



**APU RAID 2005**  
**CARRERA DE MONTAÑA**  
**REGLAMENTO OFICIAL**

<b>SECCIÓN A</b>	<b>LA COMPETENCIA</b>	2
1.-	Sobre el tiempo de la Competencia	2
2.-	Sobre los Puntos de Control	2
3.-	Sobre el Director de la Competencia	3
<b>SECCIÓN B</b>	<b>EL EQUIPO</b>	4
2.-	Sobre las Responsabilidades Individuales	4
3.-	Sobre las responsabilidades del Capitán	5
4.-	Sobre las responsabilidades del Asistente en Ciclismo de Montaña (Modalidad X-treme)	5
<b>SECCIÓN C</b>	<b>DISCIPLINAS Y EQUIPAMIENTO</b>	6
1.-	Sobre la etapa de Trekking	6
2.-	Sobre la etapa del Rapell	6
3.-	Sobre la etapa de Ciclismo de Montaña	6
4.-	Sobre la etapa de Carrera de burros (Modalidad X-treme)	6
5.-	Sobre el Equipamiento	6
6.-	Sobre el equipo de comunicación	7
<b>SECCIÓN D</b>	<b>PENALIDADES</b>	7
1.-	Sobre las penalidades:	7



**APU RAID 2005**  
**CARRERA DE MONTAÑA**  
**REGLAMENTO OFICIAL**

**SECCIÓN A LA COMPETENCIA**

1.- Sobre el tiempo de la Competencia

- 1.1.-La Competencia (en ambas modalidades) se iniciará a las 9 de la mañana del sábado 28 de mayo del 2005. Solo los competidores que hayan pasado la revisión de sus equipos y hayan pasado las pruebas respectivas podrán iniciar el recorrido.
- 1.2.-La Competencia comprende desde la partida (Punto Inicio) de los equipos participantes hasta el arribo del último de ellos a la línea de llegada (Punto Fin).
- 1.3.-El tiempo oficial de un equipo comprende desde la partida (Punto Inicio) de los equipos participantes hasta su arribo a la línea de llegada (Punto Fin).
- 1.4.-Los equipos competidores pueden ser penalizados o recargados con tiempo adicional. Las penalizaciones por tiempo deberán ser cumplidas en los Puntos de Control según lo que él o los responsables de los mismos consideren conveniente, de tal modo que los equipos prosigan la carrera con sus tiempos reales.

2.- Sobre los Puntos de Control

- 2.1.-Para el control del tiempo de carrera de cada equipo así como para definir el recorrido que seguirán los competidores en las distintas modalidades de la competencia, el Comité Organizador dispondrá de diferentes Puntos de Control a lo largo del recorrido.
- 2.2.-Los equipos competidores deberán pasar obligatoriamente por todos los Puntos de Control de acuerdo con el orden fijado por el Comité Organizador. No pasar por uno de los Puntos de Control implicará la descalificación del equipo de la competencia.
- 2.3.-Un Punto de control estará definido por coordenadas UTM que serán proporcionados por la organización a medida que avance la carrera de montaña. A continuación un ejemplo de la competencia del 2004.

	<b>ASOCIACIÓN DE DEPORTES DE MONTAÑA AIRE PURO</b>			
	<b>APURAID 2004</b>			
	<b>Coordenadas</b>			
	PC #	01	Ubicación	
			UTM Zona 18L	
			ESTE 0324858	
			NORTE 8683176	

- 2.4.-En cada Punto de Control, los Capitanes tendrán la responsabilidad de presentar las Fichas de Control de Tiempo para contabilizar sus tiempos. A partir del Segundo Punto de Control, las Fichas deberán contener el visto bueno del Punto de Control anterior. Únicamente los responsables de los Puntos de Control pueden visar las mencionadas Fichas.

2.5.- **Cada Punto de Control poseerá un tiempo máximo de cierre**, hora en la cual dicho punto abandonará su posición. Si algún equipo no llegase a tiempo a un determinado punto de control será automáticamente descalificado de la competencia y deberá contactarse vía walkie talkie con los organizadores. Los tiempos máximos permitidos serán dados al inicio de la competencia.

2.6.- Se definen 2 tipos de Puntos de Control:

- Punto de Control de Observación ( PCO )  
Puntos obligatorios de paso pero que no proporcionan ninguna coordenada adicional. En dichos puntos pueden alojarse pruebas de rappel o ascensión de cuerdas.
- Punto de Control de Coordenada ( PCC )  
Puntos obligatorios de paso y que proporcionan futuras coordenadas PCO y el próximo PCC. En algunos PCC se puede cambiar de modalidad caminata a ciclismo de montaña o viceversa.

