



Reglamento Mayo 2011

1 Definiciones

Petzl Raid Rescue es una competencia multidisciplinar destinada a probar la capacidad de los equipos participantes en diferentes pruebas de rescate, así como: su resistencia, compañerismo, trabajo en equipo y estrategia, en completa autonomía.

Nomenclatura

CO	Comité Organizador
DC	Director
DT	Director Técnico
AS	Asistentes
PC	Punto de Control
PCT	Punto de Control y Transición

2 La Organización

2.1 Comité Organizador CO

El CO está conformado por el Director General de la Carrera, el Director Técnico, Jueces y Asistentes quienes se encargan del desarrollo de la competencia.

2.2 Director Carrera DC

Es la máxima autoridad de la competencia, es quién determina y autoriza cambios en las pruebas, por razones de seguridad o fuerza mayor, se reserva el derecho de retirar de la competencia a cualquier equipo que no cumpla con el reglamento o que, a su criterio, afecte el desenvolvimiento de la misma.

2.3 Director Técnico de la Carrera DT

Encargado de la determinación de las pruebas, rutas, características y establecimiento de los diferentes controles de la competencia.

2.4 Jueces JC

Son los encargados de verificar el cumplimiento del reglamento por parte de los equipos, únicos autorizados para la validación y registro del paso de un equipo por un punto de control.



2.5 Asistentes AS

Son los encargados de la logística de la competencia, asistencia a equipos y otras atribuciones que les confiere el Director de la Carrera.

3 La Competencia

3.1 Las Pruebas

La competencia se desarrollará en el Jardín Botánico del Parque la Carolina de la ciudad de Quito, Puente de la Av. González Suarez, y Parque Metropolitano, las pruebas discurrirán por caminos y senderos montañosos, caminos de segundo orden y la zona urbana.

El circuito consta de tres etapas, las mismas que involucran el desarrollo de varias pruebas y disciplinas a cumplir por todos los participantes, para cada una, el DT realizará una explicación clara a todos los equipos.

Los detalles de la ruta del Parque Metropolitano serán explicados a través de un mapa. Además los competidores recibirán una guía de ruta el día sábado 28 treinta minutos antes de la competencia.

3.2 Pruebas y Disciplinas

La competencia contará con cuatro disciplinas de diez pruebas que se desarrollan en las diferentes etapas y son: progresión, descenso, extracción y orientación.

La disciplina de progresión se realizará en el Jardín Botánico el viernes 27 por la mañana.

La disciplina de extracción se realizará en el puente de la González Suarez, además de una prueba especial.

La tercera parte de la competencia se realizará en el Parque Metropolitano con la disciplina de orientación además de una prueba especial.

La dificultad técnica prevista para las disciplinas será nivel alto, esto es, que el competidor debe tener conocimiento y dominio de las técnicas básicas y avanzadas de cada una de las disciplinas. El nivel físico será intermedio, esto es que el competidor debe estar en capacidad de recorrer un trazado de 10 km. en un día.

3.3 Desarrollo de las pruebas

Todos los competidores con su equipo recibirán un pasaporte para registrar las distintas pruebas.

Los competidores deberán registrar su paso por cada prueba, en los pasaportes de competencia con los respectivos jueces en los puntos de control indicados.



Los equipos deberán cumplir todas las etapas y pruebas especiales de la competencia de manera obligatoria, en cada prueba deberán mantenerse juntos todos los miembros del equipo.

Los controles de paso serán puntos en los que se verificará la presencia de los competidores sin ser obligatorio el registro de paso en los pasaportes.

3.4 Los Equipos

Se integrarán por seis competidos que podrían ser mixtos, la organización se reserva el derecho de autorizar la participación de un equipo

Si el equipo en su nómina tiene una mujer o más, obtendrán una bonificación de veinte puntos a la suma total.

3.5 Tiempo

El CO controlará y cronometrará el tiempo oficial de la competencia para cada prueba. Existirán tiempos límites para el registro de los equipos por prueba. En caso de que un equipo no concluya en el tiempo establecido, será penalizado pudiendo seguir en la competencia.

En cada una de las pruebas el equipo deberá presentar a todos sus integrantes, si concluye con un integrante menos será penalizado.

