



REGLAS DE COMPETICIÓN DEL CCAP

Febrero 2022

INDICE

1.	ANTES DE LA CARRERA	2
2.	EQUIPAMIENTO	2
3.	CURSO DE LA CARRERA	3
4.	EQUIPO	5
5.	SOPORTE / ASISTENCIA	7
6.	EMERGENCIAS, MEDICINA Y COMUNICACIONES.....	9
7.	MEDIO AMBIENTE	10
8.	CONDUCTA.....	10
9.	SUSTANCIAS PROHIBIDAS	11
10.	SANCIONES.....	11
11.	ADJUDUCACION	12
12.	REGLAS ESPECIFICAS DE LA CARRERA	13



NORMAS DE COMPETENCIA

1. ANTES DE LA CARRERA

Los equipos deben cumplir con todo el procedimiento de registro, incluyendo la asistencia a reuniones obligatorias, presentación de documentación, verificación de equipamiento, evaluación de competencias/aptitudes, según lo definido por el organizador de la carrera.

1.1. Las evaluaciones de competencia deben completarse dentro de un plazo razonable, y a satisfacción del organizador de la carrera. Si un equipo o alguno de sus integrantes no se presenta o no supera la evaluación establecida, se podrá excluir la participación en ciertas secciones del curso de carrera (por ejemplo, el equipo o individuo podrá ser excluido de la sección de cuerdas) o incluso no tendrán permitido iniciar la carrera a consideración del Director de Carrera.

1.2. Las verificaciones de equipamiento deben completarse a satisfacción del organizador de la carrera. El incumplimiento con los requisitos mínimos, por equipo o individuales, dará como resultado que no se permita al equipo iniciar la carrera.

2. EQUIPAMIENTO

Los equipos y atletas deben llevar el equipamiento obligatorio como se describe en el Listado de Equipamiento Obligatorio del CCAP, así como cualquier artículo específico determinado por el organizador de la carrera.

2.1. Cualquier inspección de equipamiento programada o aleatoria realizada por Árbitros de Carrera u Oficiales de Carrera debe ser acatada. [ROJO]

2.2. El equipamiento obligatorio debe llevarse como se especifica en la Lista de Equipamientos Obligatorios del CCAP. [AMARILLO]

2.3. Cualquier equipamiento obligatorio que se pierda o se rompa durante el transcurso de la carrera debe ser reportado a un Oficial de Carrera en el próximo PC o TA tripulado. Los equipos deben permanecer en esa ubicación hasta que un reemplazo pueda ser prestado de otro equipo o entregado por el Organizador. [AMARILLO]

2.4. Cualquier equipamiento obligatorio que se consuma durante una etapa (por ejemplo, suministros de primeros auxilios), deben ser reemplazados al final de esa etapa. Si los equipos no tienen los artículos requeridos para reponer su equipamiento obligatorio, deben permanecer en ese lugar hasta que el reemplazo pueda ser prestado de otro equipo o entregado por el organizador de la carrera. [AMARILLO]

2.5. La Organización de Carrera puede, dentro de sus posibilidades, entregar reemplazo de Equipamiento Obligatorio a un equipo para que pueda continuar compitiendo. La organización de la carrera no debería priorizar el abastecimiento y la entrega de este equipamiento por encima de la seguridad general de los funcionarios y otros equipos en la carrera. Equipos que reciban reemplazo del Equipamiento Obligatorio por parte de Los Organizadores de la Carrera no recibirán crédito por el tiempo que los lleve a los Organizadores de la Carrera la entrega de éstos.

2.6. Los artículos prohibidos que no deben transportarse se especifican en la Lista de Equipamiento Obligatorio del CCAP. La organización y/o los árbitros de la carrera tienen permitido revisar el equipamiento de un equipo o atleta si sospechan razonablemente que llevan artículos prohibidos. Artículos específicamente prohibidos incluyen: [ROJO] / [DQ]

2.6.1. Todos los dispositivos con capacidad de Internet u otros dispositivos de comunicación (exceptuando los proporcionados y autorizados por la organización).



2.6.2. Dispositivos GPS con capacidad de mostrar mapas, rutas, distancias o cualquier otra ubicación o información que pueda ayudar a un equipo con la navegación. Sin embargo, un equipo puede transportar estos dispositivos SOLO si están registrados previamente con el Organizador de Carrera antes del inicio, la función de GPS no se utiliza para ayudar con la navegación, y se transportan en todo momento dentro de un contenedor/bolsa sellada, opaco y con medidas de evidencia contra apertura, la cual debe ser verificada al final de la carrera.

2.6.3. Medidores de distancia. Estos pueden incluir acelerómetros de pie, podómetros, etc. (excluyendo ciclocomputador).

2.6.4. Dispositivos o equipos que proporcionan propulsión no humana (incluidos motores en bicicletas y botes) (para reglas sobre velas, ver 2.10.1).

