

**EL  
RETO**

 **Saludsa**

**2024**  
GUÍA DEL PARTICIPANTE



**PROYECTO  
AVENTURA** 

**Vitality**



# Entrenando para El Reto también lo pagas

## MOVERTE VALE UN APPLE WATCH

Descubre cómo en [saludsa.com](http://saludsa.com)



\*Aplican términos y condiciones

APPLE WATCH  
SE



## Contenido:

Lugar de Carrera.....	4
Parqueadero .....	4
Cronograma.....	4
Inscripciones .....	5
Registro y entrega de kits de corredor.....	5
Información general.....	5
Salida y entrega de mapas .....	6
Distancias, disciplinas y zonas de transición.....	7
Reglamento y material obligatorio .....	8
Uso del seguro personal .....	9
Personas retiradas .....	9
Número de equipo .....	10
Tiempos y chips .....	11
Marcación de balizas de orientación:.....	11
Hidratación y preparación .....	12
Clima.....	12
Manejo de desechos .....	13

## Lugar de Carrera.

La gran final del campeonato de aventura El Reto Saludsa 2024, se va a realizar dentro de las instalaciones de la planta de Itulcachi de NOVOPAN

The logo for NOVOPAN, featuring the word "NOVOPAN" in bold, dark green capital letters on a bright yellow rectangular background.

## ¿Cómo llegar?

Se encuentra a 35Km de Quito sobre la vía E35. Desde Quito el viaje toma aproximadamente 1 hora. Se debe llegar a la garita de acceso al Polideportivo (antes del acceso a la planta) y desde ahí se direccionará hasta el lugar de parqueadero.

Pin de Google Maps

<https://maps.app.goo.gl/R7MvFxp4XsYfhGjt6>

## Parqueadero

Se habilitarán espacios de estacionamiento antes del ingreso a la zona de concentración. Les recomendamos asistir en la menor cantidad de vehículos posible y reducir el impacto ambiental generado por los vehículos.

## Cronograma.

**23 de abril.** Charla Técnica virtual a partir de las 19H00 por Facebook live de Proyecto Aventura. La charla quedará grabada en nuestro feed de Facebook.

### **27 de abril.**

- Entrega de kits: 07H00 a 8H00.
- Salida Élite 8H30.
- Salida Aventura 8H40.
- Salida individual 8H50.

**27 de abril.** Premiación, 13h00 aprox. en el mismo lugar de carrera.

**1 de mayo.** Premiación del campeonato. Sabai Cumbayá (La Tejedora)

## Inscripciones

**No se recibirán inscripciones nuevas el día de la carrera. Ninguna persona no inscrita podrá seguir a los equipos o estar en la ruta de la competencia.**

## Registro y entrega de kits de corredor

La entrega de kits de participación se realizará el sábado 27 de abril en el lugar de la carrera de 7H00 a 8H00.

### **El kit de corredor incluye:**

- Camisetas de competencia\* (uso obligatorio)
- Placas de bicicleta y mochila con los números de competencia (uso obligatorio).
- Sistema de chips (muñequera y chip que deben ser devueltos al terminar la carrera).
- Regalos de los auspiciantes.

\*La organización entregará una camiseta por persona por año. Se entregará una camiseta nueva para todos los participantes nuevos de está válida.

## Información general

### **Datos técnicos para equipos y parejas (Élite y Aventura)**

Tanto los equipos de la categoría Élite como Aventura va a tener dos etapas de carrera, la primera a pie y la segunda en bicicleta. **La categoría Individual, hará únicamente la etapa a pie.**

La Zona de Transición ZT será en el lugar de partida y será controlado por miembros del Staff de Proyecto Aventura, para que los equipos puedan dejar sus implementos de carrera sin ninguna preocupación. Se marcará el chip en la ZT únicamente al ingreso.

La ZT estará abierta desde las 7:00 para que puedan ubicar sus bicicletas.

