SPAIN LONG DISTANCE
2017 Teruel

Perros de trineo sobre tierra en formato NonStop

REGLAMENTO DE CARRERA Versión XL

DE CARÁCTER GENERAL:

- Al ser una carrera en formato NonStop, los equipos deben ser auto suficientes durante toda la pruebay sólo podrán ser ayudados en las entradas y salidas de los check-pointpor 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.

- Todo musher está obligado a prestar suayuda 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 laprueba 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 recomendado.

CATEGORÍA:

- Carro de cuatro ruedas, con un mínimo de seis perros a la salida y cinco perros a la llegada.

- Teniendo en cuenta que los karts sin material ni lastres deben pesar al menos el múltiplo de 10 kilos por cada perro enganchado en la linea de salida, no pudiendo aligerarlo aunque se vayan sacando perros del equipo.

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 Obligatoriocuyo 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 recorridoque 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 salidabuscando 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 deerror 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-pointde 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.

PARADAS OBLIGATORIAS:

- Todos los equipos están obligados a hacer, excluyendo el tiempo de compensación para cada equipo, un total de 9 horas mínimas de paradas obligatorias, eligiendo ellos el check-point y la cantidad de horas en cada uno de ellos, siendo siempre horas enteras no fraccionables.

- Para realizar estas paradas obligatorias deben informar al controlador del check-point nada más entrar en él, 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 check-point como mínimo las horas que han quedado apuntadas y firmadas. 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.

- Fueras de las horas obligatorias de descanso, cada musher puede administrar su tiempo de descanso fuera o dentro de los check-point sin un límite máximo o mínimo.

ABANDONOS:

- Un corredor que se retira de la carrera dentro de un 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 dentrode bolsas todo el material o alimentos que puedan necesitar en cada uno de los check-point de la carrera.

- Cada bolsa debe reflejar, de forma clara y precisa, el nombre del musher y el check-point 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 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:

- 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. Deser utilizado, debe informarse en el siguiente 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 los check-point, y sólo en este caso se

permite recibir comida para ellos ajena a la transportada en sus vehículos.

- 8 botines por perro.
- 2 arneses de repuesto y 1 collar.
- Cuerda de 15 metros con un mosquetón de seguridad de alta resistencia en cada extremo.
- Cuerda de 1,5 metros con un mosquetón sencillo para 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 los 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.
- Saco de dormir y esterilla.