



## Reglamento ARWS

- 1. PRE - CARRERA.** Procedimientos de registro, verificación de material y aptitud. Reuniones y convocatorias obligatorias.
- 2. MATERIAL OBLIGATORIO.** Los equipos deben llevar consigo toda la lista de material obligatorio de ARWS y adicionalmente cualquier implemento que sea establecido por la organización del evento.
- 3. RUTA.** Los equipos deben completar la ruta como lo describe el libro de ruta y mapas pasando por los puntos de control (PC) y zonas de transición (ZT), utilizando los medios especificados en la disciplina y utilizando los mapas que entrega la organización. El primer equipo en cruzar la meta cumpliendo las reglas y tomando en consideración penalidades será el equipo ganador.
- 4. EQUIPO.** Los integrantes de un equipo deben completar la ruta juntos, sin sustitutos y con los compañeros del equipo lo suficientemente cerca para verse y comunicarse verbalmente todo el tiempo.
- 5. APOYO.** Los equipos no deben recibir ninguna asistencia externa durante la carrera.
- 6. EMERGENCIAS Y ASISTENCIAS MÉDICAS.** Cualquier equipo que encuentra una emergencia médica de su propio equipo, de otro equipo o externa al evento debe dar asistencia.
- 7. AMBIENTE.** Los equipos deben respetar el ambiente y los lugares por donde pasa la competencia dejando una mínima huella de su paso.
- 8. CONDUCTA.** Los atletas deben tener durante toda la competencia una conducta respetuosa, ética, sin trampas y sin comportamiento abusivo verbal o físico.
- 9. SUSTANCIAS PROHIBIDAS.** Cualquier sustancia listada en el Código Mundial Antidopaje 2013, la lista antidopaje, está prohibida.
- 10. PENALIZACIONES.** Los equipos que no cumplan con la ruta en concordancia con lo especificado en el reglamento será penalizado con tiempo o recibirá un estatus de equipo no ranqueado (UR), no finalizado o retirado (DNF) o descalificado (DQ).
- 11. ADJUDICACIONES.** La adjudicación de estas reglas es responsabilidad del referee del evento si se lo designa, el director de carrera y el jurado. Cualquier reclamo debe ser presentado por escrito de inmediato y no más tarde de 12 horas luego de finalizado el evento o del retiro del equipo.
- 12. REGLAMENTO ESPECÍFICO DE LA CARRERA.** Las carreras del ARWS podrán tener algunas reglas específicas para cada evento. En conflicto de reglas, las reglas del ARWS toman precedencia.

## Reglamento del Circuito Mundial de Carreras de Aventura – ARWS Explicación detallada

Penalizaciones – Para una explicación detallada sobre los 3 niveles de penalidades (Azul, Amarilla, Roja) por favor ver la sección 10.

### 1. PRE-CARRERA

Los equipos deben cumplir con los procedimientos de registro, verificación de material y aptitud, y asistir a todas las reuniones y convocatorias obligatorias planificadas por los organizadores de la carrera. (AZUL)

1.1. Las pruebas de verificación de aptitud deben ser completadas en un tiempo razonable y a satisfacción del organizador del evento. De no hacerlo dentro de un plazo razonable y al nivel requerido por la organización, el equipo puede ser penalizado con una participación reducida en la competencia (por ejemplo, no puede participar en ciertas secciones de la ruta) o con su descalificación.

1.2. La revisión de equipo debe ser completada a satisfacción del organizador del evento. De no hacerlo no se permitirá al equipo iniciar la carrera.

## **2. MATERIAL OBLIGATORIO**

Cada equipo y sus integrantes deben llevar todo el material obligatorio detallado en la Lista de Material Obligatorio de ARWS, además de todos los elementos específicos solicitados por los organizadores.

2.1. Cualquier revisión establecida o aleatoria por la organización debe ser realizada. (ROJA)

2.2. Equipo obligatorio debe ser llevado como lo dictamina la lista de material obligatorio del ARWS. (AMARILLO)

2.3. En el caso de perder un elemento del material obligatorio durante la carrera, el equipo debe reportar la pérdida a un oficial de carrera en el próximo PC o ZT. El equipo debe permanecer en esa ubicación hasta que pueda recibir el reemplazo del elemento. (AMARILLO)

2.4. Los siguientes elementos y objetos están prohibidos durante la carrera y tenerlos resultaría en una penalización (ROJA):

2.4.1. Teléfonos celulares, radios, teléfonos inteligentes, internet, computadoras u otro medio de comunicación son prohibidos (con excepción de los equipos solicitados y sellados por la organización).

2.4.2. GPS de cualquier tipo son prohibidos con la única excepción, de aquellos que fueron registrados y ubicados dentro de una funda sellada y verificada por los organizadores en la partida y la llegada.

2.4.3. Dispositivos de medición, incluyendo acelerómetros de pie, podómetros, etc. (se excluyen computadoras de bicicleta sin GPS).

