



REGLAMENTO DE COMPETENCIA ARWS EN ESPAÑOL
Version 1.6 - 4 Febrero 2021.

- 1. PRE - CARRERA.** Los equipos deben completar todos los procedimientos de registro, verificación de material y aptitud. Deben atender reuniones y convocatorias obligatorias.
- 2. MATERIAL OBLIGATORIO.** Los equipos deben llevar consigo la lista de material obligatorio de ARWS y adicionalmente cualquier implemento que sea establecido por el organizador del evento.
- 3. RUTA.** Los equipos deben completar la ruta como lo describe el libro de ruta y mapas pasando por los puntos de control (PC) y zonas de transición (ZT), utilizando los medios especificados en la disciplina y utilizando los mapas que entrega la organización. El primer equipo en cruzar la meta cumpliendo las reglas y tomando en consideración penalidades será el equipo ganador.
- 4. EQUIPO.** Los integrantes de un equipo deben completar la ruta juntos, sin sustitutos y con los compañeros del equipo lo suficientemente cerca para verse y comunicarse verbalmente todo el tiempo.
- 5. APOYO/ASISTENCIA.** Los equipos no deben recibir ninguna asistencia externa no autorizada durante la carrera.
- 6. EMERGENCIAS MÉDICAS Y COMUNICACIONES.** Cualquier equipo que se encuentre ante una emergencia médica de su propio equipo, de otro equipo o externa al evento debe dar asistencia.
- 7. AMBIENTE.** Los equipos deben respetar el ambiente y los lugares por donde pasa la competencia dejando una mínima evidencia de su paso.
- 8. CONDUCTA.** Los atletas deben tener durante toda la competencia una conducta respetuosa, ética, sin trampas y sin comportamiento abusivo verbal o físico.
- 9. SUSTANCIAS PROHIBIDAS.** Ningún competidor debe utilizar cualquier sustancia listada en el Código Mundial Antidopaje.
- 10. PENALIZACIONES.** Los equipos que no cumplan con la ruta en concordancia con lo especificado en el reglamento será penalizado con tiempo o recibirá un estatus de equipo no ranqueado (UR), no finalizado o retirado (DNF) o descalificado (DQ).
- 11. ADJUDICACIONES.** La adjudicación de estas reglas es responsabilidad del referee del evento si se lo designa, el director de carrera y el jurado. Cualquier reclamo debe ser presentado por escrito de inmediato y no más tarde de 3 horas antes de la ceremonia de premiación y clausura.

12. REGLAMENTO ESPECÍFICO DE LA CARRERA. Las carreras del ARWS podrán tener algunas reglas específicas para cada evento. En conflicto de reglas, las reglas del ARWS toman precedenci

REGLAS DE COMPETENCIA DE ARWS EXPLICACIÓN DETALLADA

Sanciones: para obtener una explicación sobre los tres niveles de sanción (azul, amarillo, rojo), consulte la sección 10.

1. PRE-CARRERA. Los equipos deben cumplir con todos los procedimientos de registro, equipamiento, competencia, chequeos y asistir a todas las sesiones informativas obligatorias previas a la carrera según lo programado por el organizador de la carrera. [AZUL]

1.1. Los chequeos de competencia deben completarse dentro de un período de tiempo razonable y a satisfacción del organizador de la carrera. No hacerlo resultará en una reducción de la participación en el evento (por ejemplo, ser excluido de secciones del curso) o el equipo o individuo que no puede iniciar la carrera.

1.2. Las comprobaciones de equipamiento deben completarse a satisfacción del organizador de la carrera. Las cajas de abastecimiento y cajas para bicicletas deben cumplir los requisitos (incluida la dimensión y el peso) especificados por los organizadores. El incumplimiento de los requisitos del equipamiento resultará en que no se permita al equipo comenzar la carrera o una penalización de tiempo.

2. MATERIAL OBLIGATORIO/EQUIPAMIENTO. Los equipos y atletas deben llevar el equipamiento obligatorio según lo prescrito en la lista de equipamiento obligatorio de la ARWS, así como cualquier artículo específico solicitado por el organizador de la carrera.

2.1. Se debe de cumplir con cualquier inspección de equipamiento programada y aleatoria realizada por los árbitros de la carrera o los oficiales de carrera. [ROJO]

2.2. El equipamiento obligatorio debe transportarse como se especifica en el listado de la AR World Series y en la lista de elementos específicos de la carrera. [AMARILLO].

