



CAMPEONATO SUDAMERICANO DE SLED DOG, SKIJORING, BIKEJORING Y CANICROSS LONQUIMAY 17/23 JULIO 2006

En este campeonato se aplicará el reglamento de la IFSS, incluidos los procedimientos de apelación.

El reglamento está disponible en:

ESPECIFICACIONES y CRITERIOS para el CAMPEONATO DEL MUNDO IFSS DE TRINEOS EN TIERRA

Para las edades de adultos y juniors, véase la hoja de inscripción.

Se aplicará el reglamento y los principios de la IFSS para el cumplimiento, la justa competición y la seguridad en el deporte, excepto si se especifica lo contrario. El Race Marshal, de acuerdo con la organización local, puede realizar los cambios necesarios según las condiciones y circunstancias reales para asegurar que se cumplan estos principios.

Los Oficiales de Carrera de la IFSS serán: Joe Runyan, Race Marshal, jueces pendientes de nombrar posteriormente.

Se podrán conceder reconocimientos especiales en forma de lista, trofeos, medallas o certificados a subdivisiones de categorías dentro de grupos por edades u otros criterios. Podrán entregarse determinados premios y títulos del Campeonato Sudamericano para razas específicas, si hay una participación suficiente.

Se exigen collares y arneses a todos los perros. Se exigen líneas de cuello para dos perros en cabeza o cualquier perro del tiro.

Un perro puede correr en dos categorías.

Canicross

Categoría de adultos y juniors, hombres y mujeres separados excepto los chicos más jóvenes. Un perro: cada día se ha de utilizar el mismo perro. Distancias: de 5 a 8 Km. aprox. cada día. Juniors: de 1 Km. a 5 Km. aprox. por edades.

Equipamiento: las líneas suelen tener 2-3 m. de largo o lo que se exija por seguridad.

Bikejoring

Sólo categorías de adultos, con categorías separadas de hombres y mujeres. Un perro. Se ha de utilizar el mismo perro cada día. Distancias: de 5 a 8 Km. cada día.

Equipamiento: Cualquier vehículo con dos ruedas o más con un mecanismo de freno aceptado y un diámetro de rueda de 30 cm para las dos ruedas. Se exige casco de seguridad. Se permite asistencia mecánica y pedalear. Las líneas suelen tener 2-3 m. de largo o lo que se exija por seguridad.

Todas las definiciones de equipamiento permitirían la participación de personas con o sin discapacidades utilizando vehículos del tipo silla de ruedas si se cumplen el resto de condiciones de solicitud; las categoría bikejoring permitiría mecanismos de pedaleo con la mano.

IFSS Reglamento General de Carrera

Reglamento de carrera aplicable a todos los estilos y categorías
Septiembre de 2003

Definiciones

CONDUCTOR: Persona que conduce un tiro de perros inscrito en la carrera.

EVENTO: Reunión de participantes con la finalidad de competir en un evento que puede incluir varias categorías.

ETAPA: Realización del recorrido una vez.

ORGANIZACIÓN: la organización encargada de organizar el evento.

CARRERA: Competición en una categoría específica y puede estar compuesta de una etapa o más.

ZONA DE CARRERA: todas las zonas de aparcamiento, zonas de espectadores, zonas de stake-out, líneas de salida/llegada, zonas de oficiales y zonas del circuito.

RACE MARSHAL: El Juez Máximo, es decir, la persona que tendrá máxima autoridad en un evento. El único oficial que podrá tomar decisiones sobre descalificaciones.

JUEZ DE CARRERA: Oficial encargado de hacer cumplir el reglamento, tiene la misma autoridad que el Race Marshal / Juez Máximo, excepto en temas de descalificación. Las referencias al Race Marshal en este reglamento se aplicarán también a los Jueces de Carrera cuando sea necesario.

TRINEO: Incluye también la pulka para la finalidad de este reglamento.

CAPÍTULO UNO (Reglamento General)

(Se aplica a todos los estilos y categorías)

Nota: En caso de discrepancia entre el reglamento general y el especial, prevalecerá el reglamento especial. En este reglamento el masculino incluye el femenino.