2.5. Los dispositivos de rastreo debe ser operado de acuerdo a las instrucciones de los organizadores. (AZUL/AMARILLO) Los equipos no pueden apagar el dispositivo o bloquear de cualquier forma su señal para reducir su operación. (ROJA/ DQ)

2.6. Una vez que la carrera ha iniciado, los equipos únicamente pueden usar los mapas de ruta provistos por los organizadores. Los equipos no pueden comprar o llevar otros mapas. (ROJA)

2.7. Todos los integrantes de un equipo deben llevar el chaleco de competencia sobre toda prenda durante la duración de la carrera (inclusive sobre el chaleco salvavidas). No se puede modificar el chaleco de competencia de ninguna forma. Se permite el uso de una mochila que cubra la espalda del chaleco; se permite una correa de broche entre las tiras de hombro si es delegada; las mochilas con correas tipo chaleco que obstruyen los artes del chaleco deben llevarse por debajo del chaleco de competencia. (AZUL)

2.8. Los equipos no pueden modificar los kayaks provistos por los organizadores a menos de que los organizadores lo permitan expresamente. (ROJA/ DQ)

2.8.1. No se permite modificaciones como velas, ni el uso de cometas.

2.8.2. Se permiten ruedas para transportar los kayaks, si no dañan o modifican los kayaks provistos por los organizadores.

2.8.3. Se permiten cojines para los asientos, si no dañan o modifican los kayaks provistos por los organizadores.

2.9. Cualquier otra regla sobre material debe ser obedecida. (AZUL/AMARILLO)

2.9.1. Dimensiones y pesos de las cajas de bicicleta y cajas de material no deben ser sobrepasados. (AZUL/AMARILLO)

### **3. RUTA**

Los equipos deben completar la ruta entera como se describe en el Libro de Ruta, pasando por todos los puntos de control (PCs) y zonas de transición (ZTs), y utilizando la disciplina especificada y los mapas proporcionados por los organizadores. El primer equipo que complete la carrera, habiendo cumplido con las reglas y tomando en cuenta cualquier penalización, será considerado el equipo ganador.

3.1. Una vez que se ha publicado la información de la ruta, los equipos, sus integrantes, la prensa, u otros seguidores de la carrera no podrán visitar cualquier parte de ella antes de la partida. (ROJA/ DQ)

3.2. No se permite que ningún corredor deje la ruta durante la carrera sin autorización del director de carrera. (ROJA/ DQ)

3.3. Los equipos deben completar la ruta como especifica el libro de ruta y mapas oficiales. Deben terminar las secciones de la ruta y los PCs en orden, a menos que se especifique algo diferente. (AZUL/ AMARILLA/ ROJA/ DQ)

3.3.1. Solo equipamiento de la disciplina especificada debe ser utilizada durante esa etapa a no ser que sea autorizado en el libro de ruta. Por ejemplo, bicicletas de montaña no son permitidas en secciones de trekking. (ROJA/DQ)

3.3.2. En las etapas de bicicleta de montaña y remo en caso de que exista un PC sin jueces y su ubicación no sea posible mediante esa disciplina se permite generalmente que se abandone sus bicicletas o kayaks para marcar el PC a pie. Luego deberán retornar a sus bicicletas o kayaks. El equipo deberá llevar consigo el material obligatorio de trekking en esa sección.

3.4. Los equipos deben probar su paso por los PCs, de acuerdo al método designado por los organizadores de la carrera (por ejemplo, ponchar con pinzas de orientación, chip electrónico, firmar el pasaporte, fotos, etc). No hacerlo es considerado como “no visitado”. Estar en un PC sin jueces y no tener prueba de su paso es considerado como “no visitado” el PC. En la mayoría de casos los organizadores especificarán en el libro de ruta la penalización por no pasar por un PC sin jueces.

3.4.1. Si un equipo llega a la ubicación física en donde un PC debe estar colocado, como indica su mapa de carrera, y no lo encuentra (por ejemplo, el PC puede haber sido robado o mal ubicado), el equipo debe probar que ha visitado el lugar tomando fotos (si es necesario, con flash) para mostrar al director de carrera al terminar la competencia. Las fotos deben incluir todo el detalle posible de los alrededores para satisfacer al director de carrera. El director de carrera puede también usar como referencia el aparato de rastreo del equipo para comprobar la ubicación del equipo. El ploteo incorrecto de un PC en los mapas del equipo no es considerado para un reclamo.

3.4.2. Si un equipo no pasa por un PC sin juez, este puede volver y pasar por el PC que omitió marcar a su paso dentro de la ruta permitida. El equipo debe continuar la ruta como se especifica en el libro de ruta desde ese punto sin considerar lo que se hizo antes.

3.4.3. Si un equipo pierde lo que está usando para verificar su paso por los PCs y ZTs (por ejemplo, pierde su pasaporte, su brazalete o su chip), debe tomar fotografías y seguir instrucciones indicadas por los organizadores de la carrera (por ejemplo, registrar de manera manual los códigos del PC, ponchar el mapa de ruta, etc.). (AZUL/ AMARILLA/ ROJA)

3.4.4. Cuando un equipo debe tomar una foto como prueba de su visita a un PC, la foto debe tener la mayor cantidad de detalle del alrededor posible para satisfacer al director de carrera. El uso de flash puede ser necesario. Las fotos deben incluir a los miembros del equipo en lo posible. Fotos que no demuestran claramente la ubicación por cualquier razón (por ejemplo, está muy oscura, hay agua en el lente, mala fotografía o lente oscurecido) no son válidas. Fallas del equipo (por ejemplo batería descargada, cámara sin funcionamiento, etc.) no es considerada una excusa válida.