2.3. Cualquier equipamiento obligatorio que se pierda o se rompa durante la carrera puede incurrir en penalización. La pérdida de equipamiento obligatorio durante cualquier período de tiempo puede conllevar una sanción. El equipamiento roto o en mal estado no cumple con el requisito de equipamiento obligatorio. El equipamiento roto debe

ser reemplazado antes de continuar más allá del siguiente CP o TA si ese equipamiento aún está requerido. El equipamiento perdido o roto se puede pedir prestado a otro equipo, solicitado al organizador de la carrera o de otro modo obtenido por el equipo [AMARILLO].

2.4. Cualquier equipamiento obligatorio que se consuma durante una sesión (por ejemplo, suministros de primeros auxilios) debe reemplazarse antes del inicio del siguiente tramo. Si los equipos no tienen el/los elementos necesarios para reponer su equipamiento obligatorio deben permanecer en esa ubicación hasta que se pueda

pedir prestado un reemplazo de otro equipo, solicitado a la Organización, u obtenido de otro modo por el equipo [AMARILLO].

2.5. Los artículos prohibidos no deben transportarse y están especificados en el Equipamiento Obligatorio de la AR World Series. Los árbitros de carrera pueden registrar el equipamiento de un atleta o de un equipo si sospechan razonablemente que llevan artículos prohibidos. Los artículos específicamente prohibidos incluyen: [RED]

2.5.1. Todos los dispositivos y radios con acceso a Internet u otros dispositivos de comunicación (otros que los proporcionados por el evento).

2.5.2. Dispositivos GPS capaces de mostrar posición, mapas, rutas, distancias o cualquier otra información de ubicación, que puede ayudar a un equipo con la navegación.

Sin embargo, se permite llevar estos dispositivos SÓLO si están registrados con el organizador de la carrera antes de la salida, la función GPS no se utiliza para ayudar con navegación y se llevan en todo momento dentro de una caja sellada, opaca y antisabotaje con un sellado de prueba que será revisado al final.

2.5.3 No GPS idems 2.5.2

2.5.4. Dispositivos de medición de distancia. Estos pueden incluir cuenta pasos, podómetros, etc. Los ciclocomputadores y los dispositivos de medición de mapas están explícitamente permitidos.

2.5.5. Dispositivos o equipos que proporcionan propulsión no generada por humanos (incluidos motores en bicicletas y barcos) (para las reglas sobre velas, ver 2.9.1)

2.5.6. Se permitirán dispositivos prohibidos en los que se pueden deshabilitar funciones para permitirles cumplir con las reglas. Dichos dispositivos deben ser aprobados específicamente por la ARWS antes del evento.

2.6. Los dispositivos de seguimiento deben operar correctamente y transportarse en la ubicación especificada por el Organizador de la carrera. [AZUL AMARILLO]. Está prohibido apagar el dispositivo o aislarlo deliberadamente para reducir su capacidad operativa. [DQ]

2.7. Una vez que se hayan emitido los mapas oficiales de la carrera, no se puede referir a otros mapas ni llevarlos consigo. ROJO]

2.7.1. Mapas públicos que se encuentran a lo largo del curso, como letreros en los inicios de los senderos y en los carteles de anuncios están explícitamente permitidos.

2.8. Los petos, dorsales o pecheras de carrera deben usarse como la prenda más exterior durante la duración de la carrera (incluido sobre chalecos salvavidas). No se permite la modificación del dorsal ni la obstrucción de la impresión. Se permite una mochila que cubra la parte posterior del dorsal o pechera solamente. Una correa delgada para el esternón entre las correas de los hombros en la parte delantera de un atleta es permitida. Las mochilas delanteras tipo chaleco que obstruyen la impresión en la parte delantera de la pechera están prohibidas. En algunos países puede haber una excepción a esta regla cuando por ley es requisito que los atletas lleven un chaleco separado de alta visibilidad sobre la parte superior de toda la ropa. [AZUL]

2.9. Se prohíben las modificaciones a las embarcaciones proporcionadas por los organizadores de la carrera. [RED] / [DQ]

2.9.1. No se permiten velas o cometas a menos que el organizador de la carrera incluya específicamente la navegación a vela como disciplina del evento.

2.9.2. Se permiten ruedas de transporte extraíbles siempre que no haya daños o modificación a los botes de la carrera.

2.9.3. Se permite el acolchado extraíble para los asientos y los posapiés extraíbles siempre que no haya daños ni modificaciones en los botes de la carrera.