2.7.- Todos los Puntos de control se asignan de manera numérica ascendente correlativa pero cada modalidad (xtreme o travesía) poseerá un juego de puntos de control no necesariamente iguales.

Ejemplo:

<u>Xtreme</u>	<u>Travesía</u>
<b>INICIO</b>	<b>INICIO</b>
<b>PC 01 - PCC</b>	<b>PC 01 - PCC</b>
PC 02 - PCO	PC 02 - PCO
<b>PC 07 - PCC</b>	PC 03 - PCO
PC 08 - PCO	<b>PC 04 - PCC</b>
<b>PC 09 - PCC</b>	PC 05 - PCO
PC 10 - PCO	PC 06 - PCO
PC 11 - PCO	<b>PC 07 - PCC</b>
<b>PC 12 - PCC</b>	PC 08 - PCO
PC 13 - PCO	<b>PC 09 - PCC</b>
<b>PC 14 - PCC</b>	<b>FIN</b>
PC 15 - PCO	
<b>FIN</b>	

2.8.- Todos los equipos competidores deben cumplir con las indicaciones dadas por los responsables de los Puntos de Control.

2.9.- Si un equipo o persona pierde la Ficha de Control de Tiempo, será penalizado con **2 horas de recargo**. Esta sanción deberá cumplirse en el primer Punto de Control al cual el equipo arribe sin la referida Ficha.

3.- Sobre el Director de la Competencia

3.1.- El Director de la Competencia es la autoridad máxima durante la competencia.

3.2.-El Director de la Competencia tiene la potestad de realizar cambios en el trayecto original de la carrera por razones de seguridad o de tiempo en cualquier momento de la competencia.

3.3.-El Director de la Competencia podrá retirar u obligar al abandono de la competencia a cualquier equipo que no cumpla con el reglamento, o que, a su criterio, afecte la organización del evento, el normal desenvolvimiento de las actividades o la seguridad de sus integrantes o de terceros.

## SECCIÓN B EL EQUIPO

### 1.- Sobre Inscripción de Equipos

1.1.-Un equipo se considerará inscrito para el Apu Raid 2005 si es que:

- Haya presentado su ficha de inscripción completamente llenada y el formulario de deslinde de responsabilidad anexo a este reglamento 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

- Haya cancelado el costo de inscripción hasta las **18:00 pm** del **lunes 09 de mayo del 2005** ante el Comité Organizador (ver bases de la competencia).
- Haya pasado las pruebas de Orientación, Rappel y Ascensión de cuerdas convocadas en las siguientes únicas fechas:
  - Sábado 7 Mayo: Prueba de Orientación (mínimo 1 persona por equipo).
  - Sábado 14 Mayo: Prueba de Ascensión de cuerdas y Rappel ( 1 por ascensión de cuerdas y todo el equipo para la prueba de Rappel)Los equipos que no residen en Lima podrán rendir una prueba momentos antes de la competencia.

1.2.-Cada equipo deberá presentar un nombre que no supere las tres palabras. Este nombre estará sujeto a la aprobación del Comité Organizador.

1.3.-Todos los integrantes del equipo deberán ser mayores de 18 años y en el caso de la Modalidad X-treme, mínimo 1 persona del sexo opuesto.

1.4.-En los días de la competencia los equipos deberán llevar una camiseta del mismo color independientemente de la identificación que les proporcionará el Comité Organizador.

### 2.- Sobre las Responsabilidades Individuales

2.1.-Cada uno de los miembros del equipo es responsable de su propio desempeño durante la competencia. Cada integrante juzgará por sí mismo si debe y/o puede continuar o no en la Competencia, excepto si el Director de la Competencia decide excluirlo de la misma por razones de seguridad y/o de salud.