3.5. Los equipos deben marcar su paso por las ZT o PC con jueces bajo el método que el organizador haya solicitado (por ejemplo, firmar la hoja de paso, firma del pasaporte o con un chip electrónico) (AZUL)

3.6. Los equipos no deben pasar por ninguna área que esté marcada como fuera de límite. (AZUL/ AMARILLA/ ROJA/ DQ)

3.6.1. Al menos que sea permitido expresamente por los organizadores de la carrera, la propiedad privada siempre es fuera de límite, aún si un equipo recibe el permiso de los propietarios.

3.7. Los equipos deben seguir la ruta obligatoria, tal como indican los organizadores de la carrera. (AZUL/ AMARILLA/ ROJA/ DQ)

3.8. Los equipos deben cumplir con la ley civil en todo momento. (AZUL/ AMARILLA/ ROJA/ DQ)

3.9. Los equipos deben cumplir con todas las instrucciones oficiales proporcionadas por los oficiales de carrera, que pueden ser verbales o escritas. (AZUL/ AMARILLA/ ROJA/ DQ). No aplican penalizaciones en relación a los consejos generales que podría ofrecer algún oficial durante la carrera. Si existe una confusión o conflicto entre las instrucciones emitidas por los oficiales de carrera, tomará precedencia la información provista por el Director de Carrera.

3.9.1 Solo una persona oficial designada por el director de carrera puede cambiar una decisión que ha sido impresa en el libro de ruta o mapas de carrera. Esta instrucción debe ser escrita y enviada por el director de carrera o su oficial y debe ser firmada por los equipos para corroborar que recibieron la instrucción. Solamente en una situación extraordinaria una información oficial puede ser verbal.

3.10. El tiempo de carrera no se detiene y el tiempo de zonas de transición se incluye en el tiempo total de un equipo.

3.11. Los organizadores de la carrera pueden incluir secciones con tiempo muerto, zona oscura o paradas obligatorias para la seguridad de los equipos o para cualquier otra razón.

3.11.1. En el caso de una parada obligatoria o secciones sin cronometraje, los equipos deben permanecer en la ruta y todavía rige el reglamento oficial de la carrera. Esto es muy relevante con respeto al reglamento sobre asistencia y apoyo externo.

3.12. Un equipo termina oficialmente y se registra su tiempo de carrera cuando todos los integrantes han cruzado la meta.

#### **4. EQUIPO**

Los miembros de un equipo deben viajar y completar la ruta juntos, sin substitutes. Todos los miembros del equipo deben estar lo suficientemente cerca para verse y comunicarse verbalmente en todo momento.

4.1. Cada equipo debe designar un capitán, quien será el representante oficial del equipo antes, durante, y después de la carrera.

4.2. No se permiten palabras ofensivas o insinuaciones en el nombre de un equipo.

4.3. Todos los integrantes de un equipo deben tener como mínimo 18 años cumplidos al iniciar la carrera; la organización de la carrera puede hacer excepciones.

4.4. Los integrantes de un equipo deben estar juntos durante la carrera y deben estar lo suficientemente cerca para verse y comunicarse verbalmente entre sí, en todo momento. No debe haber más de 100 metros entre el primer integrante y el último. Los integrantes no deben separarse por accidente, (AMARILLA/ ROJA) o a propósito (DQ). Pueden existir excepciones a esta regla como:

4.4.1. Cuando la organización de la carrera permita que se separen los integrantes para cumplir una sección de la ruta (por ejemplo, en una sección de orientación en donde los integrantes deben participar solos o en pares).

4.4.2. El tiempo en el cual un equipo está en una ZT (a su ingreso y antes de salir).

4.4.3. En una situación de emergencia (por ejemplo, si dos integrantes buscan ayuda mientras otro integrante se queda con la persona lesionada).

4.5. En un PC, todos los integrantes deben estar dentro de 5 metros de este punto, si no recibe instrucciones diferentes de un oficial de carrera. (AMARILLA/ ROJA), o si lo hace a propósito (DQ).

4.6. Los equipos deben iniciar y terminar con la cantidad especificada de integrantes. Todos los integrantes deben participar en cada sección. No se permiten substituciones de integrantes. (ROJA/ DQ)

4.7. Se debe notificar de manera inmediata a los organizadores de la carrera, en el caso de que se retire un integrante o un equipo completo.

4.8. Si uno o más integrantes deciden retirarse, o es dirigido por el director de carrera a retirarse de la competencia, el equipo completo debe acompañarlos hasta la ZT, o hasta donde se encuentre el equipo de rescate o paramédicos más cercano. Los organizadores de la carrera deben otorgar autorización al resto del equipo para seguir participando en la carrera, basando su decisión en temas como: el clima, el tiempo, el apoyo y ayuda que necesitan los integrantes retirados, el bienestar del resto del equipo, etc.

4.8.1. Los equipos no deben abandonar a ningún integrante en la ruta. (AMARILLA/ ROJA)

4.8.2. Una vez que un integrante se ha retirado, no puede volver a participar en la carrera en una etapa posterior (ni en su equipo original, ni en otro equipo).

