

REGLAMENTO GENERAL “XC Adventure Race 2009”

OBJETO:

XC Adventure Race es una carrera de aventura, que se llevará a cabo en el departamento de Colonia, Uruguay. La misma consiste en: realizar 140 km aproximadamente en un día mediante diferentes disciplinas: Bike, Trekking, Canotaje, Coastering, Bike and Run, orientación y pruebas especiales como por ejemplo tiro al blanco.

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)

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

Orientación.

Bike and Run.

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.

A4.- 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. Está prohibido salir del curso del agua, a no ser que La Organización lo especifique. El uso de vela y otros medios que no sean los remos y palas está también prohibido.**

A5.- PRUEBAS TECNICAS CON ARMA DE FUEGO (CHUMBERA)

El tiro al blanco consiste en disparar una “chumbera” a un blanco que se encuentra a 9 mtros. aprox. **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 los equipos tríos utilizarán dos bicicletas mientras que los equipos dúos utilizarán una. La utilización de la bicicleta es libre, es decir, un integrante puede ir pedaleando y el otro puede o bien ir corriendo o bien ir también en la bicicleta (manubrio, caño del asiento, etc).

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: 14 Km.

Mountain Bike: 75 Km.

Bike and Run: 11 Km.

Trekking: 35 Km.

Coastering: 5 Km.

TOTAL 140 Km.

C – EQUIPOS

Podrán participar equipos de 2 o 3 integrantes mayores de 18 años. Los equipos de 3 integrantes ingresan en la categoría ELITE o DESAFÍO (a elección de cada equipo), mientras que los equipos de 2 integrantes ingresan en la categoría DESAFÍO.

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: ELITE MIXTOS (3 integrantes)

Categoría 2: ELITE MASCULINOS (3 integrantes)

Categoría 3: DESAFÍO MASCULINOS (2 o 3 integrantes)

Categoría 4: DESAFÍOS MIXTOS (2 o 3 integrantes)

NOTA: Para formarse una categoría se deben inscribir al menos 5 equipos en ella.

D.2- EQUIPOS MIXTOS:

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

E.- SPONSORS

Se acepta la exhibición del sponsor en la siguiente indumentaria:

- Cascos y gorras.
- 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 140 km 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, ambulancias 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 cuando corresponda y está obligado a presentarlo a La Organización en cualquier PC.

A) Toda la Carrera

1 Remera oficial de la carrera (proporcionada por organización)
1 Mochila que pase por los hombros
1 Linterna frontal
1 Espejo de supervivencia
1 Encendedor
1 Cuchillo de río o navaja
1 Silbato
1 Luz titilante roja
1 Luz química
1 Manta térmica
1 Remera adicional manga larga
1 Campera impermeable

B) Remo

1 chaleco salvavidas.
1 Remo simple o doble.
+ elementos de toda la carrera

C) Mountain Bike

1 Mountain bike en buenas condiciones.
1 Casco de mountain bike.
1 Luz delantera.
1 Luz titilante trasera.
+ elementos de toda la carrera

EQUIPO / TEAM

Cada team deberá llevar el siguiente equipamiento cuando corresponda y está obligado a presentarlo a La Organización en cualquier PC. Este equipamiento puede ser dividido y llevado por cualquier miembro del equipo.

A) Durante toda la carrera

1 Botiquín de primeros auxilios (ver detalle)
1 Celular (cargado y con saldo)
1 Brújula
1 Mapa (provisto por la organización)
1 Hoja de ruta (provisto por la organización)
1 Pasaporte (provisto por la organización)
2 Bolsas de residuos medianas

B) Canotaje

1 Canoa tipo canadiense apta para transportar 3 personas
1 Recipiente de achique (mínimo 2lts)
1 Cuerda de rescate de 20 mts. (mínimo 6mm de ancho)
+ elementos de toda la carrera

A) Mountain Bike - MTB

1 Inflador
1 Kit de reparación (llaves allen; corta cadenas; cámaras, etc.)
+ elementos de toda la carrera

Detalle Botiquín

6 Apósitos autoadhesivos o "curitas"
1 Rollo de venda de 1,50 metros de largo
1 Sobre individuales de gasas estériles de 10 x 10 cm
10 ml. de solución desinfectante (iodofón 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.)

Equipamiento extra recomendado (no obligatorio)

Llevar una bolsa seca por persona para llevar la ropa y el equipamiento de seguridad en la canoa, boya cross o para la mochila en caso de lluvia o de tener que nadar.
Remera neopreno para actividades acuáticas.
Llevar porta mapa estanco y/o papel contac.
Llevar brújula con placa base transparente.
Llevar un rollo de cinta adhesiva ancha (Tradicional Sylver Tape o duck tape)

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 completo, sin infringir las normas de la competencia.

