

# ATM FARALLONES 2011



## A Toda Máquina - Carrera de Aventura

### INTRODUCCION

El Campamento A Toda Máquina “ATM FARALLONES 2011” es una actividad que reúne deporte, aventura, educación y recreación, mezclando competencias deportivas, educación ambiental, trabajo en equipo y experiencia Escultista en actividades al aire libre.

Es un circuito de carrera de aventura con pruebas combinadas que tendrá 3 etapas de entre 5 a 10 horas de duración cada una, los días 25, 26 y 27 de Junio, Comprendidos en zonas como La Vorágine, Pueblo Pance, Cerro el Calvo, El Topacio y la Reserva Natural Anahuac, entre otros hermosos lugares de los Farallones de Cali; estos tramos poseen un entorno privilegiado para el desarrollo de actividades al aire libre.

El “**ATM FARALLONES 2011**”, exigirá una gran versatilidad escultista y deportiva de los corredores debido a la gran diversidad de disciplinas y retos que deberán superar a lo largo de la carrera. En equipos mixtos desarrollarán actividades deportivas, escultistas y recreativas que mediante disciplinas como Trekking, Escultismo, Deporte de aventura, Reconocimiento de flora, Orientación, Lectura de mapas, Práctica de la ley Kari, Principios, Virtudes, Conciencia ambiental; promueven el conocimiento y respeto por el medio ambiente y los demás, y desarrollan habilidades como la resolución de problemas, pensamiento creativo, trabajo en equipo y confianza.

# ATM FARALLONES 2011



## A Toda Máquina - Carrera de Aventura

### Entrega de Kits y Charla técnica sobre la carrera

Típicamente en todas las carreras se realiza un check-in en donde se entregan Formatos de control, resumen clave de reglamento, hojas de ruta para poder marcar los PC (puestos de control) en el mapa.

Para luego efectuar una charla técnica sobre la carrera, para aclarar dudas.

### PC Puestos/Puntos de Control

Los corredores deben pasar por los diferentes PC usualmente en un orden específico (PC1, PC2, PC3.....). En los PC los jefes encargados deberán marcar en los formatos de control el paso de un equipo al concluir la prueba, de igual forma el guía de patrulla o equipo firmara la hoja de control del jefe encargado del PC. A veces también podemos encontrar PC sin Jefes igualmente referenciada en la hoja de ruta, en este sitio encontraras una prueba a desarrollar, que luego es solicitada en el siguiente PC como comprobación por el paso de este (puede ser un cartel, una piedra marcada, un objeto en el lugar, etc.).

### Chequeo de Equipamiento

En teoría en todas las carreras de aventura se debe transportar el equipamiento obligatorio, a veces algunos equipos no lo llevan para de esta forma tener menos peso. Es por ello que en lugares específicos los organizadores realizan el chequeo de equipamiento, en caso de no cumplir, son aplicadas sanciones. Dentro del reglamento se incluyen las penalizaciones para cada elemento obligatorio.

### Cortes en el recorrido

Para que los equipos puedan finalizar las carreras, los directores de carrera, podrán realizar cortes en el recorrido, por razones de seguridad.

### Calendario 2011

Lanzamiento: Febrero 16 de 2011

Entrega de Menú: Marzo 21 de 2011

Inscripciones para equipos y colaboradores: lunes 2 de mayo hasta el miércoles 1 de junio 2011.

### Categorías

Contaremos con dos categorías Tropa o Rama Leo y Serge, Patrullas o Equipos Mixtos entre 4 y 8 patrulleros.

# ATM FARALLONES 2011



## A Toda Máquina - Carrera de Aventura

### Locaciones, hora de partida y cierre de campamento

Farallones de Cali: El Parque Nacional Natural Farallones de Cali es una de las 56 áreas protegidas del sistema de Parques Nacionales Naturales de Colombia y una de las más antiguas, creada en 1968. Es igualmente una de las más importantes áreas protegidas del país, ya que por hallarse dentro de la zona del Chocó bio-geográfico es una de las más diversas faunísticamente. Se encuentra situado en el departamento del Valle del Cauca.

