

SPAIN LONG DISTANCE 2017 Teruel

Con perros de trineo sobre tierra en formato NonStop



REGLAMENTO DE CARRERA Versión XS

Esta categoría está creada para obtener cantera, crear afición a la larga distancia y facilitar la práctica de esta disciplina a quien, todavía por los motivos que sean, no puedan enfrentarse a la categoría XL.

DE CARÁCTER GENERAL:

- Al ser una carrera en formato NonStop, los equipos deben ser auto suficientes durante toda la prueba y sólo podrán ser ayudados en las entradas y salidas del check-point por otro musher, por el handler, o por cualquier otra persona con la autorización expresa del Director de Carrera. Saltarse esta regla implica la posible descalificación del equipo que ha sido ayudado.
- Sólo habrá un único check-point que se situará aproximadamente a mitad de carrera. La salida se hará en la población de Aranda del Duero y el final de la prueba será en la población de Caleruega, con una distancia total a recorrer de 100 kilómetros.

- **Todo musher está obligado a prestar su ayuda si algún otro musher se lo pida.**
- **Una vez tomada la salida, el musher sólo podrá ir descartando perros por decisión propia o por la de los Veterinarios de Carrera. Una vez queden fuera del equipo, no podrán volver a la prueba ni ser sustituidos por ningún otro.**
- **Las decisiones del Director y/o Veterinarios de Carrera 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. En carrera, únicamente podrá salir un perro de la línea de tiro si un Veterinario de Carrera así lo pidiese para revisarlo.**
- **Para evitar posibles accidentes, el uso del casco será obligatorio en las categorías de dos ruedas y recomendable en categoría de tres a cuatro ruedas.**

CATEGORÍAS:

Habrán 3 categorías distintas en la versión XS:

- **Patín o bicicleta SIN cadena, con dos perros en la salida, y uno o dos a la llegada**
- **Bicicletas CON cadena, con un perro en la salida**
- **Carro de tres o cuatro ruedas, con un mínimo de cuatro perros a la salida y a la llegada.**

CLASE NÓRDICOS:

- **Los perros de razas nórdicas deberán presentar, en el momento de la inscripción, el documento que acredite su inscripción en un libro**

genealógico reconocido oficialmente en España, o cualquier entidad internacional reconocida a estos efectos.

- **Todo el equipo deberá tener documentos acreditativos para poder incluirlo en clase nórdicos. Caso contrario, pasará a clase abierta.**

CONTROLES PREVIOS:

- **Antes de la salida de carrera, todos los equipos deberán pasar el Control Veterinario Obligatorio cuyo reglamento específico se detalla en la página de Reglamentos.**
- **Pasarán revista por parte del Director de Carrera de todo el Material Obligatorio que debe llevar durante todo el recorrido que se encuentra detallado al final de este Reglamento.**
- **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.**

SEÑALIZACIÓN DE CARRERA:

- **Los cruces estarán señalizados con estacas de madera pintadas en su parte superior de color naranja 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. Como norma general, si la señal está a la izquierda del camino al llegar a un cruce, habrá que girar a la izquierda en ese cruce. 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.**

- Todos los equipos están obligados a llevar un sistema GPS con el mapa de la zona y el track de la carrera que facilitará la organización en sistema GPX, evitando así cualquier tipo de error o excusa para no seguir el recorrido correcto.
- Un equipo fuera del recorrido debe volver al mismo sitio por donde se ha confundido.

SALIDA:

- La salida se realizará en intervalos de 2 minutos. En orden al sorteo que ha sido designado.
- La diferencia de tiempos de salidas serán compensados en el primer check-point de la siguiente manera: El primero en salir deberá parar mínimo una hora más los minutos que corresponden a la cantidad de corredores multiplicado por 2 (quiere decir, si hay 20 corredores el primer corredor deberá parar su hora obligatoria más 40 minutos, el segundo corredor parará una hora y 38 minutos, y así hasta el último que parará una hora y cero minutos).

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 estará obligado a bajar el ritmo de su equipo para ser adelantado.

PARADA OBLIGATORIA:

- Todos los equipos están obligados a hacer, **excluyendo el tiempo de compensación** para cada equipo, un **total de 4 horas mínimas de parada obligatoria** en el check-point.
- Para realizar esta parada obligatoria, **deben informar al controlador del check-point nada más entrar en él**. Esto quedará apuntado por el controlador y firmado por el musher. El musher podrá preguntar al controlador del check-point el tiempo que le queda para tomar la salida. **El musher no podrá salir hasta que el controlador del check-point le dé la autorización para la salida y el tiempo**. Si el musher decide permanecer más tiempo en el check-point, podrá hacerlo pero ese tiempo se considerará como de carrera.
- Fuera de las horas obligatorias de descanso, cada musher puede administrar su tiempo de descanso fuera o dentro del check-point sin un límite máximo o mínimo.

ABANDONOS:

- Un corredor que se retira de la carrera dentro del check-point, debe avisar al controlador de éste.
- Si lo hace fuera del check-point, deberá llamar por teléfono a alguno de los números dados por la organización y seguir sus indicaciones.

DROP BAG:

- Todos los equipos deberán meter dentro de bolsas todo el material o alimentos que puedan necesitar en el check-point de la carrera.
- Cada bolsa debe reflejar, de forma clara y precisa, el nombre del musher y la categoría en la cual está inscrito (Ejemplo: “Categoría XS patín”). Todo esto se entregará antes de la salida en el lugar indicado por la

Organización. Esto quiere decir que ningún musher en ningún check-point de la carrera podrá abandonar la zona de stick-out para conseguir material de su vehículo o similar.

- Si la organización lo cree conveniente, podrá decidir que el transporte de los drop bag lo hagan los handler, pero esta decisión será informada con tiempo de sobra para que todos los equipos puedan organizarse lo mejor posible.

MATERIAL OBLIGATORIO:

- Casco (Obligatorio para categoría de dos ruedas y recomendado para categoría de tres a cuatro ruedas).
- 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 sólo en caso de emergencia. De ser utilizado, debe informarse en el check-point al Director de Carrera o sus ayudantes, reponiéndolo de nuevo.
- Alimento de emergencia para el musher (mínimo 4.000 calorías). Los mushers podrán comer junto a Organización y handlers en el check-point, y sólo en este caso se permite recibir comida para ellos ajena a la transportada en sus vehículos.
- 4 botines por perro.
- Cuerda de 15 metros con un mosquetón de seguridad de alta resistencia en cada extremo (Sólo para categoría de tres a cuatro ruedas).
- 1 arnés de repuesto y 1 collar.
- Cuerda de 1,5 metros con un mosquetón sencillo en cada extremo
- Ropa de repuesto para el musher: botas, ropa interior, pantalón, chaqueta, guantes.
- GPS operativo con el track de la carrera cargado y pilas/batería de repuesto.
- Brújula propia y el mapa de la zona con el recorrido marcado (lo facilitará la organización).
- Teléfono móvil con los números de la organización grabados en su memoria y batería(s) de repuesto cargada(s).
- 2 luces de al menos 1.000 Lúmenes con baterías cargadas (se permitirá recargar en el check-point).
- Los vehículos y mushers deberán llevar algo reflectante por la noche al igual que los perros líderes.
- Conjunto de herramientas de emergencia, cuchillo o alicate de corte y kit de reparación de pinchazos.
- Botiquín de primeros auxilios básico, válido para perros y mushers.