4.8.3. Una vez que un equipo ha sido clasificado como no ranqueado, no puede volver a la categoría de equipos ranqueados (por ejemplo, si encuentra un integrante reemplazo).

4.8.4. Un competidor de un equipo retirado (si los otros integrantes se retiran pero no él/ella), puede participar en otro equipo no ranqueado con el permiso de los organizadores de la carrera (y con la aprobación de este equipo).

## **5. APOYO/ASISTENCIA**

Los equipos no pueden recibir asistencia externa durante la carrera.

5.1. No se puede buscar información sobre la ruta de la competencia antes de la carrera de autoridades, propietarios, o fuentes parecidas. Específicamente, esto refiere a información de guarda parques, policía, oficiales gubernamentales, propietarios, etc. quienes pueden saber sobre la ruta por permisos que han otorgado durante las fases de planificación de la organización. Esto no incluye investigación general de la ubicación de la carrera y es en referencia a la ruta específica de la competencia. (ROJA/ DQ)

5.2 No se permite dejar equipo, comida, provisiones, ni cualquier otra cosa en la ruta antes de la carrera por el equipo u otra persona (excluye a la organización) (ROJA/ DQ)

5.3. Durante la carrera, si la ruta pasa por el mismo lugar dos veces, los equipos pueden guardar cosas (por ejemplo comida, agua, ropa) para recogerlas después, con la condición de que no dejen nada en la ruta, una vez que termine la carrera. (AMARILLA/ ROJA). Esto es a criterio del equipo y no aplica a ningún material obligatorio.

5.4. Cualquier persona de la prensa y/o acompañante de la carrera (personas que tienen algún vínculo con la carrera o con alguno de los competidores), así como auspiciantes deben cumplir las siguientes reglas. Al no hacerlo, el equipo en cuestión puede ser penalizado.

5.4.1. Una vez que la ruta ha sido revelada, las personas de la prensa, acompañantes y/o auspiciantes no pueden proveer asistencia a ningún equipo en su planificación, dar consejos, tocar o mover ningún material de equipo. (AMARILLA/ ROJA/ DQ)

5.4.2. De acuerdo a las instrucciones de los organizadores, la prensa, los acompañantes y los auspiciantes pueden observar a los equipos y la carrera en ZTs y ubicaciones específicas en ruta. (AZUL/ AMARILLA)

5.4.3. La prensa, los acompañantes y los auspiciantes no pueden, de ninguna manera, trasladar a los integrantes de un equipo o sus materiales en ruta (por ejemplo, trasladarse en un vehículo o bote, mover o llevar los materiales del equipo, abrir paso en el agua en un bote, drifting atrás de un vehículo, etc.). (ROJA/ DQ)

5.4.4. La prensa, los acompañantes y los auspiciantes no pueden guiar, viajar con, o seguir demasiado de cerca a los equipos en ruta. La prensa acreditada puede tener un acceso limitado a los equipos y puede viajar con ellos por duraciones cortas para realizar sus grabaciones, de acuerdo a la aprobación de los organizadores. (AZUL/ AMARILLA/ ROJA)

5.4.5. La prensa, los acompañantes y los auspiciantes no pueden dejar materiales, comida, ni ninguna cosa para los equipos ni en ruta ni en las ZTs. (AMARILLA/ ROJA/ DQ)

5.4.6. La prensa, los acompañantes y los auspiciantes no pueden proveer alimentación, suministros médicos, materiales de la carrera, ni ningún otro método de asistencia no especificada (incluyendo comida o bebidas, analgésicos, materiales de reemplazo, etc.). (AMARILLA/ ROJA/ DQ)

5.4.7. La prensa, los acompañantes y los auspiciantes no pueden pasar información a ningún equipo acerca de la carrera, ni ninguna información que puede asistir a un equipo en la competencia (por ejemplo, la posición de los otros equipos, sus ritmos, sus tiempos en las etapas, sus horas de dormir, sus decisiones de ruta, sus estrategias, etc.). (AZUL/ AMARILLA/ ROJA/ DQ)

5.4.8. La prensa no puede ubicarse en la ruta, en lugares que pueden significar una ayuda de navegación para los equipos (por ejemplo, en un PC sin juez, en las conexiones de dos vías, etc.). (AZUL)

5.5. Se regula tanto la asistencia proporcionada por el público en general y los espectadores (las personas que no tienen ninguna conexión o afiliación con la carrera, ni ningún competidor), como las condiciones de que cada competidor tenga un acceso

razonable con capacidades iguales (de acuerdo a la hora del día y los factores del lugar), de acuerdo a los siguientes factores:

5.5.1. Una vez que se haya revelado la ruta, los equipos no pueden buscar asistencia de terceros, expertos, ni locales, particularmente en relación a cómo escoger su camino, consejos de mapas, estimados de tiempos, etc. (AZUL/ AMARILLA/ ROJA/ DQ)

5.5.2. El público en general no puede trasladar a los equipos ni a sus materiales de ninguna manera en la ruta (por ejemplo, usando un taxi, hacer auto stop, usando animales de granja, movilizándolos en un vehículo o bote, trasladando sus implementos de un lado a otro, abriendo paso en el agua en un bote, drifting atrás de un vehículo, etc.). (ROJA/ DQ)

5.5.3. Los equipos pueden buscar comida/ bebida/ alimentación/ suministros médicos en la ruta de la carrera, en establecimientos y provistos por el público en general, con tal de que esta situación sea de manera respetuosa y no desacredite al equipo, a la carrera, o al deporte.