I. REGLAMENTO DE ADMISIÓN

1. Aceptación

1.1 Inscripciones

31.3.1 Las inscripciones se han de enviar antes del inicio de la carrera, sujeto a plazos de admisión determinados por la organización de la carrera.

31.3.2 La organización de la carrera puede rechazar cualquier inscripción por una causa justificada.

2. Conductores

2.1 El conductor que tome salida con un tiro/equipo en la primera etapa deberá conducir ese tiro toda la carrera.

2.2 Sólo se podrá realizar un cambio de conductor como resultado de una enfermedad o accidente del participante autorizado y debe tener la aprobación del Race Marshal.

2.3 Cualquier conductor descalificado en una etapa de la carrera no podrá seguir compitiendo en el resto de la carrera.

3. Perros

3.1 El Race Marshal puede desautorizar la admisión de un tiro o perro por una causa justa.

3.2 Un equipo o perro situado en la línea de salida que a criterio del Race Marshal no sea capaz de completar el recorrido será descalificado.

Un equipo o perro que no tome salida en la primera etapa de la carrera no podrá competir

- 1.1 en el resto de etapas de la carrera.
- 1.2 Un equipo o perro descalificado en una de las etapas no podrá seguir compitiendo en la carrera.
- 1.3 El hecho de escoger perros no queda restringido a ciertas razas.
- 1.4 Los perros participantes en una carrera han de tener doce (12) meses como mínimo.

2. Enfermedades.
 - 2.1 No se admitirá ningún perro o equipamiento procedente de un criadero donde haya rabia, moquillo, hepatitis, leptospirosis o cualquier otra enfermedad contagiosa.
 - 2.2 Si el Veterinario de carrera diagnostica que un perro presente en la zona de carrera tiene una enfermedad contagiosa, ese equipo quedará descalificado y dejará la zona de carrera inmediatamente.

3. Identificación.
 - 3.1 En las carreras consistentes en más de una etapa todos los perros, para su identificación, se marcarán antes de tomar la salida en la primera etapa de la carrera.
 - 3.2 Los perros abandonados después de la primera etapa de una carrera consistente en dos (2) o más etapas se marcarán por segunda vez para indicar su descalificación para correr en etapas sucesivas.

4. Medicamentos administrados a Perros y Conductores.
 - 4.1 Drogas prohibidas y test.

Se aplicarán las reglas antidopaje de la IFSS, Directrices de procedimiento IFSS para el control del Dopaje y Lista de la IFSS de sustancias y Métodos prohibido para perros.

5. Equipamiento.
 - 5.1 Inspección.
 - 5.1.1 Los conductores, equipos y equipamiento estarán listos para su inspección en la zona de aparcamiento como mínimo diez (10) minutos antes de la hora programada para tomar la salida.
 - 5.1.2 No se exigirá a un equipo con los arneses puestos que espere para una inspección más de seis (6) minutos antes de la hora programada para tomar la salida.
 - 5.1.3 La inspección se realizará en una zona en la que no moleste a los equipos en las rampas de salida y de llegada.
 - 5.1.4 Los equipos han de estar preparados para su inspección después de cada etapa a petición del Race Marshal.
 - 5.2 Todo equipo está sujeto a la aprobación del Race Marshal.

6. Otros equipamientos.
 - 6.1 Quedan prohibidos los collares estranguladores.
 - 6.2 Quedan prohibidos los látigos.
 - 6.3 La organización ha de proporcionar un dorsal a cada corredor. El corredor ha de llevar este dorsal de forma visible a lo largo de toda la carrera.

7. Descalificación final de tiempo (opcional).
 - 7.1 Un equipo quedará descalificado de la competición, si su tiempo acumulado total excede o 1,26 o 1,50 veces el promedio de tiempo de los tres equipos más rápidos en la misma etapa de una misma categoría.
 - 7.2 Antes de inscribirse debe informarse a todos los participantes si se utilizará un factor de tiempo descalificador, especificando de qué factor se trata y a qué categorías se aplicará.

II. REGLAMENTO DE SALIDA Y DE LLEGADA

8. Sorteo.
 - 8.1 Las posiciones de salida para la primera etapa de la carrera se determinarán mediante un sorteo que se celebrará con anterioridad a la carrera a la hora y en el lugar que indique la organización.
 - 8.2 El corredor o el representante designado de cada equipo extraerá su propia posición de salida. En su ausencia, la posición de salida será extraída por el Race Marshal o su representante.

- 1.1 No se podrá cambiar el orden del sorteo, ni añadir ni sustituir. Las inscripciones que lleguen con retraso se añadirán según el orden de recepción.
- 1.2 El sorteo puede ser modificado, a criterio de la organización, preseleccionando una fórmula establecida por la IFSS.
2. Salida individual.
 - 2.1 Las posiciones de salida del primer día las determinará el sorteo con el número 1 saliendo el primero, el número 2 saliendo el segundo, etc...
 - 2.2 Las posiciones de salida del segundo día las determinarán los tiempos del primer día, saliendo en primer lugar los equipos más rápidos, en segundo lugar los segundos más rápidos, etc...
 - 2.3 En las carreras con más de dos etapas,
 - 2.3.1 El tiempo total acumulado en las etapas previas determinará las posiciones de salida; el equipo más rápido saliendo en primer lugar, el segundo más rápido en segundo lugar, etc...
 - 2.3.2 O bien, a criterio de la organización, el tiempo acumulado en la única etapa previa determinará las posiciones de salida; el equipo más rápido saldrá el primero, el segundo más rápido el segundo, etc...
 - 2.3.3 Si se ha de aplicar la salida opcional a la carrera, se tendrá que informar de ello a todos los participantes antes de hacer la inscripción, especificando a qué categorías se aplicará.
3. Salida dual.
 - 3.1 Las posiciones de salida del primer día las determinará el sorteo; el número 1 y el número dos saldrán juntos en primer lugar, los números 3 y 4 saldrán juntos en segundo lugar, etc...
 - 3.2 Las posiciones de salida del segundo día las determinarán los tiempos del primer día. La lista de llegadas estará dividida en dos grupos; el equipo más rápido en el grupo más rápido tomando la salida junto al equipo más rápido del grupo más lento, seguidos por el segundo equipo más rápido de cada grupo, etc...
 - 3.3 En las carreras con más de dos etapas, el tiempo acumulado total de las etapas previas determinará los agrupamientos y las posiciones de salida, los equipos más rápidos de cada grupo tomarán primero la salida, etc.
 - 3.4 Si la opción de menos 18 se aplica en una carrera de más de dos (2) etapas, el tiempo acumulado de la única etapa previa determinará los agrupamientos y las posiciones de salida, los equipos más rápidos de cada grupo tomarán la salida en primer lugar, etc.
4. Empate de tiempos.
 - 4.1 Si los tiempos acumulados de dos equipos son idénticos, el orden de salida de estos equipos será el orden inverso al que salieron en la etapa anterior.
 - 4.2 Los equipos con empate de tiempo durante toda la carrera recibirán el premio de la posición de llegada superior???
 - 4.3 El premio para la posición empatada y la(s) posición(es) inmediatamente inferior(es) se combinarán y dividirán equitativamente entre aquellos equipos empatados en esa posición.
5. Línea y tiempo de salida.
 - 5.1 El arco del trineo determinará la línea de salida del equipo.
 - 5.2 El tiempo de recorrido para todos los equipos comenzará a la hora de salida programada originariamente.
 - 5.3 Un equipo que no llegue a la posición de salida a su hora programada será declarado equipo retardado.
 - 5.3.1 Un equipo retardado no podrá tomar la salida hasta que no lo haya hecho el último equipo de su categoría, y haya pasado el intervalo de salida.
 - 5.3.2 Un equipo retardado no podrá molestar a ningún otro equipo.
 - 5.3.3 Si hay más de un equipo con retraso en su salida, estos equipos tomarán la salida en el orden de salida programado anteriormente.
 - 5.3.4 Si un equipo llega tarde a su hora programada de salida por segunda vez en cualquiera de las etapas, será descalificado.
6. Un equipo que no deje libre la rampa de salida (una distancia mínima de 30 m.) antes de la salida programada del equipo siguiente puede ser descalificado.