Los puntos de control deben ser tomados en su etapa respectiva. Si un punto es tomado en una etapa que no corresponda, se sancionará al equipo con base al reglamento vigente. No se puede marcar puntos de la sección a pie una vez que se ingresa a la zona de transición. Tampoco se puede salir a marcar puntos de control de bicicleta una vez que ya se cruza la meta.

### **Datos técnicos de la carrera para la categoría Individual.**

Los participantes de la categoría individual solo realizarán la etapa de trekking. El lugar de salida y llegada será el mismo.

No se puede regresar a marcar puntos una vez que ya se cruza la meta.

### Salida y entrega de mapas

Las partidas en esta edición se realizarán por categorías empezando con Élite y Aventura (tríos y parejas) y finalmente la categoría Individual.

El pasaporte mostrará cuales puntos de control son obligatorios y cuáles opcionales. **Para estar en ranking se deberá marcar todos los puntos obligatorios.** Los puntos de control opcionales servirán para estar más arriba en el ranking de llegada. El ranking final se definirá por los equipos que consigan más puntos de control en el menor tiempo.

El pasaporte de carrera se entregará en el kit de corredor donde está la altura del punto de partida.

Vamos a utilizar un mapa en escala 1:15000 para toda la carrera. El mapa se entregará cerrado a los capitanes de los equipos 10 minutos antes de partir para que puedan marcar su elección de ruta antes del inicio de la carrera.

Aquellos equipos que deseen adquirir un mapa extra para la carrera lo deben hacer hasta el miércoles 24 de abril al medio día enviando un mail a [info@proyectoaventura.com](mailto:info@proyectoaventura.com) El valor del mapa extra es **\$10.**

## Tiempos límite de Ruta.

Con base a lo establecido en la sección **F4.-Límites de tiempo** del reglamento vigente. Se establece un límite de tiempo para completar la carrera.

La ruta completa tendrá un tiempo límite de 5 horas para todas las categorías y aquellos equipos que se pasen de ese tiempo estarán en ranking pero abajo de los equipos que estuvieron dentro de tiempo y solo con 1 punto para la tabla acumulada del campeonato.

El tiempo máximo para la primera y segunda etapa para la categoría élite es de 3 horas para cada etapa. Para la categoría aventura el tiempo máximo de 3 horas es para la primera etapa. Pasado este tiempo los equipos solo podrán salir a marcar PCs obligatorios en las siguientes etapas o deberán marcar los puntos que se les indique en transición.

En el caso de la categoría Individual (solo trekking), el tiempo límite para completar la carrera es de 3 horas y si se pasa de ese tiempo estarán bajo los corredores que cumplieron el tiempo y se asignará solamente 1 punto para el campeonato.

**Es importante que los equipos tomen en cuenta esto al momento de hacer estrategias de ruta tomando en consideración los PC opcionales.**

## Caminos prohibidos.

En el mapa de la carrera se establece los caminos y zonas prohibidas por donde no se puede circular ni cruzar, de hacerlo significará una penalización de 2 horas para el equipo. Solo se podrán utilizar caminos que se encuentren dentro del mapa de carrera.

## Distancias, disciplinas y zonas de transición.

La zona de Transición ZT, será el mismo lugar de salida y llegada será controlado por miembros del Staff de Proyecto Aventura para que los equipos puedan dejar sus implementos de carrera sin ninguna preocupación. Se marcará el chip únicamente al ingreso a la ZT.

## **Distancias aproximadas por categorías con todos los PCs:**

<b>Élite</b>		<b>Aventura</b>		<b>Individual</b>	
Trekking	13,2 Km	Trekking	8,4 Km	Trekking	8,4 Km
D+	600 m	D+	413 msnm	D+	413 msnm
MTB	18 Km	MTB	14 Km		
D+	760 m	D+	580 msnm		

Ambas categorías tendrán en sus pasaportes algunos **PC OPCIONALES**. Los equipos que quieran estar en ranking deberán tomar **todos los puntos OBLIGATORIOS**. Se tomará en cuenta primero los puntos de control tomados y en el caso de empates, el tiempo de carrera. Es importante utilizar el pasaporte de cada categoría para confirmar cuales son los PC's que deben ser marcados.

La zona de la competencia tiene mucho bosque y matorral por lo que les recomendamos tomar las debidas precauciones y usar pantalones o licras largas para evitar cortes y raspones en piernas y tobillos. Recomendamos llevar una mudada completa de ropa para cambiarse al terminar la carrera.

### **Reglamento y material obligatorio**

Es indispensable que todos los competidores lean el [reglamento](#) de carrera y preparen todo el material obligatorio y recomendado que solicita y recomienda la competencia. Tomen en cuenta la regla de conformación de equipos para mantener los puntos de la primera válida.

Los **teléfonos celulares** están permitidos por emergencia. Sin embargo, para poder llevarlos deben sellarlos en una bolsa plástica con cinta adhesiva y presentarlo en el registro. Cualquier celular que no esté sellado será considerado material prohibido.

Es prohibido llevar consigo cualquier **dispositivo GPS** o con aplicaciones GPS. Todos los relojes con GPS, celulares y odómetros de ciclismo con GPS están prohibidos y serán revisados previa la carrera, durante la ruta y a la llegada.

***El uso de casco en la etapa de trekking es obligatorio para todos los participantes de las categorías en equipos. Los corredores de la categoría individual podrán correr sin casco.***



## Relojes Permitidos

El único reloj permitido será el **Garmin en su versión Fénix 6, 7, Enduro o Epix**. El reloj deberá tener la aplicación de actividad de "Raid de aventura" o "Adventure Race". Los corredores que quieran utilizar este dispositivo deberán registrarlo previa la salida y nuevamente registrarlo al finalizar la carrera. El reloj solamente podrá ser utilizado en esa actividad, caso contrario será considerado material prohibido y tendrá una penalización de acuerdo al reglamento.

## Uso del seguro personal

El Reto Saludsa Vitality 2024 ofrecerá un seguro de accidentes personales ofrecido por Equivida a cada uno de los participantes inscritos.



*Salud SA: Estamos junto a ti y te protegemos durante toda la carrera.*

*Pueden revisar la cobertura del seguro [aquí](#).*

## Personas retiradas

Los equipos que se retiren durante el desarrollo de la competencia deberán hacerlo de manera obligatoria en un lugar donde se encuentren presentes miembros del Staff de la competencia. Si la persona retirada no presenta ninguna condición grave, deberá esperar en este punto hasta que la organización la pueda movilizar de regreso a la meta.

Un equipo puede continuar su carrera si un miembro se retira, pero estará fuera de ranking. **No podrá continuar un corredor solo** (con excepción de la categoría solo).

EL  
RETO

Saludsa

Vitality

ORGANIZADA POR:

PROYECTO  
AVENTURA



## Número de equipo

La placa de bicicleta debe estar colocada al frente de la bicicleta en el volante de la misma y el adhesivo pegado en el casco de cada corredor. Estas identificaciones deben estar colocadas en un lugar visible todo el tiempo.

La categoría individual, tendrá un dorsal en tela el que deberá ser usado en un lugar visible durante toda la ruta.



Revive la emoción después de la carrera ingresando a <https://lanza.chuspico.com>, selecciona el evento Reto Saluda 2da válida y encuentra tus fotos.

## Tiempos y chips

El campeonato de aventura El Reto Saludsa utilizará el sistema de chips de orientación *Sport-Ident* para tener tiempos de carrera exactos y por etapas. Cada equipo recibirá un chip con una muñequera que deberá utilizar en la salida, puntos de control y meta para marcar su paso.

**Es responsabilidad de cada equipo marcar adecuadamente su paso; los jueces solo verificarán que el equipo se encuentre completo para que puedan marcar.**

Cada equipo debe portar un chip. El corredor debe colorarse la muñequera sobre todas las prendas. No se debe nunca quitar o retirar el chip de la muñequera.

El equipo deberá marcar su paso colocando el chip sobre el círculo blanco de cada estación hasta que escuche un bip y se prenda una luz roja. Es responsabilidad del equipo marcar correctamente el paso por cada estación. **Si un equipo no marca el paso por un punto será penalizado.**



Al terminar la carrera después de pasar por la meta deben devolver el chip en la carpa de registro.

