (2 integrantes + 1 apoyo)

Categoría 2: DUOS MIXTOS. (2 integrantes + 1 apoyo)

Categoría 3: TRIOS MIXTOS (3 integrantes + 1 apoyo)

Categoría 4: TRIOS MASCULINOS (3 integrantes + 1 apoyo)

Categoría 5: CUARTETOS MASCULINOS (4 integrantes + 1 apoyo)

Categorías 6: CUARTETOS MIXTOS (4 integrantes + 1 apoyo)

D.2- DUOS MIXTO:

Se entiende por equipos MIXTOS a aquellos en los que al menos uno de los integrantes sea del sexo opuesto al de sus compañeros.

D.3- APOYO

Es un integrante más del equipo, que se encarga de proveer asistencia (comida/bebida) traslado de canoa y MTB.

NOTA: La formación de estas categorías está sujeta al quórum de cada una.

E.- SPONSORS

Se acepta la exhibición del sponsor en la siguiente indumentaria:

- Cascos y gorras.
- Mangas.
- Pañuelos.
- Calzas.

MTB

.

La pechera provista por la organización DEBERA SER UTILIZADA EN FORMA OBLIGATORIA. Esta prohibido la aplicación de logos, leyendas, inscripciones en la pechera provista por la organización.

No se aceptan banderas y elementos de identificación en parque cerrado.

F.- RECORRIDO XC Adventure Race

El recorrido consta de 200km aproximadamente. Entre la línea de largada y la

meta existirá una serie de puntos de control, los cuales son de paso obligatorio, llamados “PC” donde los competidores deberán detenerse y dejar constancia de su paso.

Por razones de seguridad, el recorrido podrá ser modificado o cancelado en cualquier momento y sin previo aviso por el Director de Carrera y/o Jefe de Circuito.

En los PC podrá haber una o varias personas de la organización o simplemente una señal con algún tipo de código para ser registrado por los competidores.

G.- PELIGROS

Cada zona de carrera presenta diferentes peligros. Cada equipo declara conocer la exigencia de este tipo de competencias y asume los riesgos y consecuencias físicas y psíquicas a las que por su participación esta expuesto. No obstante La organización contará con apoyo del sistema nacional de rescate, ambulancia y cada competidor posee un seguro de corredor. (Incluido con la inscripción)

Este tipo de competencia presenta los peligros intrínsecos del terreno en el que se desarrolla. **Dichos peligros NO serán eliminados ni minimizados por la organización.**

La responsabilidad de minimizar los peligros será de los mismos competidores participantes, mediante la utilización del equipamiento adecuado e implementación de adecuadas normas de actuación y tránsito por el terreno.

H.- ELEMENTOS OBLIGATORIOS

Cada equipo deberá llevar una serie de “Elementos Obligatorios” en cada una

de las etapas y disciplinas. Dicha lista se encuentra alojada en el link correspondiente de www.chipsadventure.com

El hecho de NO llevar alguno de los “Elementos Obligatorios” en la competencia tendrá a una penalización en tiempo o descalificación según lo enunciado en la lista de “Elementos Obligatorios”.

Está prohibido el uso de GPS o cualquier otro tipo de navegador satelital.

Elementos Obligatorios

Personal

Cada competidor deberá llevar el siguiente equipamiento todo el tiempo durante la carrera y deberá estar preparado para presentarlo a la Organización en cualquier PC.

- 1 Pechera de competición incluido asistente (entregada por organización).
- 1 Mochila que pase por los hombros.
- 1 Linterna Frontal
- 1 Espejo de Supervivencia
- 1 Encendedor
- 1 Cuchillo de río o navaja (puede ser el mismo del equipamiento personal)
- 1 Silbato
- 1 Luz titilante roja
- 1 Remera adicional manga larga
- 1 Campera impermeable
- Remo
- 1 Chaleco Salvavidas.
- 1 Remo simple o doble.
- Mountain Bike
- 1 Mountain Bike en buenas condiciones.
- 1 Casco de Mountain Bike.
- 1 Luz delantera.
- 1 Luz titilante trasera.

Equipo / Team – Durante toda la carrera -

Cada Team deberá llevar el siguiente equipamiento todo el tiempo durante la carrera y deberá estar preparado para presentarlo a la Organización en cualquier PC. (Este equipamiento puede ser dividido y llevado por cualquier miembro del equipo)

- 1 Botiquín de primeros auxilios del Team (ver detalle)
- 1 Celular (cargado)
- 1 Brújula
- 1 Mapa (provisto por la organización)
- 1 Hoja de ruta competidores (provisto por la organización)
- 1 Pasaporte (provisto por la organización)
- 2 Bolsas de residuos medianas

Equipo / Team – Obligatorio para canotaje -

Este equipamiento es obligatorio solo en los tramos de agua.

