

20

18



6 HRS  
ABRIL 21

8 HRS  
JUNIO 9

10 HRS  
SEPTIEMBRE 8

12 HRS  
NOVIEMBRE 17

## Reglamento Merrell Adventure Series 2018

- 1.- ¿Que es el Merrell Adventure Series?
- 2.- Fechas.
- 3.- La Organización.
- 4.- Inscripciones.
- 5.- Categoría.
- 6.- Premiación.
- 7.- La Carrera.
- 8.- Puntaje y Ranking.
- 9.- Emergencia y Asistencia Médica.
- 10.- Penalizaciones.

### 1.- ¿Que es el Merrell Adventure Series?

El Merrell Adventure Series, es una carrera de aventura ideal para aquellos que gustan y disfrutan del deporte en la naturaleza, tiene como característica principal múltiples disciplinas deportivas en una misma fecha tales como: Trail Running, Mountainbike, Trekking, Kayaks, Coasteering, Escalada, Cuerdas (Tirolesa, Jumar, Rapel, Puente Tibetano), Cabalgata, Natación con aletas, Buceo En Apnea, todas las disciplinas con Orientación. En cada fecha siempre tendremos 4 disciplinas.

## **2.- Fechas:**

- 1ra fecha : 21 de abril 6 hrs de duración, de 06:00 a 12:00 hrs,
- 2da fecha : 9 de junio 8 hrs de duración, de 04:00 a 12:00 hrs,
- 3ra fecha : 8 de septiembre 10 hrs de duración, de 02:00 a 12:00 hrs,
- 4ta fecha : 17 de noviembre 12 hrs de duración, de 00:00 a 12:00 hrs,

## **3.- La Organización:**

3.1 Se conforma de una directiva, un Director de Carrera, Personal Médico, Logística, de Rescate y Seguridad. Los últimos tres dirigirán a grupos de personas quienes serán considerados parte de la Organización.

3.2 Los competidores deben respetar las instrucciones oficiales de seguridad y del equipo médico, siguiendo las instrucciones de cuidado, precaución, y otras entregadas por miembros de la Organización.

3.3 La Organización no entregará información oficial de manera verbal únicamente. Toda comunicación oficial de carrera será entregada de manera escrita. El capitán del equipo debe leer la comunicación y firmar confirmando que la entendió. Las comunicaciones oficiales por escrito podrán ser entregadas por miembros de la organización o por la directiva de la carrera.

3.4 El Director de Carrera funcionará cuando se requiera revisar reclamos, penalizaciones y tomar decisiones que pudieran afectar los resultados de carrera.

3.5 La hora de la salida oficial será definida en la Charla Técnica. Si un equipo no está listo o presente para la salida, puede salir hasta una hora después de que la competencia haya iniciado, pero su tiempo será igual al de la salida oficial. La directiva se reserva el derecho de retener al equipo atrasado mientras se procede con los trámites previos a la competencia igual que el de los otros participantes.

3.6 La Directiva se reserva el derecho de hacer cambios al trazado sin previo aviso en cualquier momento de la competencia exclusivamente para preservar la seguridad de los competidores.

## **4.- Inscripciones:**

4.1 Las inscripciones se realizarán via online a través del sitio web [www.merrelladventureseries.cl](http://www.merrelladventureseries.cl)

4.2 El valor de la inscripción le da derecho a:

- a.- Participar en la Carrera de Aventura más entretenida y completa de Chile.
- b.- Polera de competencia. (La polera de competencia tendrá que conservarla para las cuatro fechas si la pierde o se le queda en la casa tendrá que adquirir otra con un valor de \$ 10.000.-)
- c.- Número para la bicicleta. (si lo pierde o se le quedó en la casa tendrá que adquirir otro con un valor de \$ 2.000.-)
- d.- Asado Campestre o Empanada.
- e.- Participar del sorteo de premios de los auspiciadores.

4.3 Al inscribirse en Merrell Adventure Series, los equipos acceden a seguir el reglamento; regulaciones públicas (ej. leyes de tránsito vigentes, etc.); reglas de conservación y cuidado de la naturaleza, reglas de parques nacionales, y el respeto en general por el terreno por donde se compite incluyendo propiedades privadas y públicas. La aplicación de este reglamento no admite ninguna excepción salvo aquellas contempladas en el mismo.

