



REGLAMENTO SLD 2015

SORIA LONG DISTANCE 2015

SLD pretende ser una travesía de perros de trineos que tirarán de vehículos con ruedas conducidos por Mushers (deportista que practica el Mushing ó perros de trineo) durante esta travesía los Musher únicamente se desplazarán en vehículos con ruedas sin ningún tipo de motor o ayuda mecánica, solo la fuerza de sus perros tirando del citado vehículo. El conjunto de perros y Musher forman un equipo que podrá obtener ayuda puntual de su handler (ayudante o manipulador de perros) en puntos de control para entrar y salir si fuera necesario.

La idea de esta travesía es que cada equipo sea capaz de recorrer todo el itinerario marcado sin ayuda externa para completar el total de los kilómetros.

A lo largo del recorrido están previstos unos puntos de control o check point donde habrá asistencia veterinaria oficial, paja para el descanso de los perros y Musher y agua para los perros, el resto lo transportarán los propios equipos en sus vehículos.

La entrada y salida de los check point estará controlada por la organización y estará permitida la ayuda de los handlers para dicha maniobra.

CATEGORÍAS

En esta travesía se han diseñado dos categorías XL y XS.

La categoría XL deberá realizar el total del recorrido con un mínimo de 6 perros en la salida y un mínimo de 5 perros en la llegada, sin límite máximo.

La categoría XS solo hará 100 kms entre el check point 2 y 4. Esta categoría podrá salir y llegar con los perros que quiera el Musher, ya que esta categoría está diseñada para crear afición en la larga distancia.

La travesía comenzará el sábado 5 de diciembre de 2015 a las 16:00 y se dará por finalizada el lunes 7 a las 18:00, fuera de este rango de tiempo la organización no se hará responsable de ningún acto de ningún Musher, algo que dejará firmado en un documento antes de tomar la salida cada Musher.

REGLAMENTO:

1- Los equipos deben de ser auto suficientes durante toda la prueba y solo pueden ser ayudados por otro Musher, o por el handler en las entradas y salidas de los checkpoint o por cualquier otra persona con la autorización expresa del director de carrera. Saltarse esta regla implica la descalificación del equipo que ha sido ayudado.

2- Todos los equipos antes de salir deberán pasar el control veterinario cuyo reglamento específico se detalla en el siguiente apartado. Además pasaran revista por parte del director de carrera de todo el material obligatorio que debe llevar durante todo el recorrido.

Se revisará el estado de los vehículos y su proporción según el número de perros en la salida buscando la seguridad del equipo.

También se comprobarán la vigencia de los seguros obligatorios de los deportistas (Mushers y perros).

Si un equipo no supera alguno de estos controles no podrá tomar la salida.

3. Una vez tomada la salida el Musher solo podrá ir sacando perros, bien por decisión propia o de los veterinarios. Una vez quedan fuera del equipo no pueden volver a la prueba ni ningún otro en sustitución del que salga.

REGLAMENTO:

4. Material obligatorio:

- 1\2 litro de agua por perro**
- 1\2 kilo de alimento por perro en la salida, que será precintado por la organización y que servirá solo en caso de emergencia, de ser utilizado debe informarse en el siguiente check point al director de carrera o sus ayudantes, reponiéndolo de nuevo.**
- Alimento de emergencia para Musher (mínimo 4000 calorías) los Musher podrán comer junto a organización y handlers en los check point y se permite recibir comida para ellos ajena a la transportada en sus vehiculos.**
- 8 booties por perro, 2 arneses de repuesto y 1 collar**
- Cuerda de 15 metros con un mosquetón de seguridad en cada extremo.**
- Como repuesto para el Musher: botas, ropa interior, pantalón, chaqueta, guantes.**
- Mapa de la zona con el recorrido marcado y brújula (organización ayudará)**
- Teléfono con los números de la organización grabados y batería cargada.**

REGLAMENTO:

**- 2 Luces de al menos 1000 Lúmenes con baterías cargadas
(se permite cargar en los check point)**

- Los vehículos y mushers deberán llevar algo reflectante por la noche al igual que los perros líderes.

-Conjunto de herramientas de emergencias, cuchillo o alicate de corte y kit repara pinchazos.