- 1 Canoa tipo canadiense apta para transportar tres personas. [Descalificado]
- 1 Recipiente para sacar agua de la canoa. (mínimo 2lts) [15 min penalización]
- 1 Cuerda de rescate de 20 mts. (mínimo 6mm) [Descalificado]
- Equipo / Team – Obligatorio para Mountain Bike MTB -
- 1 Inflador [10 min penalización]
- 1 Kit de reparación (llaves allen; corta cadenas; cámara, etc.) [5 min penalización].

Detalle Botiquín – Obligatorio para toda la carrera – descalificado -

- 6 Apósitos autoadhesivos o "curitas"
- 1 Rollo de venda de 1,50 metros de largo
- 1 Sobres individuales de Gasas estériles de 10 x 10 cm para cubrir heridas
- 10 ml. Solución desinfectante (iodofon o similar)
- 6 Comprimidos de antidiarreico
- 6 Comprimidos de antihistamínico
- 100 ml Protector solar F 30
- 3 Sobres de sales minerales para rehidratación.
- 6 Comprimidos de Ibuprofeno 400 mg
- 1 Cinta adhesiva de 2,5 cm de ancho por 3 mts
- 2 Pares de guantes descartables de latex
- 1 Tijera (chica)
- 1 Pinza (tipo depilar, para sacar espinas, etc.)

I.- PUESTOS DE CONTROL

PC: Es un puesto de control en el que puede haber o no una persona. En dichos PC los competidores deberán dejar constancia de su paso en el pasaporte del equipo.

CPO: Es un Control de Paso Obligatorio en el que puede haber o no una persona. En dichos CPO, los competidores NO deberán dejar constancia de su paso en el pasaporte del equipo.

A cada equipo se le entregará un pasaporte de carrera el cual deberá ser presentado en cada PC por el capitán del equipo, donde registrará el paso del mismo.

Los PC deberán pasarse en forma cronológica Ej: PC1; PC2; PC3;... etc. salvo que la hoja de ruta exprese lo contrario y que cada equipo tenga la opción de elegir a cual PC avanzar primero.

Si un equipo pierde el pasaporte de carrera, será penalizado con un mínimo de 3 horas de recargo, o podrá ser descalificado si no se puede probar el registro de paso de ciertos PC virtuales, decisión que será adoptada por el Director de Carrera.

Si un equipo no pasase por algún PC o CPO será reclasificado por detrás de TODOS los equipos que si lo hayan hecho.

J.- SISTEMA DE CLASIFICACION POR ETAPA / MEDICION DE TIEMPOS

La clasificación se establece en base al tiempo de carrera en que los equipos realicen el recorrido.

El equipo ganador es aquel que complete el recorrido en menor tiempo, siempre y cuando no se le apliquen penalizaciones.

Sólo pueden aspirar a clasificar aquellos que realicen el recorrido y lo terminen con el equipo en todo momento junto y completo sin infringir las normas de la competencia.

El tiempo del cronómetro oficial comienza con la largada de la competencia y se detiene una vez cruzada la meta, determinando de esta manera el tiempo “bruto” de carrera.

A dicho tiempo “bruto” deberán descontarse las posibles detenciones de carácter obligatorio dispuestas por el director de carrera.

El Director de Carrera puede sumar tiempo a los equipos que se penalicen, así como también obligarlos a detener la marcha para cumplir una sanción.

ZONAS OSCURAS

Zona Oscura Neutral: Se detiene el avance y el tiempo del cronómetro oficial

Zona Oscura No Neutral: Se detiene el avance pero NO el tiempo del cronómetro oficial

Zona Oscura Neutral: Se denomina Zona Oscura Neutral a la Zona o parte de la competencia donde los equipos no podrán avanzar durante la noche en un horario determinado, Ej: El cruce por un río será Zona Oscura Neutral entre las 20:00 hs y las 07:00 hs o la navegación en canchales en ciertos lugares será Zona Oscura neutral hasta las 7:00 hs. Los equipos que lleguen al PC de esta Zona Oscura después de las 20:00 hs y antes de las 7:00 hs deberán esperar en dicho PC hasta que finalice la Zona Oscura Neutral.

Neutralización de carrera: Ídem Zona Oscura Neutral

Por razones de seguridad, fuerza mayor u organizativas, el Director de Carrera y/o Jefe de Circuito podrán determinar “Zonas Oscuras” y neutralizaciones durante la competencia siempre previo aviso

Los Equipos mantendrán la diferencia horaria que llevaban entre ellos antes de arribar a esa Zona Oscura, por lo que sus tiempos se neutralizarán. Ej. El Equipo líder N°4 entra a la Zona Oscura a las 22 hs y el Equipo N°11 lo hace a las 23 hs, sus tiempos se neutralizarán y el Equipo N°4 mantendrá 1 hora de diferencia con el Equipo N°11 al dejar dicha Zona Oscura. Tiempo de recargo: Se denomina tiempo de recargo al tiempo de diferencia que tiene cada equipo que entra a la Zona Oscura con respecto al primer equipo que entró a dicha Zona. Ej.: El Equipo "A" (Líder) entra a la Zona Oscura a las 21:00 hs, el Equipo "B" lo hace a las 22:10 hs y el Equipo "C" a las 23:15 hs. Al dejar la Zona Oscura a partir de las 07 hs el Equipo "B" tendrá 1:10 h de recargo y el Equipo "C" tendrá 2:15 hs de recargo en su pasaporte. Los equipos con horas de recargo podrán ser demorados en algunos PC con el objetivo de mantener la clasificación en su justo orden.

Los equipos podrán ser demorados hasta un máximo de tiempo igual al tiempo de recargo que figura en su pasaporte

Los equipos podrán “pagar” sus horas de recargo sólo en los PC autorizados por el Director de Carrera.

PASO POR PUESTOS DE CONTROL

Si un equipo saltea un PC y no retrocede a certificar su paso, dicho equipo continuará la carrera clasificado detrás de todos los equipos que pasaron por dicho PC. **Siempre se priorizará el recorrido completo y en forma cronológica**

Así mismo la organización a través de la hoja de ruta, podrá informar que NO pasar por ciertos PC predefinidos tendrá una penalización en tiempo y no se aplica el punto anterior. Por más que un equipo registre mas PC que otro, ésto NO es razón suficiente para que ranke delante.

Cuadro de ejemplo:

EQUIPO	PC POR EL QUE NO	HORA DE LLEGADA A LA META
A	11, 12, 13 y 14	15 HS
B	4	10 HS
C	6 y 7	12 HS
D	14	20 HS

El Equipo “B” al no pasar por el PC 4, quedará relegado frente a TODOS los equipos que lo hayan firmado.

El Equipo “C” queda relegado frente al Equipo “A” y “D” a partir del momento en que no pasó por el PC 6 y 7.

El equipo ganador es el “D”, el cual hasta el PC 13 los había firmado todos.

Clasificación:

1) Equipo D

2) Equipo A

3) Equipo C

4) Equipo B

K.- PENALIZACIONES y DESCALIFICACION

El Director de Carrera y el Jefe de Circuito serán los únicos habilitados para imponer una penalización o descalificación.

Cualquier persona del staff organizativo podrá detener a equipos en carrera para inspeccionarlos.

Cualquier persona del staff organizativo podrá informar acerca de incumplimiento de normas al Director de Carrera, hacer cumplir penalizaciones e informar cambios eventuales de recorrido.

Se realizará un control de elementos obligatorios antes de la carrera, como así también durante cualquier etapa de la competencia y de forma aleatoria sin necesidad de previo aviso.

Un Jurado conformado por personal jerárquico del staff organizativo evaluará cualquier protesta legítima. Todas las protestas deberán ser presentadas por escrito a los organizadores.

El Jurado tiene la facultad de imponer penalidades o dar créditos al tiempo de los equipos antes y después de la entrega de premios.

Se podrán imponer penalizaciones por los siguientes motivos:

- Falta de elementos obligatorios.
- Actitudes desleales.
- Llevar la pechera NO visible.

- NO cumplir el reglamento.
- Separarse de sus compañeros.
- Recibir ayuda externa.
- NO respetar lo que se mencione en la “hoja de ruta”

Se podrá descalificar a un equipo por los siguientes motivos:

- Reiterar una misma acción que merezca penalización.
- Falta de elementos obligatorios mencionados en la lista como fundamentales.
- Actitudes desleales graves o antideportivas.
- Utilizar medios de transportes prohibidos o no mencionados en la hoja de ruta.

L.- ASISTENCIA

Cada una de las etapas tendrá distintas condiciones con respecto a la asistencia y éstas figurarán en el reglamento anexo respectivo.

LL.- ASISTENCIA MÉDICA / TRASLADOS

- Cada competidor participa bajo su propia responsabilidad. Esto significa, que tiene pleno conocimiento de los riesgos implícitos de participar en esta competencia, asumiendo la obligación de cumplir con todos las exigencias de seguridad requeridas.