1. Ayuda en la rampa de salida.
 - 1.1 A menos que el Race Marshal especifique lo contrario, antes de la salida de la primera etapa del evento:
 - 1.1.1 No se permite ningún tipo de ayuda a un equipo antes de la hora real de salida.
 - 1.1.2 Una vez ha empezado a contar el tiempo de salida de un equipo, solamente el juez u oficiales de salida designados para ayudar pueden hacerlo en la rampa.
 2. Llegada.
 - 2.1 Un equipo habrá finalizado la etapa, cuando el primer perro cruce la línea de llegada.
 - 2.2 Si un perro escapado cruza la línea de meta antes que su conductor, ese equipo habrá finalizado cuando el conductor alcance la línea de meta.
 - 2.3 Cuando una rampa de salida dual se utiliza como rampa de meta, un equipo puede volver por cualquiera de los dos recorridos.

III. REGLAMENTO DE PISTA

3. Seguimiento del recorrido
 - 3.1 Un equipo y un conductor correrán el recorrido completo establecido por la organización.
 - 3.2 Si un equipo sale de la pista, el conductor hará volver al equipo al punto en el que abandonó la pista.
 - 3.3 El recorrido se ha de seguir con el marcaje siguiente:
 - 3.3.1 "Giro a la derecha": se indicará por medio de una señal roja en el lado derecho de la pista.
 - 3.3.2 "Giro a la izquierda": se indicará por medio de una señal roja en el lado izquierdo de la pista.
 - 3.3.3 "Recto": se indicará por medio de señales azules.
 - 3.3.4 "Precaución": se indicará por medio de una señal amarilla o naranja.
 - 3.3.5 El final de la rampa de salida (30 m. de largo como mínimo) se indicará por medio de señales a ambos lados de la pista.
 - 3.3.6 Se colocará una señal para indicar el inicio de la zona "sin derecho de paso", 800 m.. desde la meta, excepto si las condiciones de la pista indican lo contrario. La "Zona sin derecho de paso" ha de tener 3 m. de ancho como mínimo y alineada para que un equipo que esté adelantando pueda pasar libremente.
4. Conducción de un equipo
 - 4.1 Un conductor que durante la carrera acepte subir en otro vehículo que no sea el suyo será descalificado.
 - 4.2 Transportar a un pasajero durante la carrera queda prohibido excepto:
 - 4.2.1 lo exijan las condiciones de la carrera.
 - 4.2.2 Subir a un conductor en caso de emergencia.
5. Ayuda en la pista
 - 5.1 Todos los equipos pueden recibir ayuda similar de cualquier tipo por parte de los oficiales situados en los puntos concretos del recorrido según autorización del Race Marshal.
 - 5.2 Los conductores que corran en una misma etapa pueden ayudarse mutuamente de la forma que autorice por el Race Marshal.
 - 5.3 La ayuda del handler o de un espectador queda limitada a sujetar el trineo, excepto en el caso de equipos escapados o de un equipo tan inmanejable que pueda crear un peligro claro y real para ellos mismos o para otros equipos o personas.
 - 5.4 Nadie puede ayudar a un equipo marcándole el paso deliberadamente.
6. Equipos y perros escapados
 - 6.1 Un equipo o perro(s) escapado(s) no pueden retrasar o molestar a otro equipo.
 - 6.2 El conductor alcanzará un equipo o perro escapado a pie.
 - 6.3 Un equipo o perro escapado puede retomar el recorrido sin penalización en el caso que el equipo/perro haya completado el recorrido entero y el conductor haya recibido sólo ayuda externa autorizada.
 - 6.3.1 La ayuda externa autorizada se limita a sujetar un equipo o perro escapado, una vez se haya parado.Cualquier persona(s) puede (y se le anima a ello) parar y sujetar un equipo o perro escapado.

