



## **REGLAMENTO**

### **I Inscripciones:**

- A.** Los equipos interesados deberán cancelar la cantidad de 90 dólares americanos por la inscripción.
- B.** Solo podrán competir las personas nacidas hasta el año 1992, es decir que cumplan 16 años hasta diciembre 31 del 2008. Los menores de 18 años necesitan presentar la autorización de sus padres o representante legal
- C.** Las inscripciones del equipo serán válidas únicamente con la entrega de una liberación de responsabilidad civil por parte de cada uno de los competidores. Cuando los competidores sean menores de edad, la liberación de responsabilidad civil deberá ser aceptada y firmada por sus padres o representantes. (descarga disponible en esta página).
- D.** Las inscripciones y la liberación de responsabilidad civil serán recaudadas en Cikla, ciclotienda ubicada en la Av. Eloy Alfaro y Gaspar de Villaruel esq.

### **II Equipos:**

- A.** Los equipos estarán conformados por 2 personas las cuales deben permanecer juntas o por lo menos en el rango visual de su compañero(a), de lo contrario serán retirados de la carrera.
- B.** Los integrantes de cada equipo deben utilizar el casco durante toda la competencia y deberán utilizar los identificadores proporcionados por la organización en su bicicleta.
- C.** Los equipos que reciban ayuda de sus abastos o que utilicen medios de transporte de terceros serán descalificados.
- D.** Los equipos deberán presentar todo el equipo obligatorio para poder partir el día de la competencia. La falta de alguno de estos artículos será causa suficiente para descalificación.
- E.** Desacuerdos no resueltos en el campo deberán ser apelados al comité organizador por escrito al finalizar la carrera.

### **III Categorías**

**A.** Las categorías se abrirán con un mínimo de 3 equipos. Para el GEO MTB RALLY 2008, las categorías serán las siguientes:

- a. Colegios mixtos
- b. Colegios hombres
- c. Colegios mujeres
- d. Juvenil (15 a 18 años)
- e. Abierta mixtos
- f. Abierta hombres
- g. Abierta mujeres
- h. Máster (sumatoria de edades igual o más de 80)

### **IV Circuito:**

**A.** El recorrido de esta competencia esta dividido entre ENLACES con PRIMES DE VELOCIDAD con Puntos de Control (PC) entre ellos, los mismos que deberán ser cruzados cronológicamente por los equipos.

**B.** Cada enlace tendrá un tiempo máximo de recorrido establecido por la organización. Si un equipo realiza un tiempo igual o menor al tiempo establecido por la competencia, entonces el tiempo asignado como tiempo máximo de enlace será sumado al tiempo de carrera. De realizarse un tiempo mayor al lo establecido se sumara al tiempo de carrera el tiempo adicional que le tome a cada equipo completar el enlace.

**C.** El tiempo total de carrera es la sumatoria de los tiempos de enlace y los tiempos registrados en primes.

**D.** El circuito a seguir estará publicado en la página web del evento en una hoja de ruta, siendo responsabilidad de cada equipo participante imprimir esta hoja de ruta considerada como material obligatorio.

**E.** La hoja de ruta contiene distancias y señalización básica para culminar cada enlace y encontrar los puntos de control. Esta información estará respaldada con coordenadas en Datum WGS 84 para quienes deseen navegar la ruta con GPS o corroborar la ruta en mapas.

**F.** Tanto los mapas como la hoja de ruta serán cargados a la página web del Geo Rally MTB 2008 con corta anterioridad al evento.

**G.** Reconocer el circuito será motivo suficiente para la descalificación de los equipos sin derecho a reembolso del pago de la inscripción.

**V Material obligatorio:**

<b>Personal</b>	<b>POR EQUIPO</b>
Bicicleta de Montaña en buenas condiciones	Herramientas básicas (corta cadenas, hexagonales, desenllantador, etc)
Casco	Bomba de aire
Sistema de hidratación y alimento	Hoja de ruta *
Tubo de repuesto	Mapa *
Manta térmica	Odómetro para la competencia
Linterna (puede ser frontal o de bicicleta)	Kit de Parches
Silbato	Botiquín de primeros auxilios
Guantes	
Impermeable o rompevientos	

\* Elementos descargables de página web

<b>Contenido Mínimo del Botiquín de Primeros Auxilios</b>	<b>Contenido Mínimo del Kit de Reparación para Bicicleta</b>
5 paquetes de gasa	4 parches
4 vendas	Pega para parches
Tijeras con punta redonda	Desarmador
2 rollos de esparadrapo	Hexagonales
3 vendas triangulares	Llaves de tuerca
4 parches oculares	Llaves de cadena
4 sobres de suero oral	
2 pares de guantes de manejo estériles	
Suero Fisiológico	
Yodo	

<b>Material altamente recomendado</b>
GPS
Brújula
Camelback
Buff
Teléfono celular

VI. Abastos:

**A.** Los equipos de todas las categorías tienen derecho a tener 1 vehículo de abasto, el mismo que para participar deberá usar los identificadores provistos por la organización, y de acuerdo al estándar establecido.

