

APU RAID 2005
IV COMPETENCIA DE MONTAÑA
RESUMEN EJECUTIVO



Por cuarto 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 los deportes de montaña en el Perú.

En esta oportunidad, la organización del APU RAID se trasladará a los hermosos parajes del distrito de Matucana, provincia de Huarochirí. En un trayecto de aproximadamente 80 km, los competidores dependerán de sus habilidades de orientación y su resistencia física para completar las pruebas programadas en trekking, rapell, ascensión de cuerdas y ciclismo de montaña. Igualmente tendrán que superar una prueba especial denominada "carrera de burros".

Desde la partida, los equipos compuestos por cuatro o dos integrantes deberán demostrar su fortaleza física y su espíritu de lucha para avanzar, de día y de noche, y completar un recorrido de 80 kilómetros entre extensos valles, profundas quebradas, grandes montañas y hermosos lagos 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 2005, IV COMPETENCIA DE MONTAÑA 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?

APU RAID 2005
IV COMPETENCIA DE MONTAÑA
BASES

1. Definición

El APU RAID 2005 es, en primera instancia, una competencia de deportes 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 cuatro o dos individuos y deberán demostrar su capacidad de trabajo en equipo como requisito indispensable para superar las pruebas que se presenten durante la competencia.

2. Finalidad

La organización del APU RAID busca:

- Estimular la práctica del montañismo.
- Formar equipos para competencias similares a nivel internacional.
- Difundir nuevas rutas para el excursionismo y montañismo.
- Mostrar la riqueza natural y cultural de nuestro país.

3. Organización

La organización total del evento queda a cargo de la Asociación de Deportes de Montaña AirePuro bajo los siguientes cargos:

Director de la competencia : Ricardo Rivadeneira Samaniego

Encargado sección trekking : Jefferson Montoya Montoya

Encargado sección cuerdas : Hugo Huertas Lizarzaburu

4. Datos Geográficos y Culturales

La provincia de Huarochirí se encuentra ubicada en la parte central y oriental del departamento de Lima y su extensión territorial es de 5657,9 Km². Su jurisdicción abarca la presencia de ríos con regular caudal como el Rímac, Lurín y Santa Eulalia; y comprende los pisos ecológicos de Yunga, Quechua, Suni, Puna y Janca o Cordillera. Es un territorio de mesetas y quebradas andinas, productores de pastos y artículos alimenticios, así como poseedora de importantes yacimientos mineros y de centrales hidroeléctricas. Tiene 32 distritos, siendo su capital es Matucana que está a 2378 msnm.

5. Metodología

El recorrido, en las dos modalidades de competencia programadas para el 2005, ha sido diseñado para ser realizado en un máximo de 2 días (sábado 28 y domingo 29 de mayo de 2005); 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 (pasaporte) 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. La diferencia entre el primer y último integrante del mismo

equipo en llegar no debe ser superior a 5 minutos, caso contrario será considerado como falta leve y por ende penalizado.

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 2005.

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.

6. Modalidades

6.1 Modalidad 1: X-Treme

La Modalidad "X-Treme" del APU RAID 2005 será realizada por equipos compuestos por cuatro participantes. Estos equipos deberán estar formados OBLIGATORIAMENTE por una persona del sexo opuesto al de los otros tres miembros.

La carrera dará inicio el día sábado 28 de mayo del 2005 a las 9 am. Dependiendo de las disciplinas a realizarse, la competencia en esta modalidad estará dividida en cuatro etapas diferenciadas de la siguiente manera no necesariamente en ese orden:

1ra Etapa – Resistencia en Alta Montaña:

Un tramo del recorrido puede catalogarse como etapa de "resistencia" debido tanto a su extensión como a la pronunciada pendiente que caracteriza dichas partes de la ruta. La denominamos de Alta Montaña pues es posible que se llegue a una cota máxima de 4700 msnm.

Para culminar debidamente este tramo los competidores deberán pasar por un determinado número de 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 y probablemente alguna relacionada con el manejo adecuado de cuerdas. 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.

2da Etapa – Resistencia en Media Montaña:

Segundo tramo del recorrido que puede catalogarse como etapa de “resistencia” debido tanto a su extensión como a la pronunciada pendiente que caracteriza dichas partes de la ruta. La denominamos de Media Montaña pues dicha etapa no pasa la cota máxima de 3500 msnm.

Para culminar debidamente este tramo los competidores deberán pasar por un determinado número de 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. Todos los puntos de control en esta etapa son de paso obligatorio.

En la presente etapa es posible que las pruebas de rappel y ascensión de cuerdas se lleven acabo.

3era Etapa – Ciclismo de Montaña

En alguna parte del recorrido, los participantes deberán equiparse para iniciar una etapa de aproximadamente 40 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.