2.10. Cualquier otra regla de equipamiento emitida por el organizador de la carrera debe cumplirse. [AZUL]/[AMARILLO]

3. RUTA/Recorrido de carrera. Los equipos deben completar la ruta como lo describe el libro de ruta y mapas pasando por los puntos de control (CP) y zonas de transición (AT), utilizando los medios especificados en la disciplina y utilizando los mapas que entrega la organización. El primer equipo en cruzar la meta cumpliendo las reglas y tomando en consideración penalidades será el equipo ganador.. Los organizadores de la carrera deberán especificar la penalización por un TA o CP fallado. Se pueden aplicar diferentes sanciones a diferentes TA y CP. La penalización puede ser la descalificación, la reducción a un final de menor rango o un recorrido corto o una pena de tiempo

3.1. Una vez que se ha emitido el curso, los atletas, los medios de comunicación, simpatizantes, etc. no están autorizados a viajar a cualquier parte del curso de cualquier manera antes del inicio. La hora de inicio es la definida por el director de carrera. El director de carrera puede permitir excepciones. [RED] / [DQ]

3.2. A los atletas no se les permite abandonar el circuito de la carrera (entendido como las áreas cubiertas por la Mapas de carrera) en cualquier etapa entre la salida y la llegada, a menos que lo autorice El Director de carrera. [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

3.2.1. Si un equipo se encuentra fuera de los mapas de carreras (por ejemplo, debido a un error de navegación) debe regresar al punto en el que salieron de los mapas de carreras y comenzar a correr nuevamente desde allí

3.3. El curso debe completarse como se especifica en las notas del curso y los mapas de la carrera. Las etapas del curso deben completarse y los CP deben recopilarse, en orden, a menos que se especifique lo contrario. [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

3.3.1. Solo se puede llevar equipo de la disciplina especificada en esa etapa a menos que de lo contrario se haya autorizado en las Notas del curso. Por ejemplo, las bicicletas de montaña no están permitidas en tramos de trekking. [RED] / [DQ]

3.3.2. Durante el Mountain Bike y las etapas de remo, los equipos generalmente pueden dejar sus bicicletas de montaña o botes temporalmente, recoger el CP haciendo trekking, luego regresar. Los equipos deben llevar el Equipamiento Obligatorio necesario para Trekking si se separan una distancia superior a 100 m desde sus bicicletas y/o botes.

3.3.3. Si un equipo desea regresar a una AT ya visitada, puede hacerlo, pero las instalaciones de AT y el acceso al equipo puede no estar disponible. Cualquier parte del curso que hayan completado después de este TA ya no es válido. Deben completar el curso desde el TA en adelante como se especifica en las notas del curso y mapas de carrera.

3.4. TAs. Los equipos deben registrarse en los TA mediante el método adoptado por los organizadores de la carrera (p. Ej. pinzas de orientación, chip de cronometraje electrónico, hoja de registro, firma de pasaporte, foto, etc.).

[AZUL].

3.5. CP. Los equipos deben visitar los PC y registrar la prueba de su visita a través del método adoptado por los organizadores de la carrera (por ejemplo, pinzas de orientación, chip de cronometraje electrónico, hoja de registro, firma del pasaporte, foto, etc.). El no hacer esto se considera la "Falta" de un CP. Visitar un CP y no registrar un comprobante de visita se considera lo mismo que no visitar el CP en absoluto. En la mayoría de los casos, los organizadores de la carrera deben especificar en las notas del recorrido la penalización por la falta de un CP.

3.5.1. Si un equipo visita la ubicación física donde un CP debería estar en el mapa de carrera y no se encuentra ningún punto de control (por ejemplo, el CP puede haber sido 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 fin. El Director de Carrera también puede revisar los dispositivos de seguimiento que lleva el equipo para asegurarse de que el equipo estaba en la ubicación correcta. No se da crédito si un equipo traza incorrectamente un CP en sus mapas.

3.5.2. Si se pierde un CP, se permite que un equipo regrese utilizando el método más directo y ruta permitida para recoger ese CP. Cualquier parte del curso que hayan completado pasado este CP ya no es válido. Deben completar el curso desde ese CP en adelante como se especifica en las notas del curso y los mapas de carrera.

3.5.3. Si un equipo pierde la capacidad de proporcionar prueba de haber visitado un PC (por ejemplo, tarjeta de control, pulsera, chip de cronometraje), deben tomar fotografías y seguir los procedimientos especificados por los organizadores de la carrera (por ejemplo, registrar manualmente un código en el CP, usar la pinza en el mapa de carrera, etc.). [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO]

3.5.4. Cuando un equipo debe tomar una foto como prueba de su visita a un CP, las fotos deben incluir tantos detalles del entorno como sea necesario para satisfacer al Director de carrera. Puede ser necesario un flash. Las fotos deben incluir a los miembros del equipo de ser posible. Las fotos que no muestran claramente la ubicación por cualquier motivo (por ejemplo, agua en la lente, demasiado oscuro, mal encuadre de la imagen, lente oscurecida) no son válidas. La falla del equipo (por ejemplo, batería descargada, cámara que no funciona, etc.) no se considera una razón válida.

3.6. Está prohibido viajar en áreas fuera de límites. [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

3.6.1. A menos que los organizadores de la carrera lo permita específicamente, viajar en propiedad privada, ésta siempre está fuera de los límites, incluso si un equipo buscará el permiso del propietario.

3.6.2. Si un equipo se encuentra en un Fuera de Límites o en un área prohibida (por ejemplo, a través de un error de navegación) deben regresar al punto en el que ingresaron a la zona prohibida y empezar a correr de nuevo desde allí.

3.6.3. Si una "carretera" se especifica como fuera de los límites, entonces todo el corredor de la carretera está fuera de límites. No se permite circular en la carretera o el borde de la carretera o estribos o en la tierra compactada por dicha vía. Si se permite el permiso para cruzar la calle, se permite un solo cruce en forma perpendicular.

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 respetar las leyes civiles en todo momento. [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

3.9. Todas las instrucciones oficiales emitidas por los oficiales de carrera, ya sean verbales o por escrito, deben ser acatadas. [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]. Esto no es aplicable a consejos generales o recomendaciones que un oficial de carrera pueda dar en el desempeño de sus funciones. Si hay confusión o conflicto entre las instrucciones emitidas por los oficiales de carrera, las Notas del Curso /Los mapas de carreras 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 firmado por los equipos para reconocer que han recibido las instrucciones. Solo en una situación extraordinaria una directiva oficial debería ser verbal.

3.10. El reloj de la carrera no se detiene y el tiempo en TA se cuenta como el tiempo total de un equipo.

3.11. Los organizadores de la carrera pueden incluir secciones no cronometradas, secciones de tiempo fijo o paradas obligatorias por seguridad u otras razones.

3.11.1. En el caso de tramos no cronometrados, tramos de tiempo fijo o paradas obligatorias, los equipos deben permanecer en el circuito de carreras y aún están sujetos a las Reglas de Competencia de la ARWS. Esto es especialmente relevante para las reglas sobre apoyo y asistencia externa.

3.12. Un equipo ha terminado oficialmente y su hora 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 recorrido juntos, sin sustitución y con el equipo, estando los miembros lo suficientemente cerca para verse y comunicarse verbalmente entre sí en todo momento.

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

4.2. No se permiten nombres de equipos que contengan palabras ofensivas o insinuaciones.

4.3. Todos los atletas deben tener un mínimo de 18 años en el momento de la carrera, a menos que exista una exención emitida por el organizador de la carrera.

4.4. Los equipos deben recorrer el recorrido juntos, con los miembros del equipo lo suficientemente cerca para ver y comunicarse verbalmente entre sí en todo momento. En la mayoría de situaciones, no más de 100 mts deben separar al primer miembro del equipo del último. 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 la carrera permiten específicamente que los miembros del equipo se separen para parte del curso (por ejemplo, sección de orientación donde los organizadores permiten que los equipos se dividan en pares).

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

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

4.5. Todos los miembros del equipo deben llegar a menos de 5 m de cada punto de control y estar dentro de los 5 m en el momento de marcarlo, 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 intentar todas las etapas. No se permite la sustitución de miembros del equipo. [RED] / [DQ]

4.7. En el caso de retiro de un miembro del equipo, o de todo un equipo, la sede del evento debe ser notificada por los medios más rápidos posibles.

4.8. Si uno o más miembros del equipo deciden retirarse, o reciben instrucciones del Director de Carrera de retirarse de la carrera, todo el equipo debe escoltar a ese miembro (o miembros) al TA o hacia el Equipo de búsqueda y rescate / médico más cercano. Se debe obtener el permiso del Director de carrera.

Si los miembros restantes del equipo quisieran continuar en el curso. No hay derecho automático a continuar en el evento y la decisión del Director de Carrera será basada en, entre otras cosas; clima, tiempo, apoyo continuo y cuidados al retirar a/los miembros del equipo, bienestar de los miembros restantes del equipo, etc.

4.8.1. Los equipos no deben abandonar a un miembro en el curso. [ROJO AMARILLO]

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

4.8.3. Una vez que un equipo es descalificado, no es posible que nunca vuelva a la categoría de clasificación (por ejemplo, incluso si encontraran un miembro del equipo sustituto con quien competir, con lo que su número vuelve a ser el requerido originalmente).

4.8.4. Si un atleta es parte de un equipo que se ha retirado (debido a otros miembros de su equipo y no a sí mismo), ese atleta puede tener permitido a discreción de los organizadores el unirse a otro equipo no clasificado (Estando este equipo dispuesto a aceptarlo/s).