**B.** La función del abasto es brindar apoyo logístico a su equipo, únicamente en las áreas previamente designadas, o permitidas por la organización. El número de personas que pueden dar abasto está limitado a la capacidad de carga del vehículo(s), incluyendo los competidores.

**C.** Únicamente podrán ingresar al campamento general vehículos 4x4 o SUV. Motos u otro tipo de vehículo motorizado están prohibidos.

**D.** Los abastos son parte integral de cada equipo. Actitudes violentas, antideportivas, o que incumplan este reglamento, resultará en una penalización y perjudicará directamente a los competidores.

#### V. Campamento General:

**A.** El C.G. será el centro de operaciones de la organización de la competencia.

**B.** Todos los que permanezcan en el C.G. general, deberán comprometerse a cuidar de las instalaciones tales como carpas, baterías sanitarias, objetos ajenos y la naturaleza.

**C.** La pérdida de algún objeto en el C.G. no será responsabilidad de la organización, sin embargo el personal de seguridad se verá obligado a investigar dicha pérdida. En caso de encontrar un bien ajeno sin dueño, este deberá ser entregado en Objetos Perdidos (Centro de Operaciones).

**D.** La posesión o uso de equipo no permitido en el C.G. será sancionado.

**E.** El C.G. no está abierto al público. Solo podrán ingresar los competidores, abastos, organización, medios, e invitados especiales previamente identificados. Se establecerá un área de campamento para la categoría abierta y otra para la categoría colegios.

**F.** Está prohibido interrumpir la calma del C.G. en las horas de la noche pasada las 10pm.

**G.** El C.G. proveerá servicios tales como: Agua (no potable), Baños/Letrinas, Ambulancia/Servicio Médico, Comunicaciones y Guardianía.

#### VIII. Derechos del Director de la Carrera:

**A.** El Director de Carrera es la autoridad máxima durante la competencia.

**B.** El Director de Carrera se reserva el derecho de realizar cambios en el trayecto original de la carrera en cualquier momento de la competencia, en caso de requerirlo con la finalidad de beneficiar el desenvolvimiento de este evento aun si estos cambios perjudiquen a algunos equipos.

**C.** El Director de la Carrera se reserva el derecho de retirar de la competencia y obligar a abandonar la carrera a cualquier equipo (o abasto) que incumpla con el reglamento, o que a criterio del Director de la Carrera afecte el desenvolvimiento de la carrera, de la organización o de la seguridad de sus integrantes o de terceras personas.

**D.** El Director de Carrera recibirá apelaciones por escrito de cualquier equipo a la finalización del evento, la misma que será puesta a consideración del Comité Organizador para su resolución final.

**E.** El Director de la Carrera, podrá autorizar a equipos descalificados a continuar con la ruta de la competencia cuando dos equipos se fusionen para continuar.

#### IX. Penalizaciones:

**A.** Será penalizado con descalificación el equipo que reconozca o se encuentre en la ruta antes del evento.

**B.** Será penalizado con 3 horas cualquier equipo que no pase por un P.C., o que no pasen los P.C.'s en orden cronológico

**C.** Si un miembro de un equipo abandona la competencia, todo el equipo será descalificado.

**D.** Si un miembro de un equipo se separa, o se pierde de su equipo (más de 100 metros) será motivo de descalificación

**E.** No podrán competir los equipos que no tengan todo el material mínimo obligatorio antes de la Largada Oficial. El equipo obligatorio podrá ser revisado por los jueces en cualquier lugar de la ruta.

**F.** Actitudes violentas o antideportivas de un miembro o varios miembros de uno o varios equipos serán penalizadas con la inmediata expulsión de los equipos involucrados. Esto también implica insultos o agresividad dentro de un equipo, a gente de las comunidades locales o hacia algún integrante de la organización en general.

**G.** Serán descalificados los equipos que alteren o destruyan la flora y fauna de la ruta.

- H.** Serán descalificados quienes reciban ayuda de abastos o terceros, excepto en lugares previamente establecidos.
- I.** Serán descalificados los equipos que utilicen medios de transporte no autorizado en la competencia.
- J.** Serán penalizados con 3 horas quienes posean materiales no permitidos, tales como, celulares (en la ruta), alcohol, sustancias ilegales de cualquier tipo, armas de cualquier tipo, o mapas no provistos por la organización. Serán descalificados quienes utilicen cualquiera de estos mismos materiales.
- K.** Se penalizará con 3 horas al equipo que altere o cambie los marcadores de ruta establecidos por la organización.
- L.** El equipo que decida abandonar la competencia debe notificarlo inmediatamente a la organización ya sea en el recorrido o en el punto de control más cercano. Caso contrario no será aceptado en próximas ediciones de la competencia.
- M.** Al abandonar, el equipo deberá trasladarse por sus propios medios al PC más cercano, excepto que su condición física no lo permita y requiera asistencia.