Los equipos después de haber cumplido a cabalidad todas las etapas de la competencia, habrán finalizado y presentarán su pasaporte para el registro final y la clasificación general.

La clasificación general al final de la competencia será establecida por el puntaje y el menor tiempo realizado por un equipo, después de contabilizar las penalizaciones por faltas cometidas.

Los tiempos límites y la clasificación general están sujetos al criterio del CO y podrán sufrir variaciones por motivos climáticos, seguridad, de fuerza mayor u otros a su criterio.

3.6 Transiciones y Asistencia de Abastos

Los competidores deben contar con sus respectivos equipos de abastos, movilización o apoyo quienes asistirán únicamente en los puntos de transición señalados por el CO.

Existirá un punto de control y transición en cada prueba donde los equipos deberán cambiar de prueba y en donde podrán recibir asistencia.

Podrán dar asistencia técnica y abastecer con alimentación, hidratación y material durante la competencia o prueba sólo en los PC y CP

Los equipos de abasto se someterán a las disposiciones que el CO indique.



3.7 Pasaporte de carrera y controles de paso

El pasaporte es el documento de registro e identificación que los competidores deberán llevar a lo largo de la competencia. Es solamente uno por equipo.

Los equipos deberán sellar sus pasaportes en los respectivos PC con los jueces, quienes registrarán el paso mediante una firma o señal autorizada por el CO

Los CP serán puntos por donde los competidores deberán pasar, sin necesidad de sellar el pasaporte.

4 La Organización

4.1 Inscripción

Los competidores deben completar el procedimiento de inscripción descrito en la página web de la competencia: www.petzl.com.ec para ser considerados oficialmente inscritos, además de realizar el depósito respectivo, no se aceptan pagos el día de la competencia.

4.2 Integrantes y Capitán del Equipo

Los equipos estarán conformados por seis integrantes

Cada equipo deberá designar un representante que será el Capitán del equipo y será el responsable de manifestar todas las inquietudes, dudas, quejas o apelaciones por escrito ante el CO.

4.3 Responsabilidades Individuales

Cada participante es responsable de su desempeño en la competencia

Cada uno juzgará su capacidad y decidirá su participación o retiro de la competencia según las circunstancias comunicando al juez respectivo.

El CO podrá decidir excluir a un competidor por razones de salud o seguridad, según sea el caso.

Es responsabilidad de cada competidor estar capacitado para resolver con habilidad cada etapa de la competencia por sus propios medios.

Al menos tres de los competidores de un equipo deberán estar capacitados para dar primeros auxilios en caso de necesidad y poder orientarse en caso de extraviarse.

Los competidores se comprometen, además a respetar el medio ambiente y provocar el menor impacto ambiental por las zonas donde discurra la competencia.

Los competidores deberán ser mayores de edad o tener la respectiva autorización de los padres o conferida por su representante legal, para participar y entregarla el momento de la inscripción.



4.4 Publicidad

Los competidores vestirán la camiseta de la competencia y número provisto por el CO de manera obligatoria, podrán colocar imágenes de sus auspiciantes en el resto de material de competencia.

El CO se reserva el derecho de colocar la imagen de la competencia y sus auspiciantes en donde creyera conveniente, además de su uso por parte de los organizadores y auspiciantes del evento.

Las competidores no tendrán derecho a realizar reclamos sobre la utilización de las imágenes recogidas en el desarrollo de la competencia.

5 Equipo y Material obligatorio

El equipo y material obligatorio será el que los competidores deberán llevar a lo largo de la competencia, desde el inicio hasta el final.

Este equipo será revisado antes de cada prueba por parte de los jueces de la competencia.

La no presentación de cualquier parte del equipo y material obligatorio será motivo de descalificación del equipo.

5.1 Listado del equipo obligatorio para todos los competidores:

- Por equipo: mapa de la ruta*, pasaporte de competencia*, un abasto, brújula, lápiz o bolígrafo, bolsa de desperdicios, botiquín primeros auxilios, cuerda de 50 metros, poleas, bloqueadores, mosquetones, alimentación e hidratación.
- Por persona: camiseta de la carrera*, arnés, dos mosquetones de seguridad, una cinta tubular, línea de vida con mosquetón, guantes, casco, descendedor, dos cordinos de 7 mm de 3 y 2 metros, mochila, silbato, linterna frontal.