## Marcación de balizas de orientación:

Adicionalmente a la marcación con chip será obligatoria la marcación del pasaporte con la pinza de orientación de cada baliza.

## Premiación

Se premiará a las primeras tres posiciones de las categorías:

- Élite Mixto
- Élite Varones
- Aventura Mixta - Damas
- Aventura Varones
- Aventura Masters
- Aventura Parejas Mixtas - Damas
- Aventura Parejas Varones
- Aventura Individual Mujeres (Trail)
- Aventura Individual Hombres (Trail)

## Hidratación y preparación

El Reto Saludsa es una carrera de aventura auto abastecida y no contará con punto de hidratación durante el recorrido. La organización proveerá agua para los corredores en la zona de concentración previo al inicio de la competencia.

Todos los que quieran hacer uso del agua en estos puntos, **deben llevar sus propios recipientes ya que Proyecto Aventura no entrega vasos desechables**. Se recomienda que lleguen a la carrera adecuadamente hidratados y que durante la carrera lleven suficiente líquido para completar la ruta sin necesidad de recarga.

## Clima

El clima se podrá presentar soleado, sin embargo, podría cambiar rápidamente y hacer frío. Les recomendamos asistir vestidos adecuadamente y con ropa abrigada que les permitan disfrutar de su estancia en el lugar en los momentos previos y posteriores a la carrera.

Recomendamos llevar una capa impermeable para la lluvia, gorra y gafas. También recomendamos a los participantes llevar ropa de recambio. Estar preparados para protegerse adecuadamente del sol y de la deshidratación.

## Manejo de desechos

Es muy importante que todos los participantes manejen su basura de manera adecuada. En la zona de concentración se facilitarán basureros para plástico, papel, y residuos comunes, los cuales serán trasladados para reciclar después de la carrera. Sin embargo, les pedimos que dejen en sus casas la mayor cantidad de empaques y traten de que la basura generada regrese con ustedes.

¡Recuerden, disfrutamos del deporte de aventura, mientras cuidamos la naturaleza!



EL  
RETO

Saludsa

Vitality

ORGANIZADA POR:

PROYECTO  
AVENTURA

Beneficio exclusivo  
para competidores de la carrera

**EL RETO** **Saludsa**

Carrera de **PROYECTO AVENTURA**

del 10 al 26 de abril  
**RECIBE EN EXPLORER**

**30%** DSCTO.  
**EN TODA LA MERCADERÍA**

**40%** DSCTO. EN  
**ROCKY MOUNTAIN**

En tiendas **EXPLORER** de  
Quito: Quicentro Norte y Mall el Jardín.  
Provincias: Todas las tiendas a nivel nacional.

**EXPLORER**

No aplica con otras promociones, no aplica en producto con descuento.  
No aplica en marca Coros. Presentar documento de identidad. \*Aplica a disponibilidad de producto en tienda



Beneficio exclusivo para competidores de la carrera

**EL RETO** 

Carrera de **PROYECTO AVENTURA** 

del 10 al 26 de abril  
**RECIBE EN CIKLA**

**40%**  
DSCTO. EN  
**ROCKY MOUNTAIN**

**20%**  
DSCTO. EN  
**BMC**  
MODELOS 2023

**40%**  
DSCTO. EN  
**BMC**  
MODELOS 2022

**50%**  
DSCTO. EN  
**SERVICIOS DE MECÁNICA  
PREVIO A LA CARRERA**  
EN CIKLA RIOCENTRO

**50%**  
DSCTO. EN  
**SERVICIOS DE MECÁNICA  
POST CARRERA**  
DEL 28 DE ABRIL AL 5 DE MAYO  
EN CIKLA RIOCENTRO

**CIKLA**  
GENERANDO CICLISMO

No aplica con otras promociones, no aplica en producto con descuento. Presentar documento de identidad.

**EL RETO**  **Saludsa**