Farallones, área protegida más grande en el Valle del Cauca con una extensión de 205.266 hectáreas y en donde se conservan más de 300 especies de aves y nacen más de 30 ríos que abastecen el suroccidente Colombiano. En este parque se han identificado 7 unidades bio-geográficas en las vertientes Andina y Pacífica, y se protege gran variedad ecosistemas con un alta diferenciación tanto de pisos altitudinales como en la composición y distribución de especies, lo que lo convierte en un reservorio de diversidad de especies únicas y en peligro en Colombia y en el mundo.

Recuerda el sitio de campamento es un parque nacional natural, es un sitio de protección y cuidado de nuestra parte.

Visita estos link y conoce más acerca de nuestro sitio de campamento.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Parque\\_Nacional\\_Natural\\_Farallones\\_de\\_Cali](http://es.wikipedia.org/wiki/Parque_Nacional_Natural_Farallones_de_Cali)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Farallones\\_de\\_Cali](http://es.wikipedia.org/wiki/Farallones_de_Cali)

Los equipos deben presentarse completos desde la hora del Check-in.

Día: 25 Junio 2011

Lugar de Apertura: La Vorágine, ubicada vía Pance a 7 km de Cali.

Hora de Check-in: 9:00 am

Hora de charla Técnica y entrega de Formatos: 9:30 am

Hora de Apertura: 10:10 e inicio de la carrera.

Lugar del campamento Base: Reserva natural ANAHUAC, ubicada a 7.6 km de la vorágine.

Hora de cierre y premiación: 2:00 pm en la reserva natural Anahuac

Consultas generales y técnicas al correo [Atm2011@karis.org](mailto:Atm2011@karis.org)

# ATM FARALLONES 2011



## A Toda Máquina - Carrera de Aventura

### Tipo de Carrera

Todos los equipos salen el mismo día a la misma hora, la carrera de aventura la gana el equipo que cruce la meta de la carrera en primera posición.

**Carrera tipo Trébol:** Existe un campamento base en el que parten y terminan todas las disciplinas.

### Forma de Inscripción

Para participar del evento todo participante deberá estar inscrito ante la oficina nacional.

1. Realizar el pago total de todos los miembros de la patrulla o equipo a participar, con tu jefe de Grupo.
2. El jefe de Grupo debe enviar la información de la patrulla inscrita con el nombre de todos sus patrulleros al correo [atm2011@karis.org](mailto:atm2011@karis.org)
3. Al recibir la información se les entregara un nombre de usuario y contraseña para realizar el registro de tu equipo, a través de la página web [www.karis.org/inscripatm](http://www.karis.org/inscripatm)
4. Descargar el formulario de autorización y aceptación, diligenciarlo correctamente y anexar los documentos solicitados (fotocopia del documento de identidad y eps), si es menor de edad debe ir autorizado por el padre de familia.

La inscripción se considera completa al realizar los cuatro pasos en su orden.

### **NO SE REALIZARÁN INSCRIPCIONES EL MISMO DÍA DE LA CARRERA.**

Consultas generales y técnicas al correo [atm2011@karis.org](mailto:atm2011@karis.org)

### Valor de Inscripción

Valor Individual participante: **\$60.000** incluye, inscripción, Estadía zona de campamento, materiales, recuerdo de la carrera, seguro, paramédico, almuerzo del último día y premiación.

Valor individual personal de Apoyo: **\$35.000** recuerdo de la carrera, estadía y alimentación.

### Premiación

Se premiará a los 2 primeros lugares de cada categoría, así como recuerdo para todos los participantes.