5. Soporte / Asistencia. Los equipos no pueden recibir asistencia relacionada con la carrera no autorizada durante la misma.

5.1. No se puede solicitar información sobre el recorrido real o la ruta de carrera a ninguna autoridad, administradores de tierras o fuentes similares antes o durante la carrera. Específicamente esto incluye información de guardabosques, policía, funcionarios gubernamentales, propietarios de tierras, etc. que pueden saber el recorrido real debido a los procesos de planificación de permisos llevados a cabo por la Organización de Carrera. Esto no incluye la información general de la ubicación de la carrera y se refiere a la ruta de carrera real. [RED] / [DQ]

5.2. No se permite dejar, colocar o almacenar ningún equipo, comida, provisiones o cualquier otra cosa en el recorrido antes de la carrera, por el equipo o cualquier otra persona (excluyendo la Organización de carrera). [RED] / [DQ]

5.3. Durante la carrera, si el recorrido es tal que los equipos regresan al mismo lugar en un momento posterior de la carrera, los equipos pueden almacenar artículos bajo

su propio riesgo (por ejemplo, comida / agua / ropa), siempre que recuperen todos los elementos antes de la finalización de la carrera y no quede nada en el curso. [ROJO AMARILLO].

5.4. MEDIOS Y / O SEGUIDORES. La asistencia de cualquier medio y / o simpatizante, siendo 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 se imparte a los equipos, los medios de comunicación y los seguidores no pueden ayudar en la planificación de la carrera, consejos de ruta, tocar o mover a cualquier equipo o de alguna manera proporcionar asistencia a un equipo en su preparación para la carrera. [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

5.4.2. Durante la carrera, los medios de comunicación y los seguidores no pueden ayudar en la planificación de la carrera, consejos de ruta, tocar o mover cualquier equipamiento del equipo o de cualquier manera proporcionar asistencia a un equipo. [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

5.4.3. Los medios de comunicación y los simpatizantes pueden ver equipos en AT y ubicaciones específicas a lo largo del curso designado por los organizadores de la carrera. Donde una carrera ha designado áreas específicas para dormir (en transiciones, por ejemplo), a los medios y los simpatizantes no se le permite acceder a estas áreas en ningún momento. [AZUL AMARILLO]

5.4.4. Los medios de comunicación y los seguidores no pueden trasladar a los atletas ni su equipamiento de cualquier manera a lo largo del recorrido (por ejemplo, atletas que viajan en un vehículo / bote, llevar o mover el equipamiento del equipo, remar en la estela de un bote, marchar o pedalear detrás de un vehículo, etc.). [RED] / [DQ]

5.4.5. Los seguidores y los medios de comunicación no acreditados no pueden viajar junto, liderar o acompañar de cerca a sus equipos a lo largo del recorrido. 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]

5.4.6. Los medios de comunicación y los simpatizantes no pueden dejar o esconder equipamiento, alimentos o cualquier otra cosa en el curso o en los AT. [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

5.4.7. Los medios de comunicación y los simpatizantes no están autorizados a proporcionar alimentos, servicios médicos, suministros, equipamiento de carrera o cualquier otra forma de asistencia no especificada. [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

5.4.8. Los medios de comunicación y los seguidores no pueden pasar información a ningún equipo o atleta perteneciente a la carrera (por ejemplo, la posición de otros equipos, su ritmo, tiempos parciales, tiempo de descanso, elección de rutas, estrategias, etc.). [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

5.4.9. Los medios de comunicación y los simpatizantes no pueden posicionarse en el curso en ubicaciones que proporcionarán asistencia de navegación a los equipos (por ejemplo, en ubicaciones de CP, en cruces de carreteras, etc.) [AZUL]

5.5. PÚBLICO EN GENERAL. La asistencia del público en general, empresas y espectadores, siendo aquellas personas que no tienen conexión o afiliación con la carrera o un atleta en el carrera, y que todos los demás atletas tienen acceso razonable a la misma capacidad (dado el tiempo de factores de día y ubicación), se rige por lo siguiente:

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

5.5.2. No se permite al público en general trasladar equipos o su equipamiento en de cualquier manera a lo largo del recorrido (p. ej., taxi, autostop, uso de animales de granja, atletas que viajan en un vehículo / bote, que tengan el equipamiento del equipo transportado o movido, remar en la estela de un bote, caminar o arrastrarse detrás de un vehículo, etc.). [RED] / [DQ]

5.5.3. Los equipos pueden buscar comida / bebida / nutrición / alojamiento / suministros médicos a lo largo del curso en comercios y con el público en general, siempre que lo hagan de una forma respetuosa y que no le traiga a la carrera o el deporte un descrédito.