5.5.4. Los equipos pueden interactuar con el público en general para pedir direcciones, posar para fotografías, responder a preguntas, etc.

5.6 Asistencia de parte de la organización incluyendo staff, oficiales y voluntarios se regula de acuerdo a los siguientes factores:

5.6.1. Apoyo con información es permitido dentro de limitaciones razonables en donde corredores y equipos puedan comunicarse con otros corredores y equipos para solicitar equipo de préstamo entre ellos.

5.7. Asistencia de otros equipos y atletas en la carrera se regula de acuerdo a los siguientes factores:

5.7.1. Los equipos o corredores ranqueados, con ruta corta o no ranqueados pueden ayudar a otros equipos (por ejemplo, compartir comida, prestar algún elemento adicional, dando consejos de navegación, etc.) Corredores retirados pueden ofrecer equipo o comida pero no asistir en nada adicional.

5.7.2. Una asistencia sin permiso del dueño no es permitida. (ROJA) Por ejemplo si un equipo necesita una parte de bicicleta, esta no puede ser tomada de un equipo sin su consentimiento. El dueño de ese material debe ser contactado directamente y este debe dar su autorización).

5.7.3. Por igualdad cualquier corredor o equipo que de asistencia debe estar dispuesto a hacerlo con cualquier otro equipo o corredor. Por ejemplo es considerado injusto si un equipo ayuda a solamente otro equipo en contra de la intención de camaradería entre equipos.

5.8. Si la organización permite equipos de abasto, entonces emitirá reglas pertinentes en relación a éstos.

## **6. EMERGENCIA, ASISTENCIA MÉDICA, Y COMUNICACIONES**

Cualquier equipo que encuentre una emergencia médica, que sea de su propio equipo u otro, o que sea externa al evento, debe detenerse y proveer asistencia.

6.1. Cualquier equipo que encuentra una emergencia médica, dentro de su propio equipo, en otro equipo, o externa al evento, debe parar y prestar asistencia. Si es posible, los organizadores deben intentar reponer el tiempo perdido. (AZUL/ AMARILLA/ ROJA)

6.2. Si un competidor necesita tomar medicación personal, entonces, debe llevarla consigo durante la competencia de acuerdo a las indicaciones de su médico. (AZUL/ AMARILLA)

6.3. El personal médico del evento tiene la autoridad bajo confirmación del director de carrera, para retirar a un corredor de la competencia si su participación en el evento podría

resultar en lesiones serias o permanentes, discapacidad, o la muerte del corredor y/o los otros integrantes del equipo. La decisión de los organizadores de retirar a una persona por una razón médica será concluyente.

6.4. Únicamente el personal médico aprobado del evento puede administrar fluidos intravenosos. Una vez que se hayan administrado fluidos intravenosos, el atleta en cuestión no podrá seguir participando en el resto de la duración de la competencia.

6.4.1 Se prohíbe la administración de fluidos intravenosos por una persona que no sea parte del personal médico aprobado. (DQ)

6.5. Se pueden utilizar la función de SOS o 911 de los aparatos de comunicación para casos de emergencia únicamente, en una situación en la cual, un equipo requiera asistencia urgente para una emergencia seria o que presenta una amenaza para la vida. (AMARILLA/ROJA)

6.6. Cuando la organización proporciona un aparato de comunicación para emergencias a los equipos que cuenta con una capacidad de comunicaciones en situaciones que no son emergencias, o los equipos llevan otra forma de comunicación como un teléfono celular o radio, los equipos pueden comunicar únicamente en las siguientes circunstancias:

6.6.1. Para informar a la organización si han encontrado una situación en la ruta que puede ser peligrosa al equipo u otros equipos, en el caso de que es posible que la organización no haya enterado de la situación peligrosa.

6.6.2. Para solicitar asistencia médica cuando no sea una emergencia o para retirar a un atleta de la ruta.

6.6.3. Para informar a la organización si su equipo ha decidido tomar una acción deliberada y segura que puede ser inesperada y potencialmente causar la organización a iniciar una respuesta de emergencia innecesaria.

6.6.4. Se penalizará cualquier otra forma de comunicación como para pedir direcciones, si se cree que se ha extraviado un punto de control, u otra comunicación no especificada. (AZUL/ AMARILLA)

6.7 Se penalizará al equipo que requiere a la organización, otro equipo en la competencia, o servicios de emergencia para rescatar uno o todos los miembros de una situación de peligro inminente o actual. (AMARILLA/ROJA)

## **7. AMBIENTE**

Los equipos deben respetar el ambiente y los lugares por donde pasa la competencia. Deben dejar una mínima huella tras su paso.