# ATM FARALLONES 2011



## A Toda Máquina - Carrera de Aventura

### Definiciones:

- **DC:** Directores de carrera.
- **CA:** Comité de Apoyo.
- **PC:** Puesto de control, Pruebas, obligatorio.
- **PCCAMP:** Zona de Campamento Base, donde los equipos tienen acceso al equipaje, Alimentación y pueden acampar.
- **HAO:** Hora de Alimentación obligado, Zona de Alimentación e hidratación.
- **INSTRUCCIONES DE CARRERA:** Estas deberán ser cumplidas obligatoriamente.
- **DEBERAN:** Esta palabra significa **OBLIGATORIO**.

### REGLAMENTO

#### I.- Derechos, Obligaciones y Responsabilidades

##### Artículo 01 Organización

La organización se reserva el derecho de modificar, ampliar, o reformular en cualquier momento el presente reglamento lo cual será comunicado oportunamente a los corredores

##### Artículo 02 Competidores

- Por el hecho de inscribirse, los competidores aceptan el uso y difusión para fines publicitarios, comerciales u otros de las imágenes y fotos que puedan obtenerse del evento.
- Cada integrante de la patrulla o equipo es responsable de su propio desempeño en la carrera. El Médico o Paramédico Oficial y/o los Directores de la Carrera podrán decidir excluirlo de la misma por razones de seguridad y/o de salud.
- Cada integrante de la patrulla o equipo deberá firmar obligatoriamente un formulario donde asume que está físicamente apto para participar en la carrera, y que renuncia a todo tipo de acción legal en contra de la organización por cualquier circunstancia o motivo. Para los menores de edad presentarlo con la firma y cedula del padre de familia. Y anexar los documentos allí solicitados.
- Cada integrante de la patrulla o equipo deberá estar capacitado y preparado para manejo de brújula y mapas.

# ATM FARALLONES 2011



## A Toda Máquina - Carrera de Aventura

- Cada integrante de la patrulla o equipo deberá estar capacitado y preparado para realizar pruebas físicas y de escultismo que se encuentra desde control Arco Iris hasta 1Clase Leo Kari.
- Cada integrante de la patrulla o equipo deberá estar capacitado y preparado para realizar pruebas que se encuentran desde control Arco Iris hasta 1Clase Leo Kari, así como pruebas de cultura general.
- Cada integrante de la patrulla o equipo deberá estar capacitado para caminar hasta 25 Km, de día y de noche, en montañas, alcanzando cotas de 2100m, cruzando ríos, a travessando bosques.
- Todos los competidores deben poseer conocimientos sobre campismo y sobrevivencia básicos.
- Todos los competidores deben llevar las uñas sin esmalte (sin pintar), la recomendación es porque en las uñas se puede ver el flujo sanguíneo y en caso de emergencia facilitaría el trabajo de paramédicos y organizadores.

### **Artículo 03 Directores de carrera.**

- Los Directores de Carrera son la autoridad máxima durante la competencia.
- Los Directores de Carrera se reservan el derecho de realizar cambios en el trayecto original de la carrera por razones de seguridad o de tiempo en cualquier momento de la competencia.
- Los Directores de Carrera se reservan el derecho de retirar de la competencia y obligar al abandono a cualquier patrulla o equipo que no cumpla con el reglamento, o que a criterio de los Directores de Carrera afecte el desenvolvimiento de la carrera, de la organización o de la seguridad de sus integrantes o de terceros.
- Si el Médico o Paramédico Oficial de la carrera cree conveniente impedir que una patrulla o equipo siga en competencia por razones de salud, se lo comunicará a los Directores de Carrera y esta patrulla o equipo deberá abandonar la competencia.

## **II. Patrullas o Equipos**

### **Artículo 04 Constitución de la Patrulla o Equipo**

- Las patrullas o equipos deberán cumplir con el sistema de patrulla ya existente; uniforme, cintas, nombre, lema, bordón, banderín, etc.

# ATM FARALLONES 2011



## A Toda Máquina - Carrera de Aventura

### Artículo 05 Integrantes de la patrulla o equipo

- Cada patrulla o equipo se podrá inscribir con una nomina de 4 a 8 integrantes como máximo.
- Equipos Mixtos, debe haber como mínimo un miembro del sexo opuesto.

### En caso de Abandono:

- El abandono de cualquier equipo o integrante deberá ser comunicado inmediatamente a la organización, bajo todo punto de vista; el protocolo de retiro o abandono es el siguiente:

1. El guía debe reportar el abandono y su motivo a los DC, CA y/o Paramédicos.
2. Los DC, verificaran esta información y harán los procesos pertinentes (visita de Dc al Patrullero y del médico, según sea el caso.)
3. Luego de verificado el abandono, la patrulla o equipo podrá continuar la carrera.
4. En caso de existir una penalidad por retiro voluntario deberán cumplirla automáticamente.
5. Los tiempos que pierda la patrulla o equipo por procesos de verificación son responsabilidad de la misma

· Si algún miembro no puede continuar la carrera ya sea por accidente o salud (deshidratación, cansancio, dolor, enfermedad, etc.) La patrulla o equipo que tenga 4 miembros queda automáticamente descalificado, los participantes restantes podrán continuar en la carrera pero no clasificarán.

· Si algún miembro decide retirarse de manera voluntaria, no podrá participar más de la carrera y la patrulla o equipo será penalizado.

· Cualquier patrulla o equipo en condición de descalificado que sea autorizado a seguir en competencia deberá estar dispuesto a abandonar la carrera definitivamente si el DC así lo dispone.

· Cualquier patrulla o equipo en condición de descalificado que sea autorizado a seguir en competencia seguirá el curso de la carrera bajo las condiciones que en este reglamento se estipulan.

### Artículo 06 Guía de Patrulla

· Cada patrulla o equipo deberá designar un Guía de patrulla, que deberá ser uno de los integrantes del equipo.

· El Guía de la patrulla o equipo será el único responsable de comunicarse con la organización, y el que tendrá la última palabra dentro de su patrulla o equipo.

# ATM FARALLONES 2011



## A Toda Máquina - Carrera de Aventura

- Si una patrulla o equipo desea elevar una queja a los directores de Carrera o apelar alguna decisión del mismo, deberá dirigirse exclusivamente por escrito, en letra manuscrita y con la firma del Guía de patrulla o equipo.
- Es responsabilidad del Guía de cada patrulla o equipo de enseñar y explicar este reglamento a cada uno de los miembros de su patrulla o equipo.
- El plazo máximo para presentar un reclamo será hasta 30 minutos después de llegar al PCCAMP al final de cada jornada. Por ningún motivo se aceptaran reclamos posteriores. Los directores de carrera se comunicaran con el guía de patrulla o equipo para aclarar los sucesos.

### III.- Requisitos y equipamiento

#### Artículo 07 Equipamiento

- Cada Patrulla o equipo es responsable de transportar el equipo obligatorio y sus provisiones para los tramos de carrera.
- Construcciones: Cuando hablamos de construcción, nos referimos a diversas formas y combinaciones de cómo hacer o crear varios tipos de estructuras. Las construcciones tienen como principal objetivo el poder mantener nuestro rincón del campamento en forma más ordenada, limpia, segura y cómoda. De esta forma tratamos de aprovechar las características que nos entrega el lugar para poder sacarle el máximo provecho a nuestros materiales. Aquí es donde tu imaginación es lo primordial para llevar a cabo todas las construcciones que alguna vez soñaste, tú eres el diseñador y el ejecutor de la obra.

Recuerda que cuando realices una construcción en la naturaleza debe ser una "Intervención Ecológica", es decir, sin dañar al medio ambiente ni contaminar, recuerda no cortar árboles vivos, enterrar clavos en árboles, remover piedras grandes, desviar el cauce de un riachuelo, etc. y ten presente que "El Explorador Kari deja el lugar mejor de como lo encontró y sin dejar huella de su paso", de esta forma permitamos que otros tengan la suerte de disfrutar de estos lugares al igual que nosotros.