- La organización contratará atención médica en todas zonas del trayecto de la competencia, pudiendo ésta tardar varias horas en acceder a puntos alejados si el terreno imposibilita un acceso del personal medico en un corto lapso de tiempo.

- La organización brindará servicios de traslados a un Hospital pre-determinado, en casos de extrema emergencia, donde el damnificado deba ser inmovilizado por medio de una ambulancia o por el servicio de búsqueda y rescate de la Fuerza Aérea. El criterio y la decisión estarán a cargo del médico de turno que estará en la ambulancia.

- El participante deberá asumir todos los gastos emergentes de su atención médica (no cubiertos por el seguro medico del competidor) posterior al servicio de urgencia brindado durante la competencia.

- Durante el desarrollo de la competencia habrá un servicio médico para asistir a aquellos participantes que así lo requieran.

- Una vez finalizada la carrera no podrá reclamarse la asistencia de un médico a la organización.

M.- DOCUMENTOS OBLIGATORIOS:

Para inscribirse será absolutamente necesario presentar una serie de 3 documentos obligatorios cuyos requisitos serán enviados por e-mail a los equipos pre-inscriptos.

Dichos documentos son:

DOCUMENTO OBLIGATORIO 1: Ficha de datos personales y médicos.

DOCUMENTO OBLIGATORIO 2: Asunción de riesgo y deslinde de responsabilidad.

DOCUMENTO OBLIGATORIO 3: Constancia de aptitud médico para realizar la actividad.

N.- PARADAS OBLIGATORIAS:

En la "hoja de ruta" de cada etapa, se establecerá que cantidad de horas deberá detenerse el equipo de forma obligatoria. Dichas "paradas obligatorias" serán las mismas para TODOS los equipos y cumplen una función de resguardo de la salud de los participantes.

O.- PREMIOS POR CARRERA

Productos Columbia Sportswear, Producto GaryFisher (sorteo de bicicleta GaryFisher Tarpon 2009).

Productos de los Nietitos, más otros auspiciantes.

La distribución de premios se detallará en las cartas de la carrera.

P.- DERECHOS DEL DIRECTOR DE CARRERA

- El Director de la Carrera es la autoridad máxima durante la competencia.

- El Director de la Carrera se reserva el derecho de realizar cambios en el trayecto original de la carrera en cualquier momento de la competencia.

- El Director de la Carrera se reserva el derecho de retirar de la competencia y obligar al abandono a cualquier equipo que no cumpla con el reglamento, o que a criterio del Director de la Carrera afecte el desenvolvimiento de la carrera, de la organización o de la seguridad de sus integrantes o de terceros.

- Si el Médico Oficial de la carrera cree conveniente impedir que un equipo siga en competencia por razones de salud, se lo comunicará al Director de Carrera y este equipo deberá abandonar la competencia.

Q.- INSCRIPCIÓN

Registro de equipos

A partir del 05 de setiembre de 2008 en www.chipsadventure.com completando el **formulario de registro aquí**

Reserva

Realizando el pago del monto equivalente a la inscripción de un participante (\$900) a través de las cuentas habilitadas, y **registrando el pago aquí - Red Pagos - Cuenta 20469 "XC2008"**

Confirmación de la reserva

Realizando el pago por la suma de todos los integrantes del equipo (\$900 por integrante)

Cancelación

Los equipos pueden cancelar su inscripción bajo las siguientes reglas

-Las cancelaciones previas al 4 de octubre se les reintegrará el 100% de lo abonado

- Las cancelaciones previas al 11 de octubre se les reintegrará el 50% de lo abonado

- Las cancelaciones posteriores al 11 de octubre se les reintegrará el 25% de lo abonado.

Notas:

- Los equipos con reserva confirmada tienen prioridad sobre los restantes. Es decir, un equipo puede perder el cupo si otro confirma previamente.

En caso de pérdida de cupo, el importe total será devuelto luego del evento.

La inscripción incluye:

Kit de corredor

Alojamiento noche del sábado (habitaciones con camas, baño y duchas con agua caliente)

Almuerzo Domingo

Medalla

Seguro de accidentes personales provisto por MAPFRE.

Asistencia médica con ambulancia y médico

Opcionales:

Alojamiento noche del viernes (\$170 por persona)

Desayuno domingo (\$50 por persona, sujeto a confirmación)

Cena del sábado (\$150 por persona, sujeto a confirmación)

Categorías

4	integrantes	caballeros	/	mixtos
3	integrantes	caballeros	/	mixtos
2	integrantes	caballeros	/	mixtos

Desafío (65km por etapa aprox.)

Nota:

La formación de estas categorías está sujeta al quórum de cada una.