4ta Etapa – Carrera de burros

En la presente edición del ApuRaid 2005 hemos deseado adicionar una prueba diferente que ponga al límite los diversos conocimientos que todo buen montañero debe de conocer. Dicha prueba consistirá en que los diversos equipos participantes deberán de fungir el trabajo de arrieros en el traslado de burros. Para ello se sorteará a cada equipo un burro el cual deberán de colocar las mochilas que llevarán en la competencia y llevarlo por un número definido de kilómetros.

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

6.2 Modalidad 2: TRAVESIA XTREK.-

La modalidad TRAVESIA XTREK del APU RAID 2005 consta de en un recorrido de aproximadamente 20 Km. y un desnivel máximo de 2500 metros, 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 (de media y alta montaña con una cota máxima de 4700 msnm) 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 (9 AM del sábado de 28 mayo de 2005). Para llegar al punto final, los competidores deberán pasar por un número determinado de 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, la organización del evento 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 Xtreme.

7. Seguridad

Para la organización del APU RAID el tema de Seguridad es muy importante por lo cual:

- Nos encontramos tramitando un convenio con la Municipalidad distrital de Matucana y la Municipalidad provincial de Huarochirí para que nos presten las facilidades correspondientes en cuanto a coordinación con la Policía Nacional del Perú, Cruz Roja Peruana y Hospital de Matucana.
- Cada Punto de Control constará de 2 personas con un botiquín debidamente equipado y con adecuados medios de comunicación en caso de emergencias. En los puntos que la organización considere pertinente se habilitará puestos con socorristas y ambulancias.
- En el recorrido estarán debidamente ubicados algunas personas de la organización del APu Raid que monitorearan a los competidores.
- Cada equipo competidor del Apu Raid obligatoriamente tendrá que llevar un walkie talkie que será encendido cuando se presente algún percance..



- Cada equipo competidor del ApuRaid recibirá un sobre de seguridad con indicaciones precisas en caso de emergencia. En dicho sobre se encontrará el mapa de la competencia con todos los puntos de control y las vías de escape señaladas.

8. Cronograma

Jueves 11 de Noviembre 2004

- Presentación de Bases Apu Raid 2005
VI Congreso de Montaña. Auditorio de Humanidades. PUCP.

Lunes 7 de Marzo 2005

- Inicio de Inscripciones en Lugares Autorizados

Jueves 17 de Marzo 2005

- Charla Informativa
- Puesta en marcha de Pagina Web
apuraid.airepuro.org

Lunes 02 de Mayo 2005

- Cierre de Inscripciones

Sábado 07 de Mayo 2005

- Test de Orientación

Sábado 14 de Mayo 2005

- Test de Rappel y Ascensión de cuerdas

Martes 24 de Mayo 2005

- Reunión Obligatoria de Capitanes de Equipos.

Sábado 28 de Mayo 2005

- 07:00 am Chequeo de Equipos y Revisión de Material
- 09:00 am Inicio IV ApuRaid

Domingo 29 de Mayo 2005

- Fin IV ApuRaid

Jueves 9 de Junio 2005

- Clausura del Evento



9. Premios

Los 3 primeros puestos de ambas categorías recibirán sendos trofeos especialmente confeccionados para la presente competencia y premios especiales de nuestros auspiciadores.

A todos los competidores se les proporcionará un certificado de participación del Apu Raid 2005.

10. Inversión

CUOTAS DE INSCRIPCIÓN POR GRUPO

Modalidad Xtreme S/. 160.00

Modalidad Xtrek S/. 80.00

Dicho monto permite la organización de la competencia e incluye:

- Mapa por equipo
- Ficha de control por equipo
- Transporte interno de bicicletas (Modalidad Xtreme)
- Alquiler de Burro (Modalidad Xtreme)
- 01 Almuerzo o Cena

CUENTA BANCARIA

Agencia BANCO WIESE Cuenta de Ahorros Soles # 105-7083709 a nombre de Natalia Matta y Marlene Manrique.

IMPORTANTE: DESPUES DE HACER EL DEPÓSITO ES NECESARIO MANDAR UN MAIL DE CONFIRMACION A apuraid@airepuro.org INDICANDO EL NOMBRE DEL GRUPO.

11. Inscripciones

Presentar ficha de inscripción completamente llenada y el formulario de deslinde de responsabilidad hasta el **lunes 02 de mayo del 2005** ante el Comité Organizador **en alguno de los siguientes lugares autorizados:**

Tienda Tatoo

CC.Jockey Plaza: Local 127 Javier Prado Av. 4200. - Telf: 436-6055

CC.Larcomar: Local 123 Av. Larco y Av. M. Reserva - Telf: 242-1938

Tienda Alta Montaña

Av. Julio Bayletti 610 San Borja Lima 41 - Telf: 346-3010