7.1. Toda la basura de un equipo debe ser retirada de la ruta de la carrera y botada en un lugar apropiado (por ejemplo, un basurero). (AZUL/ AMARILLA)

7.2. Toda la basura de un equipo en una zona de transición debe ser votada en los basureros designados por la organización, o si no se proveen, debe ser guardada en los contenedores del equipo para desecharla en un lugar apropiado más adelante en la ruta. (AZUL/ AMARILLA)

7.3. No se puede prender una fogata a menos que sea en un caso de emergencia o en lugares aprobados por la organización. (AZUL)

7.4. Los equipos deben respetar los animales silvestres y animales de granja y procurar un mínimo impacto. (AZUL)

7.5. Se debe usar un baño para defecar, pero si no es posible, debe hacerlo lejos de las fuentes de agua y debe ser enterrado a una profundidad adecuada. (AZUL)

7.6. Procurar dejar un impacto mínimo sobre la vegetación y el ambiente. (AZUL)



## **8. CONDUCTA**

Los atletas deben comportarse de manera respetuosa en todo momento, sin engaños, comportamientos abusivos, profanaciones, ni violencia.

8.1. En ningún momento, los competidores deben quitar, cambiar, o ajustar el equipamiento de la competencia (por ejemplo, las balizas de los PCs, pinzas, señales, marcadores de ruta, etc.). (ROJA/ DQ)

8.2. Los competidores no deben engañar a los organizadores y/u oficiales de la carrera con información incompleta o inexacta. (AMARILLA/ ROJA/ DQ)

8.3. No se permite comportamientos abusivos, insultos o violencia hacia los otros competidores, oficiales de la carrera, la prensa, o el público en ningún momento durante la carrera. Algunos ejemplos de acciones que son consideradas inaceptables son: (AZUL/AMARILLA/ROJA)

8.3.1 Parar en una casa y despertar a sus ocupantes en la noche para pedir direcciones (situación de no emergencia).

8.3.2. Lenguaje ofensivo y ruidoso en espacios públicos.

8.4. Desnudez pública, por ejemplo cambiarse en ZTs o nadar en ríos, puede ser ofensivo en ciertos lugares y culturas. Los equipos deben esforzarse en evitar ofender. (AZUL)

8.5. Comportamiento abusivo, ofensivo y lenguaje amenazador o violencia hacia otros atletas, oficiales, prensa o público está prohibido. (ROJA/DQ)

## **9. SUSTANCIAS PROHIBIDAS**

No se permite el uso de sustancias prohibidas, como especifica el Código Mundial de Antidopaje 2013 (La lista prohibida del 2013). (ROJA/ DQ)

## **10. PENALIZACIONES**

Los equipos que no cumplan la ruta completa de acuerdo al Reglamento pueden recibir una penalización de tiempo, un estado de no ranqueado (UR), un estado de retirado (DNF), o un estado de descalificado (DQ).

10.1. Se comete una trampa cuando un equipo o un integrante deliberadamente rompe una regla para su ventaja, sea grande o pequeña. Todo caso de trampa resultará en la descalificación del equipo o el integrante, y su eliminación inmediata de la competencia. En los casos más severos, cometer una trampa puede resultar en la prohibición de su participación en futuras competencias en el Circuito Mundial de Carreras de Aventura (ARWS).

10.1.1. Si se descalifica a un competidor específico, y no al equipo completo, los integrantes restantes pueden seguir en la competencia, de acuerdo a la decisión del director de carrera.

10.2. Se aplicará una penalización, si un equipo rompe una regla sin darse cuenta, por accidente, o sin la intención de obtener una ventaja.

10.3. El reglamento de carrera del ARWS define tres niveles de penalidades (similares a las tarjetas de penalización en otros deportes), en orden ascendente de severidad de azul, a amarilla, a roja.

10.3.1. Aviso oficial: puede ser emitido por el árbitro de carrera en las situaciones en las cuales no es necesario una penalización o hay confusión en una situación que normalmente resultaría en una penalización, pero esta no puede ser justificada.

10.3.2. Penalidades azules: son las menos severas y se aplican en casos de infracciones menores o errores administrativos del equipo. Son penalidades de

tiempo de entre 30 minutos a 2 horas, y determinadas por el árbitro o director de la carrera.

10.3.3. Penalidades amarillas: son más severas y se aplican en casos de infracciones más significativas o para una segunda infracción tipo azul. Son penalidades de tiempo de entre 2 a 6 horas o más tiempo, determinadas por el árbitro o director de la carrera.

10.3.4. Penalidades rojas: son significativas y severas. Se aplican en casos de infracciones graves al reglamento o para una segunda infracción tipo amarilla. En algunos casos, pueden ser penalidades de tiempo de más de 6 horas o pueden significar el cambio del estado de un equipo (ej. no ranqueado (UR) o retirado (DNF)). Los casos graves pueden resultar en la descalificación (DQ) de un integrante o de un equipo, como determina el árbitro o director de la carrera. Los casos más graves pueden resultar en la prohibición del competidor/equipo de participar en las carreras de ARWS.

10.3.5. En los casos que aparezca la penalización de descalificación (DQ) después de un numeral del reglamento, esta aplica en casos específicos de trampas cuando un equipo rompe la regla de forma deliberada y consciente para ganar una ventaja.

10.3.6. En los casos que aparezcan, dos o más de niveles de penalización, (por ejemplo, AZUL/AMARILLA, o AMARILLA/ROJA, o AZUL/AMARILLA/ROJA) es responsabilidad del árbitro, director, o jurado de la carrera determinar el nivel apropiado de penalización, de acuerdo a la severidad del caso.