1. Derecho de paso
 - 1.1 En una salida dual, el equipo con el perro guía más avanzado al final de la barrera de la rampa tendrá el derecho de paso.
 - 1.2 Cuando los equipos pasen en sentidos opuestos en un recorrido simple:
 - 1.2.1 El equipo que vaya en sentido descendiente tendrá el derecho de paso.
 - 1.2.2 En un terreno a nivel, el Race Marshal determinará y anunciará, antes de la salida de la carrera, si el derecho de paso lo tendrá el equipo que entra o que sale.
 - 1.3 En los 800 m. de la zona de meta "sin derecho de paso" ningún equipo tendrá el derecho sobre un equipo que esté finalizando.
2. Adelantamiento
 - 2.1 Cuando un equipo intente adelantar a otro equipo, el conductor del equipo que esté adelantando puede pedir el derecho de paso cuando el perro guía esté a 15 m. del trineo del equipo adelantado.
 - 2.2 El conductor del equipo avanzado dejará espacio al equipo que adelanta dirigiendo el trineo a un lado de la pista, reduciendo la marcha y, si lo pide el conductor del equipo que avanza, parando y impidiendo que el equipo vaya adelante.
 - 2.3 Si al equipo que adelanta se le enreda el tiro en el adelantamiento, para dar tiempo a que se desenrede, el conductor de aquel tiro puede pedir al conductor del equipo adelantado que siga parado durante un (1) minuto como máximo en las categorías Ilimitada y Limitada con ocho (8) perros o más, medio minuto (0,5) en el resto de categorías.
 - 2.4 Una vez que un equipo haya sido adelantado, ese equipo no puede adelantar otra vez, mientras que el conductor de delante está esforzándose para mantener a su equipo moviéndose hacia delante hasta
 - 2.4.1 después de pasados cuatro (4) minutos o 1500 metros, en las categorías Ilimitada y limitada con ocho (8) perros o más.
 - 2.4.2 Después de pasados dos (2) minutos u 800 metros, en las categorías limitadas con menos de ocho (8) perros.
 - 2.4.3 En intervalos inferiores, si ambos conductores se ponen de acuerdo.
 - 23.5 Una vez finalizado un adelantamiento, el conductor del equipo que ha sido adelantado no tiene que sujetar a su equipo mientras el otro conductor:
 - 23.5.1 esté trasladando su equipamiento o bien
 - 23.5.2 saque el freno y cambie un perro o varios perros de posición en el tiro o bien
 - 23.5.3 salga de la pista, antes de que haya transcurrido la distancia o el intervalo de tiempo. Se entiende que cargar un perro en el trineo es un cambio de posición del perro en el tiro.
 - 23.6 Un conductor que se encuentre a dos equipos parados juntos puede adelantarlos a todos. Los conductores parados harán lo posible para dejar la pista libre para el equipo que está pasando.
 - 23.7 Los equipos que vayan uno tras otro deberán mantener una separación no inferior a la longitud de un tiro, excepto en el caso de adelantamiento o en la "zona sin derecho de paso".
 - 23.8 Cuando un equipo es alcanzado en la "zona sin derecho de paso", este equipo no tiene que pararse y ceder el paso.
 - 23.9 Ningún conductor molestará a otro equipo participante.

IV. COMPORTAMIENTO

3. Responsabilidad y deportividad.
 - 3.1 Los conductores serán responsables del comportamiento de sus perros, de su handler y de ellos mismos, cuando estén en la zona de carrera o en la pista.
 - 3.2 Debe prevalecer el sentido común y la deportividad. Si el Race Marshal determina que en cualquier momento el comportamiento de un conductor, de su handler o de su tiro en la zona de carrera o en la pista es perjudicial para el deporte/carrera, ese equipo será descalificado.
4. Malos tratos a los perros
 - 4.1 Quedan prohibidos los malos tratos a los perros con o sin un instrumento.

V. INFRACCIONES AL REGLAMENTO

5. Informes de los Oficiales de Carrera.

1.1 Los Oficiales de carrera informarán verbalmente al Race Marshal sobre las infracciones evidentes al reglamento, personalmente o por radio, inmediatamente o al finalizar la etapa en la que haya ocurrido la infracción. Todos los informes verbales irán seguidos de un informe escrito, que serán entregados al Race Marshal antes de una (1) hora después de finalizar las obligaciones de los oficiales de carrera en las etapas del día.

1.2 El Race Marshal actuará, según su criterio, en cualquier infracción evidente atestiguada o informada por los oficiales de carrera.

2. Informes de los participantes en la carrera.

2.1 Los conductores que deseen informar sobre una presunta infracción al reglamento cometida por otro conductor lo notificarán al Race Marshal inmediatamente después de finalizar la etapa en la que haya ocurrido el incidente.

La notificación puede ser verbal.

2.2 Todos los informes verbales irán seguidos de un informe escrito que se entregará al Race Marshal antes de una (1) hora después de finalizar la etapa en la que haya ocurrido la presunta infracción.