Los integrantes de los equipos que se separen más de 50 mtros entre ellos serán penalizados según determine el Director de Carrera. Aumentando la penalización en caso de residir.

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. Por ejemplo el cruce por un río será Zona Oscura Neutral entre las 20:00 hs y las 07:00 hs o la navegación en canoa 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 sin previo aviso

Los Equipos mantendrán la diferencia horaria que llevaban entre ellos antes de arribar a esta 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, esto NO es razón suficiente para que rankee delante.

Cuadro de ejemplo:

EQUIPO	PC POR EL QUE NO PASO	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

CLASIFICACIÓN POR CATEGORÍAS

Los equipos ELITE deben pasar por todos los PC y deben llegar a cada PC antes de su hora de cierre. Si no lo hacen quedarán automáticamente descalificados, pudiendo continuar la carrera por diversión. Si quedan descalificados pasarán a estar por debajo de los equipos ELITE que hagan el recorrido completo y también por debajo de todos los equipos DESAFÍO que culminen la carrera (con recorrido completo o incompleto si cortaron en los lugares establecidos para seguir en carrera).

Los equipos DESAFÍO deben pasar por todos los PC, menos los que la hoja de ruta indique como posibles de saltarse a cambio de tiempo. Si saltan PC de los no indicados quedarán automáticamente descalificados, pudiendo continuar la carrera por diversión. Si no llegan a un cierre de PC tampoco quedarán descalificados, sino que se los penalizará con tiempo y se los redireccionará a otro PC, recortando de esta manera kilómetros de la carrera. Si quedan descalificados pasarán a estar por debajo de los equipos.

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.
 - No respetar las prohibiciones expresadas en la hoja de ruta.
-

L.- ASISTENCIA

La carrera será sin asistencia, está prohibido recibir asistencia en la carrera.

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 todas 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. Podrán ser llenados el sábado 31 de octubre en el check-in.

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, 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

Contamos con muy buenos premios por un total aproximado de USD 5.000 (dólares americanos cinco mil) otorgados por los patrocinadores de la carrera, entre ellos destacamos:

- Productos y Accesorios de **LIPPI**
- Productos de **ATLANTIKAYAK'S**
- Pasajes ida y vuelta a Buenos Aires en **COLONIA EXPRESS**
- Estadía de dos noches en **Arapey Thermal Resort & SPA** para 3 personas
- Estadía de una noche en **San Pedro de Timote** para 3 personas
- Estadía de una noche en **Gran Hotel Fray Bentos** para 3 personas
- Productos **delatierra**.

También habrá sorteos entre todos los corredores, en los que se destacan:

- Una increíble bici **GARY FISHER TARPON**
- Productos y Accesorios de **LIPPI**
- Pasajes ida y vuelta a Buenos Aires en **COLONIA EXPRESS**

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 de setiembre de 2009 en www.chipsadventure.com completando el **formulario de registro**.

Confirmación de la inscripción

Realizando el pago por la suma de todos los integrantes del equipo. Precios en www.chipsadventure.com

Cancelación

Los equipos pueden cancelar su inscripción bajo las siguientes reglas

- Las cancelaciones previas a 3 semanas antes del evento se les reintegrarán el 100% de lo abonado

- Las cancelaciones previas a 2 semanas antes del evento se les reintegrarán el 50% de lo abonado.

- Las cancelaciones previas a 1 semana antes del evento se reintegrarán el 25% de lo abonado.

Notas:

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

Beneficios para los Corredores

Nuestros patrocinadores siguen sumando beneficios para los corredores de la XC 2009, como por ejemplo:

- Mecánica ligera para las bicis antes de la carrera por medio de **GARY FISHER - TREK**

- 20 % de descuento en los Hoteles **Radisson Colonia del Sacramento Hotel & Casino, Don Antonio Posada y Posada del Virrey**

- 15 % de descuento en productos y accesorios **LIPPI**

- Descuentos en el **Mercado Helvético** ubicado en Nueva Helvecia

Kit del Corredor

La inscripción incluye:

- Derecho a participar en la carrera
- Remera técnica de la carrera confeccionada por **PROMOVER**
- Números para la bicicleta y mochila confeccionados por **PROMOVER**
- Mapa topográfico a color
- Silbato náutico de **ATLANTIKAYAK'S**
- Botella de **GATORADE**
- Cena en la ceremonia de clausura con bebida **PASO DE LOS TOROS**
- Duchas con agua caliente para luego de finalizada la carrera
- Medalla finisher
- Premiación ganadores
- Sorteos para todos los corredores
- Beneficios de los patrocinadores de la carrera
- Seguro de accidente y de vida personal
- Asistencia médica con ambulancia y médico
- Apoyo del Sistema Nacional de Búsqueda y Rescate de la FAU.

FIRMAN DE CONFORMIDAD A LO ESTABLECIDO EN LAS PÁGINAS 1 A 18 DEL PRESENTE: