

APU RAID 2004
III X-TREK AIREPURO

Por tercer año, la Asociación de Deportes de Montaña AIREPURO organiza una nueva versión del APU RAID que, superando las huellas dejadas los años anteriores, busca explotar la experiencia y las habilidades adquiridas por aquellos que practican el excursionismo en el Perú.

En esta oportunidad, el APU RAID 2004 se desarrollará entre los cálidos parajes de los valles del Rímac y Santa Eulalia teniendo como escenario central los místicos y espectaculares paisajes de la Meseta de Markahuasi. En un trayecto de aproximadamente 60 km, los competidores dependerán de sus habilidades de orientación y su resistencia física para completar las pruebas programadas en trekking, rapell y ciclismo de montaña.

El **X-Trek** es una variante de las clásicas caminatas de montaña y se caracteriza por un alto nivel de exigencia dado que implica recorridos de considerable extensión, en terrenos de irregular relieve y pronunciadas pendientes, realizados por encima de los 2 500 msnm y que pueden superar los 4 000 msnm. Todo aquel que cuente con un estado físico aceptable, busque el contacto con la naturaleza y esté dispuesto a asumir un buen desafío, estará apto para participar en esta competencia.

Desde la partida, los equipos compuestos por tres o 2 integrantes deberán demostrar su fortaleza física y su espíritu de lucha para avanzar, de día y de noche, y completar un recorrido de 60 kilómetros entre extensos valles y profundas quebradas, superando las pruebas que encuentren a su paso.

Durante los dos días de competencia, el trabajo en equipo y la experiencia en montaña serán esenciales para afrontar este reto...

El APU RAID 2004, III X- TREK AIREPURO ha sido diseñado para todos aquellos que quieran poner a prueba su estado físico, psicológico y, en especial, su espíritu de lucha...

Estas preparado para el desafío?

LA CARRERA

I.- METODOLOGÍA:

El APU RAID 2004 es, en primera instancia, una competencia de montaña para equipos. Los participantes, independientemente de la modalidad de competencia que escojan, avanzarán por las rutas seleccionadas y los puntos de control establecidos en grupos de dos o tres individuos y deberán demostrar su capacidad de trabajo en equipo como requisito indispensable para superar las pruebas que se presenten durante la competencia.

El recorrido, en las dos modalidades de competencia programadas para este año, ha sido diseñado para ser realizado en 2 días (Sábado 26 y Domingo 27 de junio de 2004); los puntos de control serán designados por el Comité Organizador y constituirán paso OBLIGATORIO para los competidores.

La competencia será contra-reloj: el equipo ganador, en cada modalidad, será aquel que obtenga el menor tiempo acumulado en las etapas que componen la competencia. Para el control del tiempo, cada equipo recibirá una Ficha de Control en la que serán registrados los tiempos obtenidos al pasar por cada uno de los puntos de control designados. Para considerar el tiempo obtenido por cada equipo al pasar por alguno de los puntos de control, será necesario que todos los miembros del grupo alcancen dicho punto. Se tomará como tiempo de referencia del equipo en cada punto de control, el tiempo del último de los miembros que llegue al mismo.

Además, cada equipo deberá señalar a uno de los miembros de su equipo como capitán en el momento de la inscripción. El capitán será responsable de la representación del equipo para la gestión de todo trámite o pedido antes, durante y después de la competencia ante el Comité Organizador del APU RAID 2004.

Considerando la distancia programada para esta competencia, el trayecto ha sido preparado para que los competidores empleen sus habilidades de orientación tanto en un recorrido diurno como nocturno. Cabe señalar que la competencia no será detenida una vez llegada la noche, ni serán establecidos puntos especiales de descanso o cortes en el tiempo oficial de la competencia para campamentos. La decisión de continuar el recorrido en el tramo nocturno o la selección del tiempo que cada equipo disponga para realizar paradas o descansos queda a criterio de los competidores con los consecuentes resultados sobre su propio tiempo; en otras palabras, una vez iniciada la competencia, el tiempo oficial no será detenido hasta que los participantes lleguen a la meta, con excepción de lo que, en circunstancias especiales, señalen los responsables de cada uno de los puntos de control (Ver Reglamento)

Sobre los requisitos, es de carácter indispensable contar con conocimientos de orientación, lectura de mapas y empleo de brújula. Respecto al equipo, cada equipo deberá contar obligatoriamente con un conjunto de elementos mínimo por cada una de las modalidades de la competencia (Ver Equipamiento); la presentación de este conjunto será verificada por los organizadores antes del inicio de la competencia. La falta de algún elemento será causa justificada y suficiente para que el equipo no pueda largar la competencia.