- 2.2.-Cada uno de los integrantes del equipo deberá firmar obligatoriamente un Formulario donde declarará estar físicamente apto para participar en la carrera y renunciar a todo tipo de acción legal en contra de la Comité Organizador del APU RAID 2005 por cualquier circunstancia o motivo. Dicho formulario deberá estar anexo obligatoriamente a la ficha de inscripción.
  - 2.3.-Cada integrante del Equipo en la modalidad X-TREME deberá estar capacitado para descender por una cuerda fija de 35 m aproximadamente mediante la técnica de rapell, llevando consigo todo el equipamiento obligatorio.
  - 2.4.-Al menos uno de los integrantes del Equipo deberá tener conocimientos de ascensión de cuerdas.
  - 2.5.-Al menos uno de los integrantes del Equipo deberá tener conocimientos de navegación diurna y nocturna, y deberá saber orientarse con el simple manejo de la brújula. El miembro responsable de la navegación deberá ser presentado al momento de la inscripción del Equipo.
- 3.- Sobre las responsabilidades del Capitán
    - 3.1.-Cada Equipo deberá designar un Capitán, el cual será responsable de manifestar todas las inquietudes del Equipo ante el Comité Organizador así como también cualquier queja o apelación acerca de una penalización o recargo.
    - 3.2.-Si un Equipo desea elevar una queja o apelar alguna decisión del Director de la Competencia, deberá dirigirse a esta autoridad mediante una carta exclusivamente manuscrita con la firma del Capitán del Equipo en un plazo máximo de 3 días calendario a partir del día siguiente de culminada la Competencia.
- 4.- Sobre las responsabilidades del Asistente en Ciclismo de Montaña (Modalidad X-treme)
    - 4.1.-Cada Equipo deberá tener un Asistente como máximo. Este tendrá como responsabilidad la revisión del equipamiento de su Equipo para el paso a la etapa de Ciclismo de la Competencia. Dicho Asistente puede colaborar con 1 o mas equipos.
    - 4.2.-El Asistente podrá asistir al Equipo solamente en el punto de control donde se inicia el recorrido de ciclismo.
    - 4.3.-El Asistente está obligado a cumplir las instrucciones de la Competencia; en caso de incumplimiento su Equipo será penalizado o descalificado.
    - 4.4.-El Asistente tiene prohibido el ingreso a las zonas de Competencia no autorizadas para él o salir a recibir a su Equipo antes de que este llegue al punto de control donde se inicia el recorrido de ciclismo. Igualmente tiene prohibido emitir señal sonora, luminosa que ayude a los competidores ubicar el punto de control.
    - 4.5.-El Asistente tiene prohibido exigir al personal de la organización información acerca de la ubicación de su Equipo y del posible horario de arribo al punto de control donde se inicia el recorrido de ciclismo. El no cumplimiento de esta regla puede ser causa de penalización o descalificación de su Equipo.
    - 4.6.-El Asistente recibirá información oficial acerca de su Equipo solamente cuando el Director de Carrera así lo disponga.

## SECCIÓN C DISCIPLINAS Y EQUIPAMIENTO

### 1.- Sobre la etapa de Trekking

- 1.1.- Está prohibido hacer fuego en cualquier lugar de la competencia.
- 1.2.- Está prohibido dejar residuos en el trayecto; estos deberán ser recolectados en las bolsas de uso obligatorio para residuos y serán entregados al personal de la organización al término de la Competencia. No entregar dicha bolsa al término de la competencia, será penado con 4 horas adicionales.

### 2.- Sobre la etapa del Rapell

- 2.1.- Todos los participantes deberán realizar la prueba sin ayuda externa, solo la del mismo equipo al cual pertenece.
- 2.2.- Una persona podrá rapellar siempre y cuando el responsable de aquel punto de control revise su sistema y el así lo disponga.
- 2.3.- Obligatoriamente se usará el nudo Prusik como medida de precaución para el rapell.
- 2.4.- El equipo de rappel se revisará ya puesto sobre los participantes y al culminar la revisión de todos los miembros del equipo recién se autorizará el rappel. Cada equipo a lo más tendrá 15 minutos en total para realizar la prueba desde el mismo momento que el responsable del rapell así lo indique. Si el equipo no completa el descenso en ese tiempo, las personas que aún no hayan realizado el rapell deberán dejar su puesto a los equipos que venían esperando ordenadamente.

### 3.- Sobre la etapa de Ciclismo de Montaña

- 3.1.- Los participantes deberán usar obligatoriamente casco.
- 3.2.- Las bicicletas deberán tener colocadas las luces frontales y traseras según el equipamiento solicitado.

### 4.- Sobre la etapa de Carrera de burros (Modalidad X-treme)

- 4.1.- El sorteo se realizará por lo menos 30 minutos antes del inicio de la carrera de montaña.
- 4.2.- La presente prueba consiste en:
  - (1) Colocar todas las mochilas adecuadamente en la loma del burro
  - (2) Arriar al burro hasta el siguiente punto de control.
- 4.3.- En caso que durante el trayecto una mochila cayese al suelo, los integrantes del equipo deberán colocar la mochila nuevamente en la loma del burro. Durante el recorrido habrá 1 juez por equipo que comprobará exhaustivamente el presente punto.
- 4.4.- No se deberá maltratar al burro durante el trayecto bajo pena de descalificación. Durante el recorrido habrá 1 juez por equipo que comprobará exhaustivamente el presente punto.