5.5.4. Los equipos pueden interactuar con el público en general para pedir instrucciones generales, posar para fotos, responder preguntas, etc.

5.6. OFICIALES DE CARRERA. La asistencia de los organizadores de la carrera, incluidos el personal, los oficiales y voluntarios se rige por lo siguiente:

5.6.1. La ayuda de comunicación está permitida dentro de limitaciones razonables para permitir equipos / atletas comunicarse con otros equipos / atletas en el caso de solicitar prestado equipamiento de unos a los otros.

5.6.2. Para conocer la regla relativa a la sustitución del equipo obligatorio, consulte la sección 2.

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

5.7.1. Los equipos o atletas que compitan en el circuito completo, los cursos cortos o participantes no clasificados pueden brindar o recibir asistencia mutua, incluidos préstamos de equipamiento, compartir comida, proporcionar consejos de navegación, etc. Los retirados pueden ofrecer su equipamiento o comida a los equipos en carreras, únicamente en las áreas de Transición, pero no ayudar de ninguna otra manera.

5.7.2. Se prohíbe cualquier asistencia sin el permiso explícito del propietario. [ROJO] (Por ejemplo, si un equipo en un TA necesita una pieza de bicicleta, no puede tomarla de otro equipo bajo el supuesto de que el equipo se lo prestaría. El propietario de este equipamiento debe ser contactado directamente, posiblemente con asistencia de los organizadores de la carrera y solicitud de permiso).

5.7.3. Para ser justos, cualquier equipo o atleta que brinde asistencia debe estar dispuesto a brindar esa asistencia a cualquier otro equipo o atleta en el recorrido. (Por ejemplo, se considerará injusto si un equipo específico solo ayudara a otro equipo específico porque es contrario a la intención de fomentar la camaradería entre todos los equipos).

5.8. EQUIPOS DE APOYO. Si los organizadores de la carrera permiten tripulaciones de apoyo, los organizadores de la carrera pueden emitir reglas adicionales para ellos.

5.8.1. Los vehículos estacionados pueden usarse como refugio.

6. Emergencias, Médicas y Comunicaciones. Cualquier equipo que se enfrente a una emergencia médica, ya sea en su propio equipo o en otro equipo, o ajeno al evento, deberán detenerse a prestar asistencia.

6.1. Cualquier equipo que se encuentre con una emergencia médica, en su propio equipo, otro equipo o externo al evento, debe detenerse a prestar asistencia. Los organizadores intentarán acreditarle tiempo retrasado cuando sea posible. La falta de asistencia será penalizada [AZUL] / [AMARILLO] / [ROJO]

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

6.3. El personal médico del evento tiene la autoridad, previa confirmación con el Director de Carrera, para retirar a un atleta de la carrera, si considera que su participación en el evento probablemente resulte en lesión grave o permanente, discapacidad o muerte del atleta y / o sus compañeros 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 administra fluidos intravenosos a un atleta, ese atleta no puede participar ya en el resto de la carrera.

6.5. La función SOS / 911 de un dispositivo de comunicaciones de emergencia sólo se puede utilizar en situación en la que un equipo requiere asistencia inmediata por un problema grave o una emergencia que amenaza la vida. [RED] / [DQ]

6.6. Cuando 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 sólo en las siguientes circunstancias:

6.6.1. Informar al Organizador de la Carrera si se encuentra con una situación en el recorrido que puede ser peligroso para su equipo u otros equipos, en el caso de que sea posible que el organizador de la carrera no esté al tanto de esa situación peligrosa.

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

6.6.3. Informar al organizador de la carrera si su equipo está realizando una actividad deliberada y segura. Pero su curso de acción probablemente sea inesperado, y que potencialmente cause que el Organizador de la carrera inicie una respuesta de emergencia innecesaria.

6.6.4. Cualquier otra comunicación (cómo pedir direcciones, si hay un punto de control que cree que falta, o cualquier otra comunicación no especificada) será penalizada. [AZUL]/ [AMARILLO]

6.7. Si un equipo requiere al organizador de la carrera, a otro equipo en la competencia (donde sea seguro para que lo hagan), o a los servicios civiles de emergencia para rescatar a uno o todos los miembros del equipo de un situación inminentemente peligrosa o realmente peligrosa, entonces el equipo rescatado será penalizado. [ROJO AMARILLO]

7. Medio ambiente. Los equipos deben tratar el medio ambiente y el paisaje del campo con respeto y dejar evidencia mínima de su carrera.