Todos los participantes deben saber y entender que durante la competencia no se permitirá la ayuda de terceros. Toda necesidad que los equipos encuentren en el camino deberá ser superada por los mismos miembros del equipo y únicamente por ellos. El incumplimiento de este punto implicará la descalificación del equipo.

Queda terminantemente prohibido arrojar cualquier tipo de desperdicio durante la competencia. La falta de alguno de los residuos de los elementos incluidos en el equipo a ser empleado implicará una sanción determinada por el Comité Organizador.

II.- MODALIDADES:

A) Modalidad 1: X-Treme.-

La Modalidad "X-Treme" del APU RAID 2004 será realizada por equipos compuestos por tres participantes. Estos equipos deberán estar formados OBLIGATORIAMENTE por una persona del sexo opuesto al de los otros dos miembros.

La carrera dará inicio el día sábado 26 de junio del 2004 a las 11 am. Dependiendo de las disciplinas a realizarse, la competencia en esta modalidad estará dividida en tres etapas diferenciadas de la siguiente manera:

1ra Etapa - Resistencia:

El primer tramo del recorrido, a partir de las orillas del río Rímac y hasta las aproximidades del poblado de San Pedro de Casta, puede catalogarse como una etapa de "resistencia" debido tanto a la extensión del recorrido como a la pronunciada pendiente que caracteriza esta parte de la ruta. Todos los equipos iniciarán el recorrido a la misma hora (11:00 am). Para culminar debidamente este tramo en las aproximidades de San Pedro de Casta (punto final), los competidores deberán pasar por 11 puntos de control localizados bajo coordenadas y ubicados estratégicamente y no necesariamente en el camino.

En esta etapa, los equipos participantes tendrán que superar las pruebas preparadas para el trekking. Sobre esta primera disciplina, el desafío consistirá en ubicar, de día y de noche, los puntos de control dispersos en la zona de competencia señalada por los organizadores en el menor tiempo posible, por lo que los conocimientos en orientación así como el manejo de mapas y brújula resultan de vital importancia y se plantean como requisito obligatorio para todos los equipos. Al respecto, será necesario que, además de señalar a su capitán, cada grupo presente al registrarse al miembro de su equipo responsable de la navegación durante la carrera. Todos los puntos de control en esta etapa son de paso obligatorio.

La etapa de Resistencia del APU RAID 2004 terminará en las aproximidades del poblado de San Pedro de Casta en donde los competidores deberán equiparse para continuar, en el menor tiempo posible, a la siguiente etapa de la competencia.

2da Etapa – Rapell

Los equipos competidores en la modalidad X-Treme deberán demostrar su habilidad y experiencia en el descenso en rapell al superar un conjunto de pruebas que serán dispuestas como parte del recorrido en esta etapa. Para ello, el Comité Organizador ubicará en puntos estratégicos, señalados a los participantes durante la competencia, sistemas de cuerdas fijas a emplearse durante las pruebas. Para ello también se exigirá a los competidores contar con un equipamiento mínimo indispensable (Ver Equipamiento). Todos los equipos realizarán el descenso en rapell en forma autoasegurada utilizando en forma OBLIGATORIA un Nudo Prusik.

3era Etapa – Ciclismo

Una vez concluida la 2da etapa de la competencia, los participantes deberán equiparse para iniciar un recorrido de aproximadamente 20 kilómetros en bicicleta en un tramo muy exigente a través de ascensos prolongados y descensos vertiginosos. Para ello, contarán con el apoyo de un asistente (designado por los miembros del equipo y que será presentado al momento de la inscripción a los organizadores) a cargo del buen funcionamiento de las bicicletas antes de la llegada del equipo y responsable de proveerles los implementos mínimos requeridos por el Comité Organizador para esta última etapa de la competencia (Ver Equipamiento).

