

REGLAMENTO DE LAS ARWS

SERIES MUNDIALES DE CARRERAS DE AVENTURA

Versión 1.6 - 4 de febrero de 2021

1. **PRE - CARRERA.** Los equipos deben completar todos los procedimientos de registro, verificación de material y aptitud. Deben atender 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 el organizador 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 penalizaciones será el equipo ganador. La organización debe especificar la penalización por una ZT o PC no marcado. Pueden aplicarse diferentes penalizaciones para deferentes ZTs o PCs. Las penalizaciones pueden ser la descalificación, cambio en el ranking, ruta corta o penalización de tiempo.
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/ASISTENCIA.** Los equipos no deben recibir ninguna asistencia externa no autorizada durante la carrera.
6. **EMERGENCIAS MÉDICAS Y COMUNICACIONES.** 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 carrera dejando una mínima evidencia de su paso.
8. **CONDUCTA.** Los atletas deben tener durante toda la carrera una conducta respetuosa, ética, sin trampas y sin comportamiento abusivo verbal o físico.
9. **SUSTANCIAS PROHIBIDAS.** Ningún competidor debe utilizar cualquier sustancia listada en el Código Mundial Antidopaje.
10. **PENALIZACIONES.** Los equipos que no cumplan con la ruta en concordancia con lo especificado en el reglamento serán penalizados con tiempo o recibirán 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 reclamación debe ser presentado por escrito de inmediato y no más tarde de 3 horas antes de la ceremonia de premiación y clausura.
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 DE LAS ARWS - EXPLICACIÓN DETALLADA

Penalizaciones – Para una explicación detallada sobre los 3 niveles de penalizaciones (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 aptitudes, y asistir a todas las reuniones y convocatorias obligatorias planificadas por los organizadores de la carrera. (AZUL)

1.1. Las pruebas de verificación de aptitudes 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 carrera (por ejemplo, no puede participar en ciertas secciones de la ruta) o no permitirle iniciar la carrera.

1.2. La revisión de equipo debe ser completada a satisfacción del organizador del evento. Cajas de equipo y de bicicletas deben estar dentro de los límites permitidos (incluyendo peso y dimensión) como lo determina la organización. De no hacerlo no se permitirá al equipo iniciar la carrera o recibirá una penalización de tiempo.

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 de material obligatorio establecida o aleatoria, realizada por la organización o el "referee" debe ser cumplida. (ROJA)

2.2. El equipo obligatorio debe ser llevado como lo dictamina la lista de material obligatorio del ARWS y de la lista específica de la carrera. (AMARILLO)

2.3. Todo equipo que sea perdido o roto durante la carrera podrá generar una penalización. Todo equipo obligatorio debe estar en buenas condiciones de uso al inicio de una etapa. El equipo debe permanecer en esa ubicación hasta que pueda recibir el reemplazo de un elemento roto o perdido que impida el progreso seguro en ruta. Este equipo puede ser prestado por otro equipo o repuesto por la organización. No se dará un tiempo de recompensa. (AMARILLO)

2.4. Cualquier equipo obligatorio que sea consumido durante una etapa de la carrera (por ejemplo, elementos del botiquín de primeros auxilios) debe ser repuesto antes de iniciar una nueva etapa. Si el equipo no cuenta con los elementos para reponer debe permanecer en el lugar hasta que pueda completar sus elementos o material con el préstamo de otro equipo o la entrega por parte de la organización. (AMARILLO)

2.5. Los elementos prohibidos no deben ser llevados por los equipos y están especificados en la lista de equipo obligatorio de las Adventure Race World Series. Los "referee"s están autorizados para pedir a un equipo o corredor revisar su material si sospecha de un elemento prohibido.

Elementos específicamente prohibidos que no pueden ser llevados o usados por los equipos son: (ROJA)

2.5.1. Teléfonos móviles, radios, teléfonos inteligentes, internet, ordenadores u otro medio de comunicación (con excepción de los equipos solicitados y sellados por la organización).

2.5.2. GPS de cualquier tipo que muestren mapas, rutas, distancias u otra información de ubicación que pueda ayudar con la navegación a un equipo. Los equipos pueden llevar estos equipos únicamente si aquellos fueron registrados y ubicados dentro de una funda sellada y opaca y verificada por los organizadores en la salida y la llegada.