7.1. Toda la basura debe sacarse del circuito de carrera y eliminarse en un lugar apropiado. [AZUL AMARILLO]

7.2. Toda la basura de un equipo en un TA debe colocarse en un contenedor de basura designado y proporcionado por los organizadores del evento o guardado con

el equipamiento de los equipos para su eliminación futura en un lugar apropiado. [AZUL AMARILLO]

7.3. Cualquier regla con respecto a encender fuego durante la carrera debe ser especificada por el Organizador de la Carrera. [AZUL]

7.4. Respete toda la vida silvestre y el ganado de la granja y cause una interrupción mínima. [AZUL]

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

7.6. Se debe evitar impactos excesivos o irrazonables sobre la vegetación según corresponda al medio ambiente. [AZUL]

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

8.1. Los atletas no deben quitarse, manipular o ajustar el equipamiento del evento en ningún momento. Por ejemplo equipos como marcadores de CP, punzones, letreros, señalización de ruta, etc. [RED] / [DQ]

8.2. Los atletas no deben engañar a los organizadores de la carrera ni a los oficiales de la carrera con información incompleta. [AMARILLO] / [ROJO] / [DQ]

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

8.3.1. Detenerse en una casa y despertar a los ocupantes en medio de la noche para pedir direcciones (situación que no es de emergencia).

8.3.2. Lenguaje fuerte y ofensivo en un lugar público.

8.4. La desnudez pública de los atletas, por ejemplo, cambiar de TA o al nadar a través de ríos. Puede ser ofensivo en algunas culturas y lugares. Los equipos deben hacer todos los esfuerzos razonables para evitar causar ofensas. [AZUL]

8.5. Comportamiento abusivo, lenguaje ofensivo o amenazante o violencia hacia otros atletas, los oficiales de la carrera, los medios de comunicación o el público están prohibidos. [RED] / [DQ]

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

9.1. Está prohibido el uso por parte de los atletas de sustancias o métodos prohibidos según se especifica en el Código Mundial Antidopaje. [DQ todo el equipo] El ARWS puede emitir posteriormente una suspensión o prohibición a ese atleta.

9.2. Cualquier atleta que tenga una suspensión o sanción por incumplimiento del Código de la Agencia Mundial Antidopaje, emitido por ARWS o cualquier otro deporte, tiene prohibido ingresar y / o competir en cualquier carrera de ARWS mientras esa prohibición o suspensión esté vigente. [DQ todo el equipo]

10. Sanciones. Los equipos que no participen de acuerdo con las Reglas de AR World Series pueden recibir una penalización de tiempo, un estado No clasificado (UR), un estado No terminó (DNF) o una descalificación (DQ).

10.1. La trampa ocurre si un equipo o un atleta infringe una regla a sabiendas y deliberadamente para obtener una ventaja, ya sea grande o pequeña. En todos los casos, hacer trampa resultará en descalificación de ese equipo o deportista y su inmediata retirada del circuito. En los casos más graves, las trampas pueden resultar en una prohibición para el / los atleta / s de más participación en carreras de AR World Series.

10.1.1. Si un atleta específico es descalificado, y no todo el equipo, entonces se puede permitir que el resto de los miembros del equipo continúen compitiendo a discreción del Director de carrera.

10.2. Los árbitros de ARWS pueden otorgar una penalización si un equipo o atleta sin la intención de ganar ventaja, no cumple con una o más de las Reglas de competición de la AR World Series.

10.2.1. Las penalizaciones normalmente no se otorgan a equipos no clasificados, aunque estos equipos deben seguir cumpliendo con estas Reglas de Competencia de la AR World Series.

10.3. Las Reglas de Competencia de AR World Series 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.

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

10.3.2. Las penalizaciones AZULES [AZULES] son las menos severas y se otorgan por infracciones menores o errores de administración del equipo. Normalmente son un tiempo de penalización del orden de 15 minutos a 2 horas, según lo determine el Árbitro de carrera.

10.3.3. Las sanciones AMARILLAS [AMARILLAS] son más severas y se otorgan por infracciones más significativas. Normalmente son una penalización de tiempo del orden 2 horas a más de 6 horas, según lo determine el Árbitro de carrera. Un segundo penalti AZUL por cualquier motivo se actualiza automáticamente a una penalización AMARILLA.

10.3.4. Las sanciones ROJAS [ROJAS] son significativas y severas. Son otorgadas por serias infracciones de las normas. En algunos casos, esto puede ser una penalización de tiempo de más de 6 horas, o un cambio del estado de carrera de un equipo (por ejemplo, a UR o DNF). A la segunda penalización AMARILLA por cualquier motivo 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 carrera. En los casos más graves, una penalización roja puede resultar en una prohibición para el / los atleta / s de seguir participando en carreras de la AR World Series.