## **5.- Categorías:**

- 5.1 Dupla Damas : Compuesto por dos Damas
- 5.2 Dupla Mixta : Compuesto por una Dama y un Varón.
- 5.3 Dupla Varones : Compuesto por dos Varones.

## **6.- Premiación:**

- 6.1 Se premiará a los 5 primeros lugares de cada categoría, con medallas en cada fecha.
- 6.2 Se premiará con una copa y premios de los auspiciadores para el equipo mejor de los mejores en cada fecha.
- 6.3 Se premiará con una copa y Premios Espectaculares - al equipo (Dupla Damas, Dupla Varones o Dupla Mixta) que acumule más puntaje en las cuatro fechas.
- 6.4 Se premiará con una copa y Premios Espectaculares - al segundo equipo (Dupla Damas, Dupla Varones o Dupla Mixta) que acumule más puntaje en las cuatro fechas.
- 6.5 Se premiará con una copa y Premios Espectaculares - al tercer equipo (Dupla Damas, Dupla Varones o Dupla Mixta) que acumule más puntaje en las cuatro fechas.
- 6.6 Se premiará con una copa y Premios Espectaculares - al cuarto equipo (Dupla Damas, Dupla Varones o Dupla Mixta) que acumule más puntaje en las cuatro fechas.
- 6.7 Se premiará con una copa y Premios Espectaculares - al quinto equipo (Dupla Damas, Dupla Varones o Dupla Mixta) que acumule más puntaje en las cuatro fechas.

## **7.- La Carrera:**

- 7.1 Los equipos deberán proveerse de su propio alimento, bebida, ropa, y equipo adecuado a excepción de los elementos provistos por la Organización.
- 7.2 En todas las etapas se usará un mapa; Foto satelital de alta resolución, con curvas de nivel, con equidistancia de 20 mts. con sus principales calles, rutas y senderos, dibujados.
- 7.3 Una vez que la carrera ha iniciado, los equipos únicamente pueden usar los mapas provistos por los organizadores. Los equipos no pueden comprar o llevar otros mapas. Si un equipo es sorprendido con un aparato digital con GPS será expulsado del circuito "Merrell Adventure Series"
- 7.4 La Carrera será tipo Trébol es decir los equipos siempre vuelven a un PC Camp para la transición de las pruebas.
- 7.5 Ganará el equipo que acumule mas puntos en el menor tiempo dentro del horario de carrera. Desde la partida hasta la llegada, después de haber sumado las penalizaciones y restado los tiempos muertos o bonificaciones si hubiera.
- 7.6 Los equipos tendrán 30 minutos más para llegar a la meta, después del horario de carrera recibiendo una penalización de 10 puntos por cada minuto de atraso, si el equipo llega después de los 30 minutos. quedará sólo con 100 puntos.
- 7.7 Cada etapa constará con una cantidad X de PC, que tendrán diferentes puntajes, mientras más lejanos o técnicos más puntaje tendrán.
- 7.8 Una vez que se ha publicado el lugar donde se desarrollará la carrera, los equipos, sus integrantes, la prensa, u otros seguidores de la carrera no podrán visitar cualquier parte de ella antes de la partida.
- 7.9 Los equipos no deben pasar por ninguna área que esté marcada como fuera de límite.
- 7.10 Al menos que sea permitido expresamente por los organizadores de la carrera, la propiedad privada siempre es fuera de límite, aún si un equipo recibe el permiso de los propietarios.
- 7.11 Si un equipo llega a la ubicación física en donde un PC debe estar colocado, como indica su mapa de carrera, y no lo encuentra (por ejemplo, el PC puede haber sido robado o mal ubicado), el equipo debe probar que ha visitado el lugar tomando fotos. para mostrar al Director de Carrera

al terminar la competencia. Las fotos deben incluir todo el detalle posible de los alrededores para satisfacer al Director de Carrera.

7.12 Los equipos deben probar su paso por los PCs y ZT, de acuerdo al método designado por los organizadores de la carrera (por ejemplo, pinchar con pinzas de orientación, firmar el pasaporte o Si-Card).

7.13 Los equipos deben comportarse con integridad y mostrar respeto hacia los demás. Los equipos no deben desacreditarse entre sí. Algunos ejemplos de acciones que no son permitidas son:

7.14 Lenguaje ruidoso y ofensivo en un lugar público.

7.15 El tiempo de carrera no se detiene y el tiempo de zonas de transición se incluye en el tiempo total de un equipo. Los organizadores de la carrera pueden incluir secciones con tiempo muerto, zona oscura o paradas obligatorias para la seguridad de los equipos o para cualquier otra razón.