2.5.4. Dispositivos de medición, incluyendo acelerómetros de pie, podómetros, etc.

Computadoras de bicicleta sin GPS y dispositivos para medir mapas están permitidos.

- 2.5.5. Equipamiento o material que de una propulsión no humana (incluyendo motores en bicicletas y kayaks) (para reglas de velas ver 2.12.1)
- 2.5.6. Elementos prohibidos en los cuales se pueda bloquear usos prohibidos serán permitidos. Estos dispositivos estarán específicamente aprobados por el ARWS antes del evento.
- 2.6. Los dispositivos de rastreo deben ser operados 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. (DQ)
- 2.7. Una vez que se han entregado los mapas, no se puede utilizar otros mapas para referencia o llevarlos consigo en la carrera. (ROJA)
- 2.7.1. Mapas públicos encontrados en la vía con señalización de senderos o carteles en ruta son permitidos.
- 2.8. Todos los integrantes de un equipo deben llevar el peto de carrera sobre toda prenda durante la duración de la carrera (inclusive sobre el chaleco salvavidas). No se puede modificar el peto de carrera de ninguna forma. Se permite el uso de una mochila que cubra la espalda del chaleco solamente; Correas de hombros y cintura están permitidas. Se permite una correa de broche entre las tiras de hombro si es delegada; las mochilas con correas tipo chaleco que obstruyen la imagen del chaleco deben llevarse por debajo del peto de carrera. En algunos países existirá la excepción en caso de que sea necesario llevar un chaleco de visibilidad sobre la ropa. (AZUL)
- 2.9 Modificaciones a kayaks provistos por la organización son prohibidos. (ROJO/DQ)
- 2.9.1. No se permite modificaciones como velas, ni el uso de cometas a no ser que el organizador incluya eso como una disciplina para todos.
- 2.9.2. Se permiten ruedas para transportar los kayaks, si no dañan o modifican los kayaks provistos por los organizadores.
- 2.9.3. Se permiten cojines para los asientos o pies, si no dañan o modifican los kayaks provistos por los organizadores.
- 2.10. Toda otra regla de material obligatorio estipulada por la organización debe ser acatada. (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. La organización especificará la penalización por un PC o ZT no marcado. Diferentes penalizaciones pueden aplicarse para diferentes PCs y ZTs. La penalización puede ser descalificación, un ranking menor, ruta corta o penalización de tiempo.
- 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 salida. La hora de salida es definida por el director de carrera. Hay excepciones que pueden ser permitidas por el director de carrera. (ROJA/ DQ)
- 3.2. No se permite que ningún corredor deje la ruta de la carrera cubierta por sus mapas sin autorización del director de carrera. (AZUL/AMARILLO/ROJA/ DQ)
- 3.2.1 Si un equipo se encuentra fuera del mapa de carrera (por un error de navegación), debe regresar al punto donde salió de la ruta en el mapa y continuar compitiendo desde allí.
- 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 si es mayor a 100 metros.

3.3.3. Si un equipo decide retornar a un ZT lo puede hacer, sin embargo, el staff de organización y el equipamiento del equipo podrían no estar disponibles. Cualquier parte de la ruta que haya sido visitada luego del ZT no será válida. El equipo deberá completar la ruta nuevamente como lo especifica el libro de ruta, pasaporte y mapas.

3.4. ZTs. Los equipos deben probar su paso por los ZTs, de acuerdo al método designado por los organizadores de la carrera (por ejemplo, tickar con pinzas de orientación, chip electrónico, firmar el pasaporte, fotos, etc). (AZUL)

3.5. PC's Los equipos deben probar su paso por los PCs, de acuerdo al método designado por los organizadores de la carrera (por ejemplo, tickado con pinzas de orientación, chip electrónico, firmar el pasaporte, fotos, etc). En la mayoría de casos la organización debe especificar en las notas de carrera la penalización por no visitar un PC.

3.5.1. Si un equipo no pasa por un PC, 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.

3.5.2. 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 carrera. 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. La colocación incorrecta de un PC en los mapas del equipo no es considerado para una reclamación.

3.5.3. Si un equipo pierde lo que está usando para verificar su paso por los PCs y ZTs (por ejemplo, pierde su pasaporte, su brazaletes, su cámara 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, tickar el mapa de ruta, pedir a otro equipo que lo fotografíe, etc.). (AZUL/ AMARILLA/ ROJA)

3.5.4. 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. Fallos del equipo (por ejemplo, batería descargada, cámara sin funcionamiento, etc.) no es considerada una excusa válida.

3.5.5. Falta de prueba de paso por un PC (AZUL). Si un equipo no tienen pruebas de paso por un PC pero los documentos de carrera prueban su paso, el equipo será considerado como que visitó el PC. (Por ejemplo, PC con juez y tabla de juez)

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.

3.6.2. Si un equipo se encuentra en un área fuera de límite u otra área prohibida (ej. Por un error de navegación) deberán retornar al punto por donde ingresaron al área fuera de límite e iniciar de nuevo desde allí.

3.6.3. Si un camino está especificado como fuera de límite todo el camino está fuera de límite. No está permitido circular por el camino o por los filos del camino. Si hay un paso permitido para cruzar el camino, este estará especificado en el mapa como un cruce perpendicular.

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 aplica 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 escrita descrita en las indicaciones del libro de ruta, pasaporte y mapas.

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 e parte del tiempo total de carrera de un equipo.

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

3.11.1. En el caso de una parada obligatoria, tiempos controlados 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 respecto 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 pararse 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 a 5 metros de este punto, a no ser que se reciba 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 carrera, 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 carrera antes de la carrera de autoridades, propietarios, o fuentes parecidas. Específicamente, esto refiere a información de guarda bosques, 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 carrera. (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. PRENSA Y/O ACOMPAÑANTES: 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 sponsors 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 sponsors 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. Durante la carrera, medios y terceras personas no están permitidas a asistir en nada de la planificación de carrera del equipo, consejos de ruta, topar o mover equipamiento ni dar asistencia de ninguna índole.

5.4.3 De acuerdo a las instrucciones de los organizadores, la prensa, los acompañantes y los sponsors pueden observar a los equipos y la carrera en ZTs y ubicaciones específicas en ruta. Prensa y acompañantes no pueden ingresar en zonas delimitadas por la organización como zonas de transición, etc. (AZUL/ AMARILLA)

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

5.4.5. La prensa, los acompañantes y los sponsors 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)

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

5.4.7. La prensa, los acompañantes y los sponsors 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)

5.4.8. La prensa, los acompañantes y los sponsors no pueden pasar información a ningún equipo acerca de la carrera, ni ninguna información que puede asistir a un equipo en la carrera (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)

5.4.9. La prensa y público en general no pueden 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. PÚBLICO EN GENERAL. 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 kayak, trasladando sus implementos de un lado a otro, abriendo paso en el agua en un kayak, drafting 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. ORGANIZADORES Y STAFF. 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.

5.6.2. Para reglas sobre el préstamo de equipo obligatorio ver la sección 2.

5.7. OTROS EQUIPOS Y ATLETAS. 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 solamente en una zona de transición 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. EQUIPOS DE SUMINISTRO. Si la organización permite equipos de suministro, entonces emitirá reglas pertinentes en relación a éstos.

5.8.1. Vehículos estacionados pueden ser utilizados como refugio.

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. No brindar asistencia será penalizado. (AZUL/ AMARILLA/ ROJA)

6.2. Si un competidor necesita tomar medicación personal, entonces, debe llevarla consigo durante la carrera 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 carrera 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. Si el personal médico oficial del evento administra fluidos intravenosos a un atleta, el atleta en cuestión no podrá seguir participando en el resto de la carrera.

- 6.5. Se pueden utilizar la función de SOS o 911 de los aparatos de comunicación únicamente para casos de emergencia seria o que presenta una amenaza para la vida. (AMARILLA/ROJA)
- 6.6. Cuando la organización provee o permite el uso de un aparato de comunicación como un teléfono celular o radio para emergencias o no emergencias, los equipos pueden comunicarse 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 carrera, 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 carrera. Deben dejar una mínima evidencia de 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 botada 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. Cualquier regla sobre encender una fogata debe ser especificada y aprobada 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 carrera (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. (ROJA/ DQ)

9.1. El uso de sustancias o métodos especificados en el Código Mundial Antidopaje está prohibido para los atletas (DQ todo el equipo) El ARWS podría impartir una suspensión o prohibición para ese atleta.