10.3.5. DQ (Descalificación) es para casos específicos de trampa, donde un equipo deliberada y conscientemente rompe esa regla para obtener ventaja.

10.3.6. Cuando una regla ha señalado dos o más niveles de penalización apropiados (por ejemplo, [AZUL] / [AMARILLO], o [AMARILLO] / [ROJO], o [AZUL] / [AMARILLO] /

[ROJO]), es la responsabilidad del Árbitro de carrera determinar el nivel apropiado de severidad en relación con ese caso específico.

10.4. Las penalizaciones pueden cumplirse en el campo en un momento y lugar específicos, o agregarse a la hora de finalización de un equipo, a criterio del organizador de la carrera.

10.4.1. En la mayoría de los casos, una penalización de tiempo otorgada a un equipo que posiblemente pueda cruzar la línea de meta en primer, segundo, tercer, cuarto o quinto lugar se servirá en el último TA o CP con staff factible antes de la línea de meta. En la situación de un AT, el tiempo de penalización comenzará una vez que se hayan retirado del TA. Ellos no tendrán más acceso a su equipamiento de asistencia técnica. Cualquier equipo o suministros que lleven al área de penalización debe llevarse con ellos hasta la línea de meta. Pueden utilizar refugio si lo proporcionan los organizadores de la carrera. El área de penalización debe estar separada de la TA.

11. Adjudicación. La adjudicación de estas reglas y la imposición de sanciones es responsabilidad del árbitro de carrera. En ausencia de un árbitro de carrera, es responsabilidad del director de carrera.

11.1. Los árbitros de carreras de ARWS pueden utilizar varios recursos para determinar si se debe aplicar una penalización y no necesariamente necesita estar físicamente presente 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 son testigos de una infracción de las reglas y pueden usar videos, fotografías y otros como evidencia para apoyar su informe.

11.1.2. Un atleta o equipo puede informar a un Oficial de Carrera o al Árbitro de Carrera una presunta 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 el observar a otros atletas o equipos durante las infracciones de las Reglas.

11.1.3. Los medios de comunicación, los simpatizantes y el público en general pueden informar sobre presuntas infracciones de las reglas al árbitro de carrera. El Árbitro de carrera puede optar por investigar o no la supuesta infracción

11.2. PROTESTAS. Las protestas pueden ser presentadas por un atleta, equipo, oficial de carrera o al Director de carrera (cuando no esté actuando en calidad de Árbitro de carrera) cuando crea que una sanción se ha concedido incorrectamente o la sanción en sí es injusta. Las protestas no son aceptadas si no se ha concedido ninguna sanción.

11.2.1. Los capitanes de equipo (o el director de carrera cuando no actúen en la capacidad como árbitro de carrera) pueden presentar una protesta formal al árbitro de carrera por escrito o a través de medios electrónicos a más tardar 3 horas (1 hora para las rondas regionales) antes a la hora programada para la presentación final / ceremonia de premiación.

11.2.2. El panel de jueces de ARWS puede aceptar protestas fuera de este marco de tiempo si cree que existen circunstancias atenuantes (que pueden incluir un equipo que cruza la línea de meta dentro de las 3 horas / 1 hora de la ceremonia).

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

11.3. PANEL DE JUZGADO DE ARWS. El panel de jueces de ARWS:

11.3.1. Están formados por un número impar de miembros, siendo el mínimo tres. Normalmente será:

11.3.1.1. Un representante de la Junta de árbitros de ARWS

11.3.1.2. El director de carrera del evento.

11.3.1.3. Un árbitro ARWS acreditado y no el árbitro que otorgó la multa.

11.3.2. Escucharán protestas en una sesión a puerta cerrada.

11.3.3. Interrogarán al equipo involucrado y otros testigos o expertos según lo requieran.

11.3.4. Si no se llega a una decisión unánime, una votación dentro del panel de jueces de ARWS decidirá la protesta.

11.3.5. En todos los aspectos, la decisión del panel de jueces de ARWS es final y no está sujeta a apelación. No existe obligación de hacer público el proceso.

11.4. En el caso de que exista incertidumbre en las posiciones finales como resultado de una protesta formal, la entrega del premio debe retrasarse hasta que ARWS haya llegado a un veredicto del Jurado.

11.5. Los puestos anunciados en la entrega de premios están sujetos a los resultados de las pruebas de sustancias prohibidas.

(ver Regla 9).

12. Reglas específicas de la carrera. Cada carrera puede tener reglas específicas solo para esa carrera. Donde existiera un conflicto de reglas, prevalecerán las Reglas de Competencia de AR World Series.

12.1. Si estas reglas se traducen a otro idioma y hay un conflicto de reglas, el La versión en inglés de estas reglas tendrá prioridad.