10.4. Las penalizaciones pueden ser aplicadas durante la carrera en un momento y lugar asignado por los organizadores, o añadiéndola a su tiempo final, de acuerdo a la decisión de la organización.

10.4.1. En la mayoría de los casos, una penalización con tiempo asignado a un equipo que parece que va a cruzar la meta en uno de los primeros lugares debe ser servida en uno de los últimos puntos de control antes de la meta. En caso de que sea asignada la penalización en una ZT, su penalización iniciará una vez que marcaron su salida del ZT. No tendrán acceso a su equipamiento de la ZT. Cualquier equipamiento o comida que tengan consigo deberá ser llevado hasta la meta. Pueden utilizar refugio si es provisto por la organización. El lugar de penalización deberá ser apartado de la ZT.

## **11. APLICACIÓN**

La aplicación de este reglamento es responsabilidad del árbitro de la carrera si existe, el director de la carrera, o el jurado.

11.1. Los árbitros de la carrera pueden usar varios métodos para determinar si una penalización debe ser aplicada incluyendo y no limitando a presenciar el incidente en persona, fotografías, videos y trackers, etc.

11.2. Los equipos pueden entregar un reclamo formal por escrito no más tarde de 3 horas antes de la premiación.

11.3. Los reclamos formales son recibidos por el jurado y examinados de la siguiente manera:

11.3.1 Todo reclamo debe ser presentado por el capitán del equipo. Sólo el capitán puede direccionar preguntas, objeciones, o quejas al árbitro, director, o Jurado de la carrera.

11.3.2. El jurado de la carrera será compuesto por un número impar de miembros con la cantidad mínima de tres personas.

11.3.2.1. Un árbitro representante del ARWS

11.3.3.2. El director de carrera

11.3.3.3. Un árbitro acreditado y no el árbitro que aplicó la penalización

11.3.4. El jurado normalmente revisará el reclamo en sesión cerrada. Se podrá llamar a consulta a los equipos involucrados, testigos o expertos. Si no hay una decisión unánime, el voto del jurado decidirá el reclamo.

11.3.5. La decisión del Jurado de la carrera es final y no está sujeta a apelación. No hay obligación de hacer públicos los procedimientos ni a los miembros del jurado.

11.4. En el caso de haber incertidumbre con respecto a las posiciones finales de los equipos después de un reclamo formal, se entregará el premio después de tener una decisión del jurado.

11.5. Las posiciones anunciadas durante la premiación son sujetas a los resultados de pruebas de sustancias prohibidas.

## **Reglamento específico AR COLOMBIA 2018**

### **1. INFORMACIÓN AL EQUIPO:**

La organización no entregará información oficial de manera verbal. Toda comunicación oficial de carrera será entregada de manera escrita. El capitán del equipo debe leer la comunicación y firmar confirmando que la entendió.

### **2. PARTIDA:**

La hora de la salida oficial constará en el libro de ruta. Si un equipo no está listo o presente para la salida, puede salir hasta media hora después de que la competencia haya iniciado, pero su tiempo será igual al de la salida oficial. La directiva se reserva el derecho de retener al equipo atrasado mientras se procede con los trámites previos a la competencia igual que el de los otros participantes.

### **3. MATERIAL DEL EQUIPO:**

Los equipos son responsables de abrir, cerrar y entregar a la organización todo su material y equipo necesario para la carrera en los contenedores del evento, cajas de bicicleta y bolsos solicitados por la organización. El capitán del equipo será el responsable de firmar en cada ZT una hoja de constancia de la cantidad de material que se entrega y su estado entendiendo su responsabilidad sobre este material. En caso de rotura o pérdida de material de la organización este deberá ser repuesto o pagado.

El transporte de material de competencia de los equipos estará a cargo de la organización. Sin embargo, la organización no es responsable de daños o roturas de material del equipo en su transporte. Tampoco se hace responsable de eventos externos fortuitos que dañen o pierdan el material de los equipos en su movilización.

### **4. RUTA:**

#### **4.1. Zona de cuerdas:**

En el caso de que el equipo decida no hacer la prueba y pueda tomar una vía alterna, será penalizado. Si no hay camino alternativo el equipo será descalificado. Cualquier demora injustificada atribuible a los equipos participantes y registrada por miembros de la organización será sancionada con tiempo de acuerdo a dicha demora. La organización decidirá si el tiempo de cuerdas es o no tiempo muerto y esta decisión será informada durante el congresillo técnico o previa la prueba por temas de seguridad. El sistema de cuerdas puede cerrarse por mal tiempo o por cualquier razón de seguridad. En este caso, el jurado evaluará la asignación de tiempos de compensación en caso que se requiera.

#### **4.2. Cambios de ruta:**

La organización se reserva el derecho de hacer cambios al trazado sin previo aviso en cualquier momento de la competencia exclusivamente para preservar la seguridad de los competidores.

#### 4.3. Puertas cerradas:

Tiempo límite para registrarse en un PC/ZT. Si algún equipo no alcanza a registrarse en aquel PC/ZT antes del tiempo límite, será reenganchado a la carrera saltándose un tramo hasta otro PC/ZT que será determinado por la organización. (El reenganche se lo hace según y a un lugar que la organización disponga). Si un equipo llega a un PC/ZT antes de la puerta cerrada, no podrá ser reenganchado hasta que cumpla en ese PC/ZT el tiempo de la puerta cerrada marcada por la organización. La organización determinará el momento en el que se realizará el reenganche del equipo.