** Material provisto por la organización.*

6 Penalizaciones y bonificaciones

6.1 Tipos de penalizaciones

Los competidores se someten a las siguientes penalidades: penalización de tiempo, descalificación y eliminación.

La penalización de tiempo será el aumento de una cantidad determinada de minutos a su tiempo total de carrera, según la falta cometida

La descalificación serán la eliminación y retiro definitivo de la competición del equipo.



6.2 Penalizaciones

Se penalizará con tiempo a los competidores que:

- Ingresen a zonas no autorizadas con sus abastos: 15 minutos
- Alguno de sus integrantes no cumpla o no complete una prueba de la competencia: 30 minutos.
- Arroje basura, recolecte piedras, plantas o animales: 30 minutos
- Reciba asistencia de sus abastos fuera de las zonas de transición: 15 minutos
- Reciba asistencia de terceros, no competidores, en cualquier parte del recorrido: 30 minutos.
- Pierda el pasaporte: descalificación
- No se mantengan juntos y se separen más de un minuto entre el primero y el último competidor: 10 minutos
- No utilice la camiseta de la competencia o utilice prendas sobre él: 20 minutos
- No utilice el material obligatorio para cada etapa: 10 minutos
- No presente alguno parte del material obligatorio si un juez lo solicita: 15 minutos
- No pasar por un CP en tiempo de carrera 30 minutos
- Topen o choquen algún competidor dentro la carrera: 40 minutos

Se penalizará con descalificación a los equipos que:

- No registren su paso por un PC
- No lleguen completos a un PC
- Utilicen medios de transporte no autorizados
- Utilicen un mayor número de personas en su abasto
- No cumplan con las reglamentaciones de tránsito en la zona urbana (abastos)

Se penalizará con eliminación a los equipos que:

- Presenten actitudes antideportivas, agresivas, ofensivas y destructivas
- Presenten actitudes hostiles, irrespetuosas o violentas
- Incumpla deliberadamente el reglamento
- No preste ayuda a un competidor en caso de emergencia
- Se retrase más de 30 minutos a la salida de cada prueba
- Integren a algún participante en estado de ebriedad incluidos los abastos

6.3 Juzgamientos

El CO será el encargado de ejecutar las sanciones previstas en el reglamento

El CO validará los tiempos de los equipos, las sanciones y demás

El CO entregará los resultados de la competencia al finalizar la misma

Los resultados serán publicados en la página web del evento en los siguientes dos día



6.4 Reclamos

Todo reclamo será presentado al CO, por escrito, por el capitán del equipo una hora después de finalizada la competencia.

El CO se reserva el derecho de dar respuesta al reclamo hasta 24 horas después de presentado el mismo

7 Seguridad y emergencias

En caso de una emergencia, los equipos deberán dar aviso inmediatamente en los puntos de control para organizar la asistencia a la brevedad posible.

Los competidores están en la obligación de asistir a otros que se encuentren en emergencia sin riesgo de ser penalizados

Es responsabilidad del equipo el mantenerse juntos para evitar complicaciones y poder atender emergencias de una manera oportuna.

8 Aceptación de Riesgo y descargo de responsabilidad

8.1 Aceptación de Riesgo

La participación de los equipos en la competencia y sus respectivos abastos admite el conocimiento de los riesgos inherentes a las prácticas de los deportes de alto riesgo y su aceptación y deberán todos los participantes firmar esta aceptación.

8.2 Descargo de responsabilidad

Los competidores al conocer el presente reglamento, sus riesgos y compromisos, descargaran a los organizadores, a los competidores, participantes y terceros involucrados en el desarrollo de la misma de la responsabilidad sobre accidentes, enfermedades súbitas e incluso fallecimiento; ocurridos en el desarrollo de la competencia. Los competidores son responsables de su desenvolvimiento en todo momento de la competencia.

Suscribe el presente reglamento,

COMITÉ ORGANIZADOR