-Botiquín primeros auxilios básico, válido para perros y mushers.

-Saco de dormir y esterilla.

5. Adelantamientos:

En esta prueba los equipos podrán ser adelantados tantas veces quieran o sea necesario por el método más cortés posible, tanto para el adelantado como para el que adelanta.

Únicamente en los dos últimos kilómetros del recorrido total ningún Musher está obligado a bajar el ritmo de su equipo para ser adelantado.

REGLAMENTO:

6. Todo Musher está obligado a prestar su ayuda si algún corredor se lo pide.

7. Salida:

La salida para la prueba XL se realizará en Masa: Los corredores colocarán sus vehículos con sus líneas de tiro estiradas en el lugar que se les indique que será por sorteo.

Los perros se atarán en línea detrás del vehículo de su equipo, podrán tener los booties puestos pero no los arneses.

Todo el material que deberá llevar en el vehículo tiene que estar colocado fuera, en el suelo. Justo antes de la salida, los Mushers deben estar dentro de su saco de dormir, tumbados en el suelo y descalzos. Cuando el director de carrera dé la salida los Musher podrán empezar a salir del saco, ponerse las botas, colocar el material en el vehículo, sujetarlo, poner arneses a los perros, atarlos correctamente a la línea de tiro y cuando todo este perfectamente colocado, podrá salir.

Todos estos puntos se pueden hacer en el orden que el Musher decida. Si alguno necesita ayuda (justificada....pelea de perros o líos entre equipos o alguna causa similar) excepcionalmente se le podrá ayudar.

REGLAMENTO:

8. Paradas obligatorias:

Todos los equipos están obligados a hacer dos paradas obligatorias de 6 y 5 horas, eligiendo ellos el checkpoint.

Para realizar estas paradas obligatorias deben informar al controlador del checkpoint nada más entrar en el, indicando el número de horas obligatorias que va a realizar. Esto quedará apuntado por el controlador y firmado por el Musher.

Una vez hecho esto no podrá cambiar de opinión teniendo que permanecer en el checkpoint mínimo las horas que han quedado apuntadas y firmadas.

El Musher podrá preguntar al controlador el tiempo que le queda para tomar la salida.

El Musher no podrá salir hasta que el controlador le de la salida y el tiempo.

Si el Musher decide permanecer más tiempo en el checkpoint podrá hacerlo.

Las paradas obligatorias no podrán ser acumulativas en un mismo checkpoint.

Fueras de las horas obligatorias de descanso cada Musher puede administrar su tiempo de descanso fuera o dentro de los checkpoint. Sin un límite máximo o mínimo.

9. Un corredor retirado debe avisar al controlador de un checkpoint. Si lo hace fuera del checkpoint deberá llamar por teléfono a alguno de los números dados por la organización.

10. Un equipo fuera del recorrido debe de volver al mismo sitio por donde se ha confundido.

REGLAMENTO:

11. Señalización:

Los cruces estarán señalizados con estacas de madera pintadas de color naranja en su parte superior y con una cinta reflectante para cuando se haga de noche.

Estas señalizaciones pueden estar antes o después del cruce, en función de lo que crea más conveniente el organizador.

-Si la señal está a la izquierda del Camino al llegar al cruce habrá que girar a la izquierda.

-Si la señal está a la derecha del camino, al llegar al cruce habrá que girar a la derecha.

-Si se llega a un cruce con varias opciones la señal estará puesta después del cruce en el camino correcto.

Las decisiones del Director de carrera y Veterinarios no se podrán apelar.

Los perros en carrera no podrán estar sueltos en ningún momento aunque estos sean perros educados y obedientes, para evitar estrés en otros perros. Únicamente podrá salir un perro de la línea de tiro si el veterinario así lo pide para revisarlo.

12. Droopbag:

Todos los equipos deberán meter dentro de bolsas todo el material o alimentos que puedan necesitar en los checkpoint. Poniéndole a cada bolsa el nombre del Musher y el checkpoint donde quiere dejarlo.

Todo esto se entregará antes de la salida en el lugar indicado por la organización.

Esto quiere decir que ningún Musher en ninguno de los checkpoint podrá abandonar la zona de stick-out para conseguir material de su vehículo o similar.