#### 4.4. Zonas de descanso obligatorio:

Zonas donde la organización obligará a los equipos a detenerse por un tiempo determinado a consideración del equipo en caso de que existan más lugares de descanso obligatorio. Ningún equipo puede salir de la zona de descanso obligatorio mientras cumple el tiempo estipulado. Una vez que se haya cumplido con el tiempo en la zona de descanso obligatorio, el tiempo de carrera del equipo empezará a correr a pesar de que el equipo permanezca en el PC. Es responsabilidad del capitán del equipo comunicar al juez del ZT que descargará tiempo en ese lugar y determinar con anticipación ese tiempo. El equipo podrá descargar la cantidad de tiempo que considere apropiado en horas (no en medias horas o minutos). El tiempo de descarga se tomará redondeando el tiempo hacia arriba (ej. el equipo que descansó 2h48 deberá decidir si espera a las 3h00 para salir o descarga solo 2h00. Los 48 minutos restantes son considerados tiempo de carrera.) Todos los equipos deberán descargar la totalidad de su tiempo en los lugares establecidos por la organización.

#### 4.5. Zonas de tiempo muerto:

Los participantes deben recorrer esta sección a la velocidad que ellos juzguen apropiada, con un tiempo máximo. El tiempo que transcurra dentro de esta sección no será sumado al tiempo de competencia. Si el equipo se demora más del tiempo máximo, ese tiempo será sumado al tiempo de carrera del equipo. Dentro de un tiempo muerto los equipos deberán continuar siguiendo el orden de llegada.

#### 4.6. Zonas oscuras:

En esta sección los equipos no podrán avanzar durante un horario determinado del día o noche y tendrán que esperar a que se abra la ruta nuevamente (ej. el descenso por un río será zona oscura entre las 18hs y las 5h30). El tiempo de competencia no se detiene durante la espera en una zona oscura.

### **5. PUNTOS DE CONTROL:**

#### 5.1 Fotos para paso de PCs:

Para comprobar el paso por un PC la organización solicitará que al menos tres integrantes del equipo se fotografíen en un lugar determinado para comprobar que estuvieron en lugar. Estas fotografías deberán ser entregadas en un punto que la organización disponga para comprobar el paso del equipo. La pérdida o destrucción de la cámara será motivo de penalización del equipo al no poder probar su paso por el PC. (AMARILLA/ROJA)

#### 5.2 Marcación de pasaportes:

En el pasaporte, el equipo debe marcar el paso del equipo en el lugar adecuado. En caso de que la organización entregue pulseras para marcación de paso por balizas, los equipos deberán marcar correctamente y en todas las pulseras. Estas pulseras no podrán ser intercambiadas, cortadas o rotas. (AZUL/AMARILLA/ROJA)

### **6. PUBLICIDAD DE MARCAS DE EQUIPOS:**

La organización se reserva el derecho de rechazar material publicitario de los equipos auspiciados que opaque, tape, o dañe la presencia de los auspiciantes de la carrera. No

será permitida la colocación de stands promocionales, banderas, u otros materiales promocionales que sean considerados exagerados por la organización. No se puede repartir material publicitario.

#### **7. DERECHO DE IMÁGENES:**

Las imágenes que se obtengan en la competencia podrán ser utilizadas por la directiva y por las empresas auspiciantes para fines de difusión y publicidad del evento y de otras marcas. Los competidores aceptan la utilización de imágenes fotográficas, videos o entrevistas tomadas en el desarrollo de cualquiera de los eventos Huairasinchi y no podrán reclamar derechos sobre estas imágenes. Los participantes deberán en todo momento responder y aceptar las preguntas y tomas de los medios de comunicación.

#### **8. COBERTURA DE ATENCIÓN MÉDICA:**

La logística médica que se da dentro de la competencia incluye atención para estabilizar al paciente en el lugar con primeros auxilios. Cualquier movilización terrestre, aérea, o por agua será decidida por la organización y el equipo asumirá su costo.

El equipo médico evaluará si el o los participantes pueden continuar en la carrera y tendrán el derecho de detener a corredores por considerar que no se encuentran en estado para avanzar.

El suministro de oxígeno se dará únicamente por parte del equipo médico requerirá evaluación médica y el corredor atendido no podrá continuar la carrera.

#### **9. PENALIZACIONES:**

Será penalizado con tiempo el equipo que:

Avance en una Zona Oscura (ROJA)

No continuar en el orden de llegada en un tiempo muerto (AZUL/AMARILLA)

#### **10. RANKING:**

El equipo que más avanza continuamente, más adelante se encontrará en el ranking.

##### **10.1. Clasificaciones:**

Los equipos que completen todo el recorrido serán considerados como equipos clasificados, en ranking. Aquellos que tengan reenganches permitidos por la organización, estarán en un ranking inferior. La clasificación para los equipos reenganchados se dará poniendo más arriba en el ranking al equipo que complete más etapas continuas sin reenganchar. Los equipos incompletos o que completen la carrera con reenganches no establecidos por la organización no estarán en ranking (UR).