### 5.- Sobre el Equipamiento

- 5.1.- Cada Equipo deberá presentar su Equipamiento Obligatorio, según el documento anexo al presente reglamento, 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.
- 5.2.- Los responsables de algunos puntos de control revisarán el Equipamiento Obligatorio de cada equipo.
- 6.- Sobre el equipo de comunicación
- 6.1.- Los Equipos solo podrán hacer uso de la radio obligatoria en caso de emergencia, en cuyo caso se comunicaran con el Comité Organizador para ser socorridos por el equipo de rescate. La frecuencia de socorro será dada al inicio de la competencia y deberá estar configurada en el walki talkie antes del inicio de la misma.
- 6.2.- Los Equipos que utilicen la radio serán descalificados de la Competencia, excepto cuando su uso esté destinado a prestar ayuda a otro equipo.

#### **SECCIÓN D PENALIDADES**

- 1.- Sobre las penalidades:
- 1.1.- Si un Equipo no registra su paso por uno o más Puestos de Control, el Equipo será descalificado.
- 1.2.- Los cuatro integrantes de un Equipo deberán marchar siempre juntos y no podrán estar separados el primero del último por más de 100 m o 5 minutos. En caso contrario, el Equipo será penalizado con 2 horas que comienza cuando el último corredor llegue al punto de control.
- 1.3.- Si a un Equipo le falta algún elemento del equipamiento obligatorio durante la carrera, será penalizado o descalificado según cuadro adjunto o de acuerdo con el juicio del el Director de la Competencia. Solo en algunos puntos de control se hará dicha revisión. Al inicio de la competencia se dará información de aquellos puntos donde se revisará el equipo.

No posee brújula	Descalificado
No posee Escalímetro o regla milimetrada	Descalificado
No posee otro elemento del Equipo de Orientación	Pérdida de 30 minutos
No posee algún equipo del material de emergencia	Descalificado
No posee botiquín	Descalificado
No posee luces para las bicicletas	Descalificado
No posee casco para rappel, ascensión de cuerdas, ciclismo	Descalificado
No posee equipo para Rappel o Ascensión de Cuerdas	Descalificado
No posee inflador y kit de reparación de ciclismo	Descalificado
No posee Mapa (se recupera en el próximo PC)	Pérdida de 2 horas
No posee Pasaporte (se recupera en el próximo PC)	Pérdida de 2 horas
No posee sobre de emergencias (se recupera en el próximo PC)	Pérdida de 2 horas
No posee solapín de competencia	Pérdida de 1 hora
1 competidor del equipo no posee Linterna	Pérdida de 1 hora
1 competidor no posee Bolsa de Basura Personal	Pérdida de 1 hora
Los integrantes del Equipo no tienen camisetas del mismo color	Pérdida de 30 minutos



- 1.4.- Si algún miembro del Equipo no cumple con alguna de las reglas del Reglamento, el Equipo será penalizado o descalificado de acuerdo con el juicio del Director de la Competencia.
- 1.5.- Si algún miembro del Equipo o el Asistente tiene actitudes antideportivas y/o agresivas y/o destructivas, etc., el Equipo será descalificado y no podrá continuar con la carrera. La misma sanción se aplicará a quien actúe contra la flora y fauna del lugar.
- 1.6.- Si algún miembro del Equipo enciende fogatas en cualquier punto del recorrido, el Equipo será descalificado.
- 1.7.- La única persona que puede prestar apoyo al Equipo es el Asistente (Modalidad X-treme) y esto se hará solo en el punto designado previamente. Si el Equipo recibe ayuda por parte de terceros, será descalificado.
- 1.8.- Si un Equipo recibe asistencia en un lugar no permitido, será descalificado
- 1.9.- Si un Equipo pierde la Ficha de Control de Tiempo (pasaporte), será penalizado con 2 horas de recargo.
- 1.10.- Si un Equipo utiliza GPS o Celular, será descalificado. Esta prohibido el uso de GPS y de celulares.
- 1.11.- Si uno o varios miembros del Equipo abandonan la carrera, el Equipo en su conjunto quedará descalificado. Los miembros restantes del Equipo que desean seguir compitiendo, solo podrán hacerlo si el Director de la Competencia lo autoriza.
- 1.12.- Si un equipo incompleto es autorizado a seguir en carrera, este solo hará en la modalidad Travesía y no tendrá derecho a realizar actividades de rapell o ciclismo de montaña, a menos que el Director de Competencia lo autorice.
- 1.13.- Cualquier equipo en condición de descalificado que sea autorizado a seguir en competencia deberá estar dispuesto a abandonar la competencia definitivamente si el Director de Competencia o los responsables de los Puntos de Control así lo dispone.
- 1.14.- Un equipo podrá ser penalizado o descalificado inclusive después de finalizada la Competencia, tomar conocimiento el Director de la Competencia de alguna falta al presente Reglamento.