2.7. Los dispositivos de seguimiento deben ser operados correctamente y transportados en la ubicación especificada por el Organizador de Carrera. [AZUL] / [AMARILLO] Apagar el dispositivo o bloquearlo deliberadamente para reducir su capacidad operativa está prohibido. [DQ]

2.8. Una vez que se hayan entregado los mapas oficiales de la carrera, no se podrán referenciar ni transportar otros mapas. [ROJO]

2.8.1. Esto excluye los mapas públicos que se encuentran a lo largo del curso, como las señales públicas y tableros de anuncios.

2.9. Los atletas deben estar correctamente identificados con la indumentaria o identificación provista por la organización. La misma debe ser visible durante toda la carrera, según se haya especificado. [AZUL]

2.10. Las modificaciones a los kayaks proporcionadas por los Organizadores de Carrera están prohibidas. [ROJO] / [DQ]

2.10.1. Está prohibido el uso de velas a menos que el Organizador de Carrera lo permita.

2.10.2. Se permiten almohadillas removibles para asientos y reposapiés removibles siempre y cuando no se dañen ni modifiquen los kayaks.

2.11. Se debe cumplir con cualquier otra regla de emitida por el organizador de la carrera respecto a equipamientos. [AZUL]/[AMARILLO]

2.11.1. Las dimensiones y pesos de las cajas de bicicletas y cajas de reabastecimiento no deben exceder los límites establecidos por el Organizador de Carrera. [AZUL AMARILLO]

3. CURSO DE LA CARRERA

Los equipos deben completar la carrera como se indica en el libro de carrera y mapas, pasando a través de puntos de control de carrera (PC) y áreas de transición (TA), aplicando la disciplina especificada para cada tramo y utilizando los mapas proporcionados por el organizador de la carrera. El primer equipo en completar el evento, habiendo cumplido con todas las reglas y cualquier penalización tomada a consideración, será considerado el equipo ganador.

3.1. Una vez que se ha entregado el curso, no se permite a los atletas, medios de comunicación, seguidores, etc. viajar a cualquier parte del curso de cualquier forma antes del inicio. [ROJO] / [DQ]

3.2. Los atletas no tienen permitido abandonar el curso de carreras, siendo esas áreas las cubiertas por el mapa de carrera, en cualquier etapa entre el inicio y el final de la competencia, a menos que el director de carrera lo autorice. [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]



3.2.1. Si un equipo se encuentra fuera del/los mapas/s de carrera/s (por ejemplo, por error de navegación) deben volver al punto donde dejaron salieron del/los Mapa/s de Carrera/s y comenzar a competir nuevamente desde allí.

3.3. El curso debe completarse como se especifica en las Notas del Trayecto y los Mapas de Carrera. Las etapas del curso y los PC deben completarse y marcarse en orden a menos que el organizador especifique lo contrario. [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

3.3.1 Solo equipamiento para la disciplina especificada puede llevarse en esa etapa a menos que fuera expresamente autorizado en las Notas del Trayecto. Por ejemplo, las bicicletas no son permitidas en las etapas de trekking. [ROJO] / [DQ]

3.3.2. Durante las etapas de Bicicleta y Remo en casos donde se establece un PC no tripulado en un lugar que no es posible visitar por esa disciplina, los equipos generalmente tendrán permitido dejar sus bicicletas de montaña o embarcación, marcar el PC haciendo trekking, y luego regresar a sus bicicletas de montaña o embarcación. El equipo debe llevar el equipamiento obligatorio necesario para trekking si esta distancia es mayor a 100m. [ROJO] / [DQ]

3.4. PC no tripulados. Los equipos deben visitar los PC no tripulados y registrar pruebas de sus visitas a través del método adoptado por los Organizadores de Carrera (por ejemplo, perforadora de orientación, fotografías, dispositivos electrónicos de marcación, etc.). Falla en marcar un puesto se considera como "Falta" y se registrará como "No Marcado/Visitado". Los Organizadores de Carrera deben especificar en las Notas del Trayecto la penalización por no marcar un PC no tripulado.

3.4.1. Si un equipo visita la ubicación física de un PC no tripulado marcado en su mapa, y no encuentra ningún punto de control (por ejemplo, el PC puede haber sido dañado, robado o colocado incorrectamente), el equipo debe demostrar que visitó la ubicación correcta representada en el mapa tomando fotos digitales (con flash si es necesario) para mostrar al Director de Carrera en el próximo TA o al finalizar la competencia. El Director de Carrera también puede hacer referencia a cualquier dispositivo de rastreo que lleve el equipo para comprobar si el mismo estaba realmente en la ubicación correcta. El tiempo que tome a un equipo identificar esa situación, se considera parte del tiempo de competencia. No se otorga crédito si un equipo traza incorrectamente un PC en sus mapas.

3.4.2. Si el equipo no marca un PC no tripulado (PC Virtual), percatándose de la situación en cualquier etapa de la competencia, para validar este PC como visitado, el equipo tiene la opción de regresar para marcar dicho PC, utilizando la ruta permitida más directa y deben completar el curso a partir de ese PC en adelante, como se especifica en las notas del curso y los mapas de carrera (por ejemplo: la obligación de marcar los puestos secuencialmente y siempre con la modalidad correspondiente a cada tramo). De no realizar esta acción, el equipo acepta ubicarse en la clasificación final, detrás del ultimo equipo que si haya marcado dicho puesto. En caso de que más de un equipo no haya marcado un mismo puesto, se clasificara considerando el tiempo de carrera de los mismos (ejemplo: El equipo A llega a la meta a las 20:05 sin marcar el PC 8; El equipo B llega a la meta a las 20:00 sin marcar el PC 8, se ubicara delante en la clasificación el equipo B) . En caso de que equipos distintos, no hayan marcado PC distintos, se considera la mayor distancia recorrida antes de la no marcación del primer puesto. (ejemplo: El equipo A llega a la meta, pero sin marcar el PC 8 y el equipo B llega a la meta sin marcar el PC 9, se ubicará delante en la clasificación el equipo B)

3.4.3. Si un equipo pierde su prueba de visita a un PC no tripulado (por ejemplo, tarjeta de control, banda de muñeca, chip de tiempo, fotografía, etc.), deben seguir cualquier procedimiento especificado por los organizadores de la carrera (por ejemplo, grabar manualmente un código en el PC, perforar el mapa, etc.). En caso de no cumplir con esta acción, se considerará al/los puestos no probados, como no visitados y se aplicará el artículo 3.4.2.



3.4.4 Cuando un equipo debe tomar una foto como prueba de visitar un PC, las fotos deben incluir tantos detalles del entorno como sea necesario para satisfacer al Director de Carrera. Utilizar flash puede ser necesario. Las fotos deben incluir a todos los miembros del equipo donde sea posible (ejemplo, tomar dos fotos en el caso de que en una no entren todos los miembros). Fotos que no muestran claramente la ubicación por cualquier motivo (p. ej., agua en la lente, demasiado oscura, mal encuadre de la imagen, lente oculta) no son válidos y se aplicará el artículo 3.4.2. Falla de equipamiento (por ejemplo, batería descargada, la cámara no funciona, etc.) no se considera excusa válida.

3.5. PC / TA Tripulados (Puesto de Control / Transiciones Presenciales). Los equipos deben registrarse en el TA o PC tripulados a través del método adoptado por los organizadores de la carrera (por ejemplo, hoja de registro, firma de pasaporte, cronometraje electrónico con chip). De lo contrario no se registrará como válido el paso por ese PC y se aplicará el artículo 3.4.2.

3.6. Se prohíbe viajar a zonas fuera de los límites. [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

3.6.1. Si un equipo se encuentra fuera de límites o área prohibida (p. ej., por error de navegación) deben volver al punto en el que ingresaron a esta zona y comenzar a competir nuevamente desde allí.

3.7. Se deben seguir rutas obligatorias si así lo designan los organizadores de la carrera. [AZUL]/[AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

3.8. Los equipos deben cumplir con las leyes civiles en todo momento. [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

3.9. Todas las instrucciones oficiales emitidas por los Oficiales de Carrera, ya sea verbal o por escrito, deben ser acatadas. [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ] . Esto no es aplicable a consejos generales o recomendaciones que un Oficial de Carrera puede dar en el ejercicio de sus funciones. Si hay confusión o conflicto entre las instrucciones emitidas por los Oficiales de Carrera, las Notas del curso y los mapas de carrera tendrán prioridad.

3.9.1. Solo una directiva oficial del Director de Carrera puede cambiar una instrucción que se ha impreso en las notas del curso o en los mapas de carreras. Esta directiva debería ser por escrito y aprobada por el Director de Carrera, o sus Oficiales de Carrera, y firmada por equipos para reconocer que han recibido las instrucciones. Solo en una situación extraordinaria una directiva oficial podría ser verbal.

3.10. El reloj de carrera no se detiene y el tiempo en TA suma para el tiempo total de un equipo.

3.11. Los organizadores de las carreras pueden incluir secciones no cronometradas o paradas obligatorias, por seguridad u otras razones.

3.11.1. En el caso de paradas obligatorias o secciones no programadas, los equipos deben permanecer en el curso de la carrera y todavía están sujetos a las Reglas de Competencia de CCAP. Esto es especialmente relevante para las reglas sobre soporte y asistencia externa.

3.12 Un equipo ha terminado oficialmente y su tiempo de finalización se registra cuando todos los miembros del equipo han cruzado la línea de meta.



4. EQUIPO

Los equipos deben viajar y completar el curso juntos, sin sustitución, y con los miembros del equipo lo suficientemente cerca como para verse y comunicarse verbalmente con cada uno en todo momento.

4.1. Cada equipo debe tener un capitán designado, que será el representante oficial del equipo antes, durante y después de la carrera.

4.2. Los nombres de equipo que contienen palabras ofensivas o insinuaciones no están permitidos.

4.3. Todos los corredores deben ser mayores de 18 años de edad, en caso que sea menor de edad debe presentar una autorización de sus padres y/o tutores. El equipo debe contar con por lo menos un integrante mayor de edad.

4.4. Los equipos deben recorrer el curso juntos, con los miembros del equipo lo suficientemente cerca para ver y comunicarse verbalmente entre sí en todo momento. En la mayoría de las situaciones, no más de 100m deben separar al primer y al último miembro del equipo. Los miembros del equipo no deben separarse accidentalmente [AMARILLO] / [ROJO] o deliberadamente [DQ] . Las excepciones a esta regla pueden incluir:

4.4.1. Donde los organizadores de carrera específicamente permiten que los miembros del equipo se separen como parte del curso (por ejemplo, la sección de orientación donde los organizadores permiten que los equipos se dividan en parejas).

4.4.2. Una vez que un equipo se ha registrado en un TA y hasta antes de salir del TA.

4.4.3. En una situación de emergencia (por ejemplo, dos miembros del equipo van por ayuda mientras un miembro del equipo se queda con el miembro del equipo lesionado).

4.5. Todos los miembros del equipo deben estar a no más de 5m de cada uno llegando a un punto de control a menos que los organizadores de la carrera indiquen lo contrario. [ROJO AMARILLO] o deliberadamente [DQ] .

4.6. Los equipos deben comenzar y terminar con el número especificado de miembros. Todos los miembros del equipo deben realizar todas las etapas, a menos que el Organizador de Carrera permita expresamente otra modalidad. No se permite la sustitución de los miembros del equipo. [ROJO] / [DQ]

4.7. En el caso del abandono de la carrera de un miembro del equipo o el equipo completo, se deberá comunicar al director de carreras por los medios más rápidos posibles.

4.8. Si uno o más miembros del equipo deciden, o son indicados por el Director de Carrera, retirarse de la carrera, todo el equipo debe escoltar a ese miembro (o miembros) hasta la zona de transición o de búsqueda, rescate y/o equipo médico. Con el permiso del Director de Carrera el resto del equipo que desea continuar la carrera, podrá hacerlo, pero pasará a un estado No Clasificado (UR). No existe un derecho automático para continuar la carrera sin la decisión del Director de Carrera. Esta decisión será basada en el factor clima, tiempo, apoyo continuo, cuidado de los miembros retirados y de los que siguen en carrera, etc.

4.8.1. El equipo tiene prohibido abandonar a uno o varios miembros del equipo en el curso de carrera. [AMARILLO / ROJO]

4.8.2. Una vez que un miembro del equipo se ha retirado, no se les permite volver a unirse a la carrera en una etapa posterior (ya sea con su equipo o incluso con otro equipo).



4.8.3. Una vez que un equipo es descalificado, no podrán ser clasificados en la categoría nuevamente (por ejemplo, incluso si encuentran un sustituto para el o los miembros con abandono para completar el equipo y volver a los requisitos originales).

4.8.4. Si un atleta es parte de un equipo que se ha retirado (debido a otro/s miembro/s de su equipo, y no él mismo) y quiere continuar, puede ser permitido por decisión del Director de Carrera a unirse a otro equipo NO clasificado (con el consentimiento del capitán de este otro equipo).

5. SOPORTE / ASISTENCIA

Los equipos no pueden recibir asistencia no autorizada durante la carrera.

5.1. No se podrá buscar información sobre el recorrido o la ruta de la carrera por medio de ninguna autoridad, administradores de tierra o fuente similar antes o durante la carrera. Específicamente esto incluye; información de guardaparques, policías, funcionarios del gobierno, propietarios de tierras, etc. que puedan conocer el curso real debido a los procesos de planificación de permisos realizados por la organización. Esto no incluye la investigación general de la ubicación de la carrera y hace referencia al trazado real de la carrera. [ROJO] / [DQ]

5.2. Ningún equipamiento, comida, provisiones o cualquier otra cosa puede ser dejado en el curso de carrera antes de ella, por el equipo o por cualquier otra persona (excluyendo a la organización de la carrera). [ROJO] / [DQ]

5.3. Durante la carrera, si el trazado es tal que los equipos vuelvan al mismo punto más adelante, los equipos pueden dejar objetos que han transportado con ellos bajo su propio riesgo (por ejemplo, comida, agua, ropa, equipamiento), siempre y cuando lleven todos los elementos antes de completar la carrera y no quede nada en el trayecto o zona transición. [AMARILLO] / [ROJO] .

5.4. MEDIOS, SEGUIDORES Y/O EQUIPO DE APOYO: Asistencia de cualquier medio, seguidores y/o equipo de apoyo, entiéndase aquellas personas que tienen una conexión o afiliación con la carrera o un atleta en la carrera, es regido por lo siguiente:

5.4.1. Una vez que el curso de carrera es entregado a los equipos, los medios, seguidores y/o equipo de apoyo no pueden ayudar en planificación de carrera, dar consejos de ruta, tocar o mover cualquier equipamiento de los competidores, o de cualquier manera de proporcionar asistencia a un equipo en su preparación para la carrera. [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

5.4.2. Los medios, seguidores y/o equipo de apoyo pueden ver a los equipos en las TA y ubicaciones específicas a lo largo del curso designado por los organizadores de la carrera. Donde la organización ha designado áreas específicas para dormir (en transiciones, por ejemplo), los medios, seguidores y/o equipo de apoyo no tienen permitido acceder a estas áreas en ningún momento. [AZUL] / [AMARILLO]

5.4.3. Los medios, seguidores y/o equipo de apoyo no pueden mover a los atletas ni sus equipamientos a lo largo de la carrera. (por ejemplo, atletas que viajan en un vehículo / barco, llevar o mover el equipamiento del equipo, remar detrás de un bote, pasear o “romper viento” detrás de un vehículo, etc.). [ROJO] / [DQ]

5.4.4. Los medios, seguidores y/o equipo de apoyo no acreditados no pueden viajar, guiar o seguir de cerca a sus equipos a lo largo del curso. Los medios acreditados pueden tener más libertad para viajar con equipos por períodos cortos según lo aprobado por los organizadores de la carrera. [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO]

5.4.5. Los medios, seguidores y/o equipo de apoyo no pueden tirar o guardar equipamiento, alimentos o cualquier otra cosa en el curso o en TA. [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]



5.4.6. Los medios, seguidores y/o equipo de apoyo no están autorizados a proporcionar alimentos, medicamentos, suministros, equipamiento de carrera o proveer cualquier otra forma de asistencia no especificada. [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

5.4.7. Los medios, seguidores y/o equipo de apoyo no pueden pasar información a ningún equipo o atleta perteneciente a la carrera (por ejemplo, la posición de otros equipos, su ritmo, división, tiempos, ideas, opciones de ruta, estrategias, etc.). [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

5.4.8. Los medios, seguidores y/o equipo de apoyo no pueden posicionarse en lugares que proporcionará asistencia de navegación a los equipos (por ejemplo, en ubicaciones de PC virtuales, en cruces de carreteras, etc.) [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

5.5. PÚBLICO EN GENERAL. Asistencia del público en general, empresas y espectadores, entiéndase como aquellas personas que no tienen conexión o afiliación con la carrera o un corredor, y que cualquier otro atleta tiene acceso razonable en la misma capacidad (dado tiempo del día y factores de ubicación), se rige por lo siguiente:

5.5.1 Una vez que el curso se entrega a los equipos, está estrictamente prohibido buscar ayuda de cualquier tercero experto o 'persona local', particularmente en relación con la ruta seleccionada, consejos de mapas, estimaciones de tiempo, etc. [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

5.5.2. El público en general no puede mover equipamientos, ni equipos a lo largo del curso (por ejemplo, taxi, uso de animales de granja, atletas que viajan en un vehículo / barco, que llevan o mueven equipamiento del equipo, remando tras un bote, paseando o "cortando viento" detrás de un vehículo, etc.). [ROJO] / [DQ]

5.5.3. Los equipos pueden buscar comida / bebida / alimento / alojamiento / suministros médicos a lo largo del curso en negocios minoristas y con el público en general siempre que lo hagan de manera respetuosa y sin desacreditar a la carrera o al deporte.

5.5.4. Durante la competencia, los equipos pueden interactuar con el público en general para pedir direcciones generales, posar para fotos, responder preguntas, etc.

5.6. OFICIALES DE CARRERA. Asistencia de los organizadores de la carrera, incluidos el personal, los funcionarios y los voluntarios se rigen por lo siguiente:

5.6.1. El soporte de comunicación está permitido dentro de limitaciones razonables para permitir a equipos / atletas comunicarse con otros equipos / atletas en el caso de pedir prestado equipamiento el uno del otro.

5.6.2. Para la regla sobre el reemplazo del equipamiento obligatorio, consulte el inciso 2.5.

5.7. OTROS EQUIPOS / ATLETAS. Asistencia de otros equipos y atletas que participan en la carrera se rige por lo siguiente:

5.7.1. Equipos o atletas que compiten en el curso completo, cursos cortos o participantes compitiendo No Clasificados pueden proporcionar o recibir asistencia mutua, incluidos los préstamos de equipamiento, compartir comida, proporcionar consejos de navegación, etc. Atletas que hayan abandonado pueden ofrecer su equipamiento o comida a los demás equipos en carrera, solo en áreas de transición, pero no ayudar de otra manera. [ROJO]

5.7.2. Cualquier asistencia sin permiso explícito del propietario está prohibida. (Por ejemplo, si un equipo en un TA necesita una parte de la bicicleta, no puede tomar esto de otro equipo bajo el supuesto de que el equipo lo prestaría a ellos. El propietario de ese equipo debe ser contactado directamente, posiblemente con asistencia de los organizadores de la carrera y se solicita el permiso). [ROJO]



5.7.3. Para ser justos, cualquier equipo o atleta que brinde asistencia debe estar dispuesto a proporcionar esa asistencia a cualquier otro equipo o atleta en el curso. (Por ejemplo, se considera injusto si equipos específicos sólo ayudarán a otro equipo específico y esto va en contra de la intención de fomentar la camaradería entre todos los equipos).

5.8 EQUIPOS DE APOYO. Si los organizadores de la carrera permiten equipos de apoyo, los organizadores de la carrera pueden emitir reglas adicionales relacionadas con los mismos.

6. EMERGENCIAS, MEDICINA Y COMUNICACIONES

Cualquier equipo que se encuentre ante una emergencia médica, ya sea en su propio equipo u otro equipo, debe detenerse para prestar asistencia.

6.1. Cualquier equipo que se encuentre con una emergencia médica, en su propio equipo u otro equipo, debe detenerse para prestar asistencia. La falta de asistencia será penalizada [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO]

6.2. Si un atleta necesita medicación personal durante la carrera, debe llevar la medicación durante la carrera, para tomar según lo prescrito por su médico. [AZUL] / [AMARILLO]

6.3. El personal médico del evento tiene la autoridad, con previa confirmación del director de Carrera, de retirar a un atleta de la carrera, en caso de que un atleta tenga una lesión que puede resultar en una lesión grave o permanente, discapacidad o muerte del atleta y/o compañero de equipo. La decisión de los organizadores del evento de retirar a una persona por razones médicas o de seguridad es definitiva.

6.4. Si el personal médico del evento suministra fluidos intravenosos a un atleta, entonces ese atleta ya no participará en el resto de la carrera, a menos que el Director de Carrera considere lo contrario.

6.5. La función SOS / 911 de un dispositivo de comunicaciones de emergencia solo se puede utilizar en una situación en la que un equipo requiere asistencia inmediata para una situación grave o una emergencia potencialmente mortal. [ROJO] / [DQ]

6.6. Donde el Organizador de la carrera proporciona un dispositivo de comunicación de emergencia a los equipos que tiene una capacidad de comunicación que no es de emergencia, o los equipos llevan otra forma de comunicación como teléfono celular o radio, los equipos pueden comunicarse solo en las siguientes circunstancias:

6.6.1. Informar al Organizador de carrera si encuentra una situación en la carrera que puede ser peligrosa para su equipo u otros equipos, siempre y cuando sea posible que el organizador de carrera pueda no ser consciente de esa situación peligrosa.

6.6.2. Para solicitar asistencia médica que no sea de emergencia o el abandono de un atleta o el equipo de la carrera.

6.6.3. Informar al organizador de la carrera si su equipo está llevando a cabo un curso de acción deliberado y seguro, que probablemente sea inesperado y que potencialmente cause una respuesta de emergencia innecesaria para el organizador de la carrera.

6.6.4. Cualquier otra comunicación, cómo pedir direcciones, si un punto de control se cree que falta u otra comunicación no especificada, será penalizado. [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO]

6.7. Si un equipo solicita al Organizador de Carrera, otro equipo en la competencia o un servicio de emergencia civil para rescatar a uno o todos los miembros del equipo de una situación inminentemente peligrosa o situación peligrosa, entonces ese equipo recibirá una penalización. [AMARILLO] / [ROJO]



7. MEDIO AMBIENTE

Los equipos deben tratar el entorno y el paisaje del curso con respeto y dejar mínima evidencia de su carrera.

7.1. Toda la basura debe llevarse fuera del circuito de carreras y desecharse en un lugar o ubicación apropiada (como un contenedor de basura). [AZUL]/[AMARILLO]

7.2. Toda la basura de un equipo en un TA debe colocarse en un contenedor designado de basura proporcionado por los organizadores del evento, o guardado en las cajas de reabastecimiento o equipamiento (mochila) de los equipos para su eliminación futura en un lugar apropiado. [AZUL]/[AMARILLO]

7.3. Cualquier regla con respecto a encender fuegos durante la carrera debe ser especificada por el organizador de carrera. [AZUL]/[AMARILLO]

7.4. Respete toda la vida silvestre y las granjas y cause una interrupción mínima. [AZUL]/[AMARILLO]

7.5. Cualquier defecación debe ocurrir en un baño, pero si esto no es posible, debe ocurrir lejos de fuentes de agua como arroyos y ser enterrados debajo de la superficie del suelo. [AZUL]

7.6. No realizar impactos excesivos o irrazonables en la vegetación según sea apropiado para el medio ambiente. (ejemplo, Cortes de árboles, desvío de curso de arroyos, etc.). [AZUL]/[AMARILLO]

8. CONDUCTA

Los atletas deben comportarse de manera respetuosa en todo momento, sin trampas, comportamiento abusivo, lenguaje o violencia.

8.1. Los atletas no deben quitar, manipular o ajustar el equipamiento del evento en ningún momento. Por ejemplo, equipamientos como marcadores de PC, punzones, letreros, marcado de rutas, etc. [ROJO] / [DQ]

8.2. Los atletas no deben engañar a los organizadores de la carrera, árbitros u oficiales de la carrera con información imprecisa o información incompleta. [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

8.3. Los atletas no deben desprestigiarse a sí mismos, a la carrera o al deporte y deben conducirse con integridad y mostrar respeto a los demás. Algunos ejemplos de acciones que se considera inaceptable incluyen: [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

8.3.1. Lenguaje fuerte y ofensivo en un lugar público.

8.4. La desnudez pública de los atletas, por ejemplo, cambiarse de atuendo en las TA fuera de un lugar indicado por la organización o nadar desnudos a través de los ríos, puede ser ofensivo en algunas culturas y lugares. Los equipos deben hacer todos los esfuerzos razonables para evitar ofender.

8.5. Comportamiento de abuso, lenguaje ofensivo o amenazante o violencia hacia otros atletas, los oficiales de carrera, los medios o el público, están prohibidos



9. SUSTANCIAS PROHIBIDAS

Los atletas no pueden usar sustancias o métodos prohibidos como se especifica en el Código Mundial Antidopaje.

9.1. El uso por parte de atletas de sustancias o métodos prohibidos según lo especificado en la Agencia Mundial de Códigos Antidopaje está prohibido. [DQ equipo completo]. El CCAP puede emitir posteriormente una suspensión o prohibición general a un atleta en particular.

9.2. Cualquier atleta que tenga una suspensión o prohibición por una violación de la Agencia Mundial de Códigos Antidopaje, emitido por el CCAP o por cualquier otro deporte, tiene prohibido participar de cualquier carrera del RPCA mientras esa prohibición o suspensión esté vigente. [DQ todo el equipo]

10. SANCIONES

Equipos que no completan el curso como se indica, y de acuerdo con las indicaciones de este reglamento y el del del RPCA, podrán recibir:

- Una penalización de tiempo: Dependiendo de la gravedad del hecho y según lo determinado por las autoridades de la competencia, puede ser de 15 min. como mínimo a más de 6 horas. Tarjetas [AZUL] / [AMARILLA] o [ROJA]
- Un estado No Clasificado (UR): Implica que un equipo puede continuar e incluso finalizar la competencia, ubicándose en la posición que corresponda según lo determinen las reglas generales de la competencia, pero no obtendrá puntos para el RPCA por equipos ni individual.
- Un No finalizado (DNF): Implica que un equipo no finaliza la competencia, debiendo abandonar la misma en el momento que se aplica la sanción. No obstante, dependiendo de la decisión de las autoridades de la competencia, podría ubicarse en la posición que corresponda según lo determinen las reglas generales de la competencia. Nunca obtendrá puntos para el RPCA por equipos ni individual.
- Una Descalificación (DQ): Implica que un equipo queda fuera de la competencia, no ocupando posiciones en la competencia ni obteniendo puntos para el RPCA por equipo e individual. Es la sanción por hechos más graves, relacionados con situaciones antideportivas y/o que busquen, deliberadamente, obtener ventaja adicional, desconociendo este reglamento. (ejemplo: No auxiliar a competidores que soliciten asistencia por temas relacionados con salud o seguridad, utilizar sistemas de ubicación o distancia como el GPS, utilizar medios de locomoción no aprobados para cada disciplina, recibir asistencia no autorizada, etc.)

10.1 Se considera hacer trampa si un equipo o atleta infringe deliberadamente una regla para ganar una ventaja, sea esa ventaja grande o pequeña. En todos los casos, la trampa resultará en Descalificación (DQ) de ese equipo o atleta y su eliminación inmediata de la carrera. En los casos más severos, hacer trampa puede resultar en una prohibición para el atleta/s de participar en el RPCA.

10.1.1. Si un atleta específico es descalificado, y no todo el equipo, el resto de los miembros del equipo pueden seguir compitiendo a discreción del Director de carrera.

10.2 Los Árbitros de la carrera pueden otorgar una penalización si un equipo o atleta sin la intención de ganar ventaja, no cumple con una o más de las Reglas del CCAP.

10.2.1. Normalmente no se otorgan sanciones a los equipos No Clasificados, aunque estos equipos deben aún cumplir con las reglas de competencia del CCAP.

10.3 Las Reglas de Competencia del CCAP definen una advertencia oficial y tres niveles de penalización (similar a las tarjetas de penalización en otros deportes), en orden creciente de gravedad [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO], seguido de Descalificación [DQ].



10.3.1. El Árbitro de Carrera puede emitir ADVERTENCIA OFICIAL en circunstancias que una sanción no es apropiada, o hay confusión en una situación que podría normalmente resultar en la emisión de una penalización y el Árbitro de la carrera o el Director de Carrera en ausencia de este., cree que una penalización no está justificada.

10.3.2. La penalización **[AZUL]** es la menos severas y se otorga por infracciones menores o errores administrativos del equipo. Normalmente son un tiempo de penalización entre 15 minutos a 2 horas, según lo determine el Árbitro de la carrera o el Director de Carrera en ausencia de este.

10.3.3. La penalización **[AMARILLA]** es más severa y se otorga por infracciones más importantes. Normalmente son una penalización de tiempo entre 2 y 6 horas, según lo determine el Árbitro de la carrera o el Director de Carrera en ausencia de este. Una segunda penalización **[AZUL]** por cualquier razón se actualiza automáticamente a una penalización **[AMARILLA]**.