- El Asistente.- Los equipos participantes en la modalidad X-Treme deberán contar con un asistente responsable del estado de las bicicletas así como el resto del equipo que los competidores requieran para realizar con normalidad el tránsito de la etapa de Resistencia a la etapa de Ciclismo. El asistente será considerado como un miembro más del equipo y estará también sujeto a lo dispuesto en estos lineamientos y lo estipulado en el Reglamento de la Competencia. Las labores del asistente del equipo serán realizadas únicamente en el lugar establecido por el Comité Organizador y el apoyo brindado por este a su equipo se hará solo durante el tiempo que su equipo permanezca en este poblado, estando prohibida cualquier tipo de ayuda de este a sus compañeros en otro lugar anterior o posterior a su paso por dicho punto. El incumplimiento de este punto implicará la descalificación del equipo competidor.

Cabe señalar que frente a cualquier eventualidad no prevista en este documento ni en el reglamento de la competencia, el Jurado Calificador será responsable de tomar la decisión final.

B) Modalidad 2: X-TREK.-

La modalidad X-TREK del APU RAID 2004 consta de en un recorrido de aproximadamente 40 km, diseñado para poner a prueba el estado físico y la capacidad de orientación de los participantes. En esta modalidad, la competencia incluirá exclusivamente el trekking como disciplina, siendo el manejo de mapas y brújula requisito obligatorio para todos los que deseen participar. La competencia será realizada por equipos compuestos por dos integrantes (de cualquier género) y será necesario que cada grupo al inscribirse presente al miembro de su equipo responsable de la navegación durante el recorrido.

La competencia será contra-reloj, el equipo ganador será aquel que obtenga el menor tiempo acumulado hasta llegar a la meta. El paso por los puntos de control tiene carácter obligatorio. El tiempo contabilizado será el del último de los miembros que llegue al punto de control designado. Todos los equipos iniciaran el recorrido a la misma hora (11 am del sábado 26 de junio de 2004). Para llegar al punto final, los competidores deberán pasar por 10 puntos de control localizados bajo coordenadas y ubicados estratégicamente y no necesariamente en el camino.

Frente a cualquier eventualidad no prevista en este documento ni en el reglamento de la competencia, el Jurado Calificador será responsable de tomar la decisión final.

Cabe señalar que ambas modalidades son excluyentes, es decir, los competidores solo podrán participar en una de las dos modalidades propuestas. El tiempo contabilizado en una modalidad no será considerado válido en la modalidad alternativa. Es necesario destacar que los participantes en esta etapa no estarán habilitados para continuar el recorrido señalado para Modalidad de Travesía.

III.- EL EQUIPAMIENTO

Respecto a los implementos obligatorios solicitados para el desarrollo de la competencia en sus diferentes etapas, los competidores deberán cumplir con presentar a los organizadores durante la reunión de coordinación previa a la competencia, la siguiente relación de elementos requeridos tanto por cada individuo como por el equipo como conjunto como mínimo:

1) Trekking:

A) Personal:

- Linterna frontal (1)
- Juego de baterías de repuesto para la linterna (1)
- Foco de repuesto para la linterna (1)
- Silbato (1)
- Casaca o abrigo (1)
- Impermeable (1)
- Agua (2 litros)

B) Equipo

- Botiquín de primeros auxilios (según especificaciones)
- Radio (1)
- Brújula (1)
- Mapa (provisto por los organizadores)
- Ficha de Control (provisto por los organizadores)
- Bolsas de residuos (3)

2) Bicicleta de montaña:

A) Personal

- Bicicleta de montaña en buenas condiciones (1)
- Casco (1)
- Luz frontal en el manubrio (1)

B) Equipo

- Inflador
- Kit de Reparación (según especificaciones)

3) Rapell (personal)

- Arnés (1)
- Casco (1) (puede ser el mismo que el de bicicleta de montaña)
- Descensor para rapell (1) (escoger uno entre los siguientes: Figura de 8, Placa Stich, Reverso Petzl, Canasto "hocico de chancho")
- Cordino de 6 mm de diámetro, longitud: 1.50 m (a emplearse en el Nudo Prusik)