7.16 Los equipos podrán reemplazar un integrante (sólo una vez) y después volver al integrante original si así lo desea para conservar el puntaje acumulado.

7.17 Un equipo termina oficialmente y se registra su tiempo de carrera cuando los dos integrantes han cruzado la meta.

7.18 El recorrido de la competencia se mantiene en secreto hasta algunos minutos antes de la partida donde se comunica a los participantes en una Charla Técnica.

## **8.- Puntajes y Ranking:**

8.1 En cada fecha se sumará el puntaje acumulado.

8.2 En cada fecha no se considera el tiempo de competencia para el puntaje acumulado, sólo para determinar la posición que llegó.

8.3 En el caso que en la final existan equipos con el mismo puntaje, se considerará el tiempo de carrera de la fecha final.

## **9.- Emergencia y Asistencia Médica:**

9.1 Cualquier equipo que se encuentre una emergencia médica, que sea de su propio equipo u otro, o que sea externa al evento, debe detenerse y proveer asistencia.

9.2 Si un competidor necesita tomar medicación personal, entonces, debe llevarla consigo durante la competencia de acuerdo a las indicaciones de su médico.

9.3 El personal médico del evento tiene la autoridad bajo confirmación del Director de Carrera, para retirar a un corredor de la competencia si su participación en el evento podría resultar en lesiones serias o permanentes, discapacidad, o la muerte del corredor y/o los otros integrantes del equipo. La decisión de los organizadores de retirar a una persona por una razón médica será concluyente.

9.4 Únicamente el personal médico aprobado del evento puede administrar fluidos intravenosos. Se prohíbe la administración de fluidos intravenosos por una persona que no sea parte del personal médico aprobado.

9.5 Se pueden utilizar el celular para casos de emergencia, únicamente, en una situación en la cual, un equipo requiera asistencia urgente, o si existe un peligro real para el equipo u otras personas.

9.6 La logística médica que se da dentro de la competencia incluye atención para estabilizar al paciente en el lugar con primeros auxilios. Cualquier movilización terrestre, aérea, o por agua será decidida por la Organización y el equipo asumirá su costo.

9.7 El equipo podrá comunicar cualquier emergencia a la Organización, mediante el teléfono celular para ser rescatado o rescatados en cualquier sitio del recorrido.

## **10.- Penalizaciones:**

Se comete una trampa cuando un equipo o un integrante deliberadamente rompe una regla para su ventaja, sea grande o pequeña. Todo caso de trampa resultará en la descalificación del equipo o el integrante, y su eliminación inmediata de la competencia. En los casos más severos, cometer una trampa puede resultar en la prohibición de su participación en futuras competencias en el Circuito Merrell Adventure Series.

### **10.1 Será penalizado con puntaje el equipo que:**

- Alguno de sus integrantes no cumpla con el paso de cualquiera de los sistemas de cuerdas 100 pts.
- Sea encontrado culpable de botar o no recoger su propia basura 100 pts.
- Recolecte piedras, frutos, plantas, insectos, o cualquier objeto en la ruta o alrededores cercanos 100 pts.
- No cumpla con la regla de mantenerse juntos 100 pts.
- Incumpla las reglas de camino prohibido 100 pts.
- Incumplan las reglas de sendero obligatorio 100 pts.

### **10.2 Será descalificado el equipo que:**

- Pierda a su compañero(a) o por abandono.
- Se dirija con palabras soeces a algún integrante de la organización.
- Pierda el chip de competencia.
- No cumpla con las reglas de caminos obligatorios.

### **10.3 Será eliminado del Merrell Adventure Series:**

- Actitudes hostiles, violentas, o irrespetuosas contra los medios de comunicación.
- Actúe deliberadamente en contra del presente Reglamento.
- Tenga un participante en estado de ebriedad, bajo el efecto de drogas, o cualquier otra sustancia que pueda afectar su normal desenvolvimiento y ponga en peligro su integridad física, o atente a la seguridad de otros competidores o el público en general.
- Haga daños o destruya instalaciones en las áreas donde se desenvuelve la competencia.
- La Organización no se responsabiliza de un equipo eliminado. Este debe salir de la competencia por sus propios medios.
- Si es sorprendido consumiendo sustancias prohibidas, como especifica el Código Mundial de Antidopaje 2018.