10.3.4. La penalización **[ROJA]** es significativa y severa. Son dadas por infracciones serias de las normas. En algunos casos, esto puede ser una penalización de tiempo de más de 6 horas o cambie el estado de las carreras de un equipo (p. ej., a UR o DNF). Una segunda penalización **[AMARILLA]** por cualquier razón se actualiza automáticamente a una penalización **[ROJA]**. Los casos graves pueden resultar en la descalificación de un atleta o un equipo, según lo determine el Árbitro de la carrera. En los casos más severos, una falta **[ROJA]** puede resultar en una prohibición para el atleta/s de una futura participación en el RPCA.

10.3.5. La penalización **[DQ]** (descalificación) es para casos específicos de trampas, donde un equipo deliberadamente y con conocimiento rompe una regla para obtener ventaja.

10.3.6. Cuando una regla señala dos o más niveles de penalización apropiados (por ejemplo, **[AZUL]** / **[AMARILLO]** , o **[AMARILLO]** / **[ROJO]**, **[AZUL]** / **[AMARILLO]** / **[ROJO]** / **[DQ]**), es la responsabilidad del Árbitro de carrera o del Director de Carrera en ausencia de este, determinar el nivel apropiado de gravedad en relación con ese caso específico.

10.4 Las sanciones se pueden cumplir en el curso de carrera en un momento y lugar específico, o agregarse al tiempo de finalización de un equipo, a discreción del Director de Carrera.

11. ADJUDUCACION

La adjudicación de estas normas y la concesión de sanciones es responsabilidad de El Árbitro de Carrera designado por el CCAP. En ausencia de un Árbitro de Carrera, es responsabilidad del Director de Carrera.

11.1 Los Árbitros del CCAP pueden usar varios recursos para determinar si se debe aplicar una penalización y no necesariamente tienen que estar físicamente presentes para presenciar una infracción de las reglas.

11.1.1. Los Oficiales de Carrera o el Director de Carrera pueden informar a los Árbitros de Carrera si ellos son testigos de una infracción de las reglas y pueden usar videos, fotografías y otras evidencias para apoyar su informe.

11.1.2. Un atleta o equipo puede reportar a un Oficial de Carrera o al Árbitro de Carrera una supuesta Infracción de las reglas por otro equipo o atleta. El Árbitro de Carrera puede o no optar por investigar la presunta infracción. No es responsabilidad de un atleta o un equipo de observar a otros atletas o equipos sobre infracciones de las reglas.



11.1.3. Los medios de comunicación, los simpatizantes y el público en general no pueden informar sobre una presunta infracción al Árbitro de Carrera.

11.2 PROTESTAS: Las protestas pueden ser presentadas por un atleta, equipo, oficial de carrera o el director de carrera (donde no estén actuando en calidad de Árbitro de Carrera) cuando crean que una penalización se ha otorgado incorrectamente o que la misma es injusta, o cuando exista ambigüedad en la aplicación del presente reglamento, o en caso de que una situación que se haya presentado no esté contemplada en el mismo. Las protestas no son aceptadas donde no se ha otorgado ninguna penalización.

11.2.1. Capitanes de Equipo (o el Director de carrera donde no esté actuando en calidad de Árbitro de Carrera) puede presentar una protesta formal al Árbitro de Carrera por escrito o por medios electrónicos a más tardar 72 horas luego de la finalización de la carrera.

11.2.2. El Jurado de Carreras del CCAP puede aceptar protestas fuera de este plazo si cree que existiesen circunstancias excepcionales.

11.2.3. Los medios de comunicación, los simpatizantes y el público en general no pueden presentar una protesta.

11.2.4. El Jurado de Carreras del CCAP se activa cuando hay ambigüedad en el reglamento o en caso de que no esté contemplado la situación que se presenta.

11.3 Jurado de Carreras del CCAP. El Jurado de Carreras del CCAP deberá:

11.3.1. Estar compuesto por un número impar de miembros, con un mínimo de tres. Normalmente serán:

11.3.1.1. Un representante del Comité de Reglamentos del CCAP.

11.3.1.2. El director de carrera del evento.

11.3.1.3. Un corredor que haya participado de la carrera en la cual se haya levantado la protesta. Este corredor será elegido por el Comité de Reglamentos del CCAP.

11.3.2. Escuchar protestas en una sesión cerrada.

11.3.3. Cuestionar a los equipos involucrados y otros testigos o expertos según lo requieran.

11.3.4. Si no se llega a una decisión unánime, se vota dentro del Jurado de Carreras del CCAP y se decidirá la protesta.

11.3.5. En todos los aspectos, la decisión del Jurado de Carreras del CCAP es final y no está sujeta a apelación. No hay obligación de hacer públicos los procedimientos.

11.4 En caso de que haya incertidumbre en las posiciones finales como resultado de una protesta formal, la entrega de premios debe demorarse hasta después de que El Jurado de Carreras del CCAP haya alcanzado un veredicto.

11.5 Las posiciones anunciadas en la entrega de premios están sujetas a los resultados de las pruebas de sustancias prohibidas (ver Regla 9).

12. REGLAS ESPECIFICAS DE LA CARRERA

Cada carrera puede tener reglas específicas complementarias, solo para esa carrera. Dónde hay un conflicto de reglas, las reglas del CCAP tendrán prioridad.