3. Protestas y audiciones.

3.1 El Race Marshal notificará a cualquier conductor implicado en un informe de una presunta infracción del reglamento y éste tendrá acceso a las protestas escritas tan pronto como estén disponibles pero siempre antes de que se proceda a las audiciones.

3.2 El Race Marshal dirigirá las audiciones.

4. Acción disciplinaria

4.1 Por la infracción del reglamento de la IFSS, el Race Marshal deberá emitir una advertencia al conductor o descalificarlo a él y a su equipo de la carrera.

4.2 No se impondrá ninguna otra acción disciplinaria.

4.3 Las decisiones se anunciarán tan pronto como se posible pero no más tarde de cuatro (4) horas antes de la salida de la etapa siguiente.

4.4 Cualquier acción disciplinaria que siga a la última etapa de una carrera se tendrá que realizar antes de la ceremonia de entrega de premios.

4.5 En el caso del test antidopaje, no se aplicará el tiempo indicado más arriba para permitir que el laboratorio termine los resultados y las audiciones serían necesarias posteriormente. No se realizará ninguna descalificación u otra acción contra un participante a causa de presuntas infracciones por dopaje mientras estén pendientes los resultados de los tests.

5. Las decisiones del Race Marshal serán definitivas excepto si son apeladas en seguida al Jurado de Apelaciones de la IFSS.

6. Jurado de Apelaciones

6.1 Cualquier decisión del Race Marshal que afecte a la participación de un conductor en el evento puede ser apelada al Jurado de Apelaciones de la IFSS. Dicha apelación ha de realizarse tan pronto como sea posible tras la entrega oficial de la decisión. La apelación se ha de hacer por escrito, conteniendo la presunta infracción, la decisión tomada, la pena impuesta y lo que el participante crea que es incorrecto o injusto. La apelación ha de ir acompañada de una cuota de cincuenta (50) dólares (Dólares Americanos o Euros según la ubicación) que le serán devueltos si la decisión es revocada.

6.2 El Jurado se compondrá de tres a cinco miembros dependiendo del número de oficiales de la IFSS designados para formar parte del jurado (uno o dos nombrados por el Presidente de la IFSS). Los otros miembros del jurado serán líderes del equipo nacional elegidos por otros líderes del equipo nacional para actuar en el jurado.

6.2.1 Si se nombran dos oficiales de la IFSS, entonces se elegirán tres líderes de equipo.

6.2.2 Si sólo se nombra un oficial de la IFSS, entonces sólo se elegirán dos líderes del equipo nacional.

6.2.3 Los dos líderes del equipo nacional que reciban el siguiente número más alto de votos servirán de suplentes en el caso de que uno o más líderes de equipo del jurado hayan de renunciar por un potencial conflicto de intereses en una apelación específica. Los miembros del equipo de líderes se elegirán mediante voto secreto de todos los líderes de equipo. Todos los líderes de equipo son elegibles y no se efectuarán nominaciones antes de la votación. Todos los líderes de equipo recibirán una papeleta con espacio para los dos o tres nombres a cumplimentar. Los líderes de equipo pueden votarse ellos mismos pero sólo pueden dar un voto a cada nombre individual. Los

1.1.1 líderes de equipo con el mayor número de votos ocuparán las posiciones del jurado seguidos por las posiciones suplentes.

1.1.2 El Presidente designará al oficial de la IFSS que hará las funciones de presidente del Jurado de Apelaciones.

1.2 El jurado efectuará una nueva investigación independiente de las alegaciones.

1.3 El jurado tomará una decisión tras secretas deliberaciones. El jurado podrá reafirmar, revocar o modificar la decisión del Race Marshal para conseguir un resultado correcto y justo.

1.4 El jurado anunciará su decisión lo más pronto posible para no interferir en las etapas siguientes de la categoría afectada.

1.5 Cualquier apelación a una decisión del Jurado de Apelaciones ha de hacerse directamente a la Corte Internacional de Arbitrajes para el Deporte. No quedará ninguna decisión del Jurado de Apelaciones pendiente sobre cualquier apelación en la Corte Internacional de Arbitrajes para el Deporte.

La Comisión