9.2. Cualquier atleta que tenga una suspensión o prohibición por un positivo con base en el Código de la Agencia anti Dopaje Mundial, emitida por el ARWS o cualquier otro deporte, estará prohibido de participar y/o competir en cualquier carrera del ARWS mientras esa suspensión o prohibición esté vigente. (DQ todo el equipo)

10. PENALIZACIONES

Los equipos que no cumplan el Reglamento del ARWS 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 carrera. En los casos más severos, cometer una trampa puede resultar en la prohibición de su participación en futuras carreras 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 carrera, de acuerdo a la decisión del director de carrera.

10.2. Un "referee" del ARWS podrá aplicar una penalización, si un equipo rompe una regla sin darse cuenta, por accidente, o sin la intención de obtener una ventaja.

10.2.1. Las penalizaciones no se dan normalmente a equipos fuera de ranking, sin embargo esos equipos deben obedecer todas las reglas del ARWS.

10.3. El reglamento de carrera del ARWS define tres niveles de penalizaciones (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 "referee" 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. Penalizaciones AZULES: son las menos severas y se aplican en casos de infracciones menores o errores administrativos del equipo. Son penalizaciones de tiempo de entre 15 minutos a 2 horas, y determinadas por el "referee" de la carrera.

10.3.3. Penalizaciones AMARILLAS: son más severas y se aplican en casos de infracciones más significativas. Son penalizaciones de tiempo de entre 2 a 6 o más horas, determinadas por el "referee" de la carrera. Una segunda penalización AZUL significa una penalización AMARILLA inmediata.

10.3.4. Penalizaciones 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 penalizaciones de tiempo de más de 6 horas o pueden significar el cambio del estatus 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 "referee" 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. DQ (Descalificación). 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 "referee" 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 "referee" de la carrera. En caso de su ausencia es responsabilidad de director de carrera.

11.1. El "referee" de la carrera puede usar varios métodos para determinar si una penalización debe ser aplicada incluyendo y no limitando a presenciar el incidente en persona.

11.1.1. Oficiales de carrera, staff o el director de carrera puede reportar al "referee" si presenciaron una falta al reglamento y se puede utilizar videos, fotos y otra evidencia para sustentar su reporte.

11.1.2. Un atleta o un equipo puede reportar al "referee" o a un oficial de carrera una supuesta falta al reglamento por otro atleta o equipo. El "referee" puede o no decidir investigar esa falta al reglamento. No es la responsabilidad de atletas o de un equipo observar a otros atletas y equipos faltando al reglamento.

11.1.3. Prensa, acompañantes o público en general pueden reportar faltas al reglamento al "referee". El "referee" puede o no elegir investigar dichas faltas.

11.2. RECLAMACIONES. Las reclamaciones pueden ser presentados por un atleta, equipo, oficial de carrera o el director de carrera (que no esté actuando como "referee"), cuando se considere que una penalización haya sido injusta o sea incorrecta. No se aceptan reclamaciones si no hay una penalización en caso.

11.2.1. Los capitanes de los equipos o el director de carrera (si no está actuando como "referee"), pueden hacer un reclamación formal al "referee" de carrera de manera escrita física o por medios electrónicos no más tarde de 3 horas antes de la ceremonia de clausura del evento agendada. (1 hora para eventos regionales).

11.2.2. El panel de jueces del ARWS puede aceptar reclamaciones fuera de este período de tiempo si ellos consideran que son circunstancias especiales (por ejemplo el caso de un equipo que haya cruzado la meta con menos de 3 horas antes de la ceremonia de clausura).

11.2.3. Prensa, acompañantes y el público en general no podrá presentar reclamaciones.

11.3. PANEL DE JUECES DEL ARWS. El panel de jueces del ARWS hará lo siguiente:

11.3.1. Será compuesto por un número impar de miembros con la cantidad mínima de tres personas. Normalmente sería:

11.3.1.1. Un "referee" representante del ARWS

11.3.1.2. El director de carrera

11.3.1.3. Un "referee" acreditado y no el "referee" que aplicó la penalización

11.3.2. Revisará el reclamación en una sesión cerrada.

11.3.3. Consultará al o los equipos involucrados y otros testigos o expertos según lo requieran.

11.3.4. Si no hay una decisión unánime un voto dentro del panel de jueces del ARWS decidirá sobre el reclamación.

11.3.5. En todos los casos, una decisión del panel de jueces del ARWS es final y no es sujeto de apelación. No existe una obligación de hacer públicos los procedimientos de las deliberaciones.

11.4. En el caso de haber incertidumbre con respecto a las posiciones finales de los equipos después de una reclamación formal, se entregará el premio después de tener una decisión del panel de jueces del ARWS.

11.5. Las posiciones anunciadas durante la premiación son sujetas a los resultados de pruebas de sustancias prohibidas. (ver el numeral 9).

12. REGLAMENTO ESPECÍFICO DE LA CARRERA (Ver pág. siguiente)

Cada carrera puede contar con su propio Reglamento que aplica únicamente a su evento deportivo. Si existe un conflicto entre el reglamento de ARWS y el reglamento específico de la carrera, prevalecerá el reglamento del ARWS.

12.1. La versión en inglés del reglamento tomará precedencia si éste es traducido a otro idioma y existe alguna discrepancia.

12. REGLAMENTO ESPECÍFICO ARWC 2021 – RAID GALLAECIA

12.1. PROTOCOLO COVID

Todos los participantes se acogerán obligatoriamente al protocolo Covid 19 que se encuentre en vigor durante la carrera:

Protocolo específico Covid 19 ARWC 2021 – RAID GALLAECIA aprobado por la Secretaria Xeral para o Deporte (Xunta de Galicia)

12.2. MATERIAL

Los equipos son responsables de abrir, cerrar y entregar a la organización todo su material y equipo necesario para la carrera en las cajas provistas por los organizadores del evento, en las cajas de bicicleta y otras bolsas solicitadas por la organización; así como la carga de los anteriores en los vehículos de la logística del evento.

El transporte de material de carrera de los equipos estará a cargo de la organización. Sin embargo, la organización no será responsable de los 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.

12.3.1 RUTA

Todos los equipos han de comunicar a la Organización en la siguiente ZT, juez o personal de la organización que un PC no fue encontrado, además de presentar ante los mismos una foto en el lugar donde creen que debería estar ubicado el PC.

La Organización podrá comprobar con el seguimiento gps (tracktherace) que el equipo pasó por el lugar del pc tomando en consideración que este dispositivo transmite cada cierto tiempo y podría no evidenciar el paso exacto por el lugar.

12.3.2 RUTA PUNTOS DE CONTROL:

Marcaje en el Raid Book:

El equipo debe marcar el paso del equipo en el lugar adecuado tickando con la pinza de orientación. En caso de equivocarse dispondrá de unas casillas de reserva para hacerlo. (AZUL/AMARILLA/ROJA)

PCs no marcados:

Si un equipo no marca un PC pasará a fuera de ranking SALVO los reengaches permitidos por la organización estipulados en el punto 12.3.1 and 12.8 de estas normas.

12.4. EQUIPO

Los equipos incompletos de 3 integrantes o los de 4 integrantes no mixtos se considerarán en ranking en una categoría inferior, siempre por debajo los equipos de 4 mixtos en la clasificación. Dos equipos o más que estén incompletos podrán unirse para terminar la carrera con autorización de la organización. En caso de que integrantes de diferentes equipos se unan, ellos formarán un solo equipo no considerado en ranking.

12.5. PUBLICIDAD DE MARCAS DE EQUIPOS:

La organización se reserva el derecho de rechazar material publicitario de los sponsors del equipo que opaque, tape, o dañe la presencia de los sponsors de la carrera. No será permitida la colocación de stands promocionales, banderas, u otros materiales promocionales que sean considerados exagerados por la organización.

12.6 DERECHOS DE IMAGEN:

Se reconoce al organizador la calidad de productor de las grabaciones y emisiones, cediendo los derechos afines a la propiedad intelectual y de su propia imagen en estas grabaciones y emisiones, para todo el mundo, sin límite de pases y por el tiempo máximo previsto en la Ley, hasta la entrada de la grabación en el dominio público. Consecuentemente, Marmar Outdoor, S.L. y los cesionarios de sus derechos podrán ceder, mediando o no precio, emitir y mostrar libremente la actividad grabada, en la lengua original o traducida, tanto en su totalidad como de manera parcial, reproducir, distribuir y comunicar públicamente a través de cualquier medio de radiodifusión o televisión o en cualquier modalidad técnica, sonora, audiovisual o gráfica conocida.

12.7. COBERTURA DE ATENCION MEDICA:

Todos los corredores estarán cubiertos por un seguro médico deportivo para atender a las posibles incidencias, urgencias o emergencias médicas que puedan darse durante la carrera.

12.8. RANKING:

ARWC 2021 – RAID GALLAECIA se registrá por los siguientes principios para la clasificación general final:

1º.- Los equipos que completen todo el recorrido serán considerados como equipos clasificados, en ranking por orden de llegada a meta (descontado el tiempo de posibles neutralizaciones y sumando las penalizaciones).

2º.- En caso de que un equipo por error de orientación toque, o entre en una zona o carretera prohibida, deberá retroceder sobre sus pasos y continuar por las zonas no prohibidas y por los pasos habilitados.

3º.- La penalización por usar carreteras o zonas prohibidas será de el mejor tiempo estimado por la organización en ese tramo multiplicado por cinco.

4.- Las penalizaciones pueden ser aplicadas en la T6 (última transición).

5º.- 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 ha realizado mas PCs de forma continua. (por lo tanto, cuanto más avanzado se produzca en la carrera el reenganche permitido por la organización, más arriba se encontrará el equipo en la clasificación).

6º.- Ser reenganchado más de una vez supondrá el estar fuera de ranking.

7º.- Los equipos incompletos o que completen la carrera con reenganches no establecidos por la organización no estarán en ranking (UR).

12.9. PRE – SALIDA

1º Todos los corredores están obligados a pasar los controles de documentación, material, así como participar en todos los eventos que tengan lugar entre el 29 de Septiembre y el 2 de Octubre, bajo riesgo de advertencia, sanción o expulsión de la prueba . En concreto se está obligado a:

- Realizar el test de antígenos Covid19 y acatar la responsabilidad derivada del resultado, según protocolo Covid19.
- Realizar el check-in de acceso al evento.
- Acudir a la preparación de material y atender a cualquier petición que sea realizada por los jueces (referee)
- Acudir al acto de entrega de cajas a la organización (llevar las cajas desde su lugar dentro del edificio de preparación de material hasta los medios de transporte dispuestos por la organización).
 - En este acto será obligatorio el portar el dorsal de carrera facilitado por la organización
- Acudir al acto de Desfile de Banderas, siendo obligatorio tanto el desfile como el realizar el traslado hasta el mismo en los autobuses dispuestos por la organización (esto será realizado después del acto de entrega de cajas)
 - En este acto será obligatorio portar la bandera del país que le sea facilitada por la organización.
 - En este acto será obligatorio el portar el dorsal de carrera facilitado por la organización.
 - En este acto se procederá a la entrega de mapas por equipo.

12.10. REGLAMENTO DE UTILIZACIÓN DE RELOJES GARMIN

Se ha de ejecutar en el Reloj Garmin el perfil de actividad Adventure Racing.

- Comprobaremos la hora de inicio en tu reloj Garmin cuando cruces la línea de meta.
- Los equipos deben notificar a los organizadores que piensen usar un reloj con GPS Garmin habilitado. Habrá una oportunidad en el check in. El reloj debe estar usando el software más reciente con el perfil de actividad de AR y todas las funciones de GPS bloqueadas. La serie Garmin Enduro, Fenix 6 (Fenix 6S, Fenix 6, Fenix 6X), Tactix Delta y Marq pueden ejecutar la actividad Adventure Racing.
- No se permitirán otros relojes con GPS.
- En meta la hora de inicio de la actividad de su carrera de aventura, deberá presentar una hora de inicio anterior a la de comienzo de la carrera.
- Si su reloj se queda sin batería en la línea de meta, debe cargarse y mostrarse.
- Si su hora de inicio es posterior a la hora de inicio de la carrera, su equipo recibirá una penalización de hasta 24 horas. (pero no más que el tiempo después del inicio que muestra su reloj).
- Si su reloj se desconecta accidentalmente de la actividad de Carrera de aventuras, su equipo recibirá una penalización de hasta 24 horas.
- Si pierde su reloj, su equipo recibirá una penalización de hasta 24 horas.
- No se pueden utilizar otros dispositivos GPS. (excepto el citado por el organizador).