- Cada patrulla o equipo deberá realizar Tabú, Cambuche o refugio, Maletero, Alacena, Fogón, Tendedero, Basurero.
- No se permiten el uso de carpas como remplazo de sitio de dormida, maletero, alacena. Esto genera penalidad.

# ATM FARALLONES 2011



## A Toda Máquina - Carrera de Aventura

### Artículo 08 Requisitos

- Los participantes deben estar en condiciones físicas y de salud compatibles con las exigencias de la carrera.
- Todos los competidores deben saber nadar. Por el hecho de inscribirse en la carrera, los participantes declaran saber nadar.
- Todos los participantes deben tener conocimiento en orientación, lo que comprende manejo de cartas topográficas a cualquier escala, mapas y uso de brújula. Al menos un participante de cada patrulla o equipo debe ser experto en el tema.
- Cada patrulla o equipo debe presentarse 20 minutos antes de su hora de salida oficial los días Domingo y Lunes, para realizar el Chek-in.

### Artículo 09 Equipamiento obligatorio

- Por persona los diez puntos del uniforme

Durante la Carrera:

- 1 linterna con pilas nuevas
- 1 Espejo pequeño
- 1 Encendedor
- 1 Navaja
- 1 Silbato
- 1 Brújula
- 1 par de Banderolas para semáforo
- Por persona en carrera un Cordinio, papel y lápiz, dos pañuelos, costurero.
- Sobre con formatos de control. (Estos son entregados por DC)
- Alimentación.
- 1 Botiquín de primeros auxilios del Equipo con los siguientes elementos:
- 6 apósitos autoadhesivos (curitas)
- 2 rollo de venda elástica de 1,50 mts. De largo por 10 cms. de ancho

# ATM FARALLONES 2011



## A Toda Máquina - Carrera de Aventura

- 1 sobre de gasas estériles de 10 por 10 cms. para cubrir heridas. Por persona
- 2 apósitos para cubrir heridas (reemplazable por toalla higiénica)
- Isodine Solución y Espuma
- Agua oxigenada
- 5 comprimidos de antidiarreico
- 5 comprimidos de antihistamínico (recomendable Loratadina)
- 1 unidad pomada para quemaduras
- 2 sobres de sales minerales para rehidratación (Suero)
- 2 comprimidos de Acetaminofen 400 mg.
- 1 micropore
- 1 Esparadrapo
- 1 tijera pequeña
- 4 pares de Guantes de Látex
- 4 tapabocas.
- Baja lenguas.
- En las instrucciones de ruta que se entregará a cada equipo se incluirá la lista de material obligatorio que deben mantener los corredores durante la carrera y que podrá ser fiscalizado en cualquier momento.

### Equipamiento Recomendado:

- Ropa y zapatos para mojar
- Repelente
- Protector solar
- Guantes
- Cantimplora
- Gorra

# ATM FARALLONES 2011



## A Toda Máquina - Carrera de Aventura

- Impermeable
- El sitio de campamento es de clima frío
- Droga Medicada

### IV. La Carrera

#### **Artículo 10**                    **Tiempo de carrera**

- La Organización controlará el tiempo oficial de carrera. Este será un tiempo real, es decir el reloj de carrera se pone en marcha en la largada y se detendrá cuando se cumpla cada tramo de carrera dependiendo de la duración de esta.
- Las patrullas o equipos pueden ser penalizados o recargados con tiempo, estos tiempos deberán ser cumplidos en el PC donde incurra la falta. En caso de cometer una falta fuera de los PC, los CA y DC están autorizados para penalizar, estas faltas se anotarán en un formato adicional, y el equipo deberá cumplir la penalización en el próximo PC.

#### **Artículo 12**   **Puesto de control, pruebas (PC)**

- A cada patrulla o equipo se le entregará una tarjeta de control, esta deberá ser marcada por el encargado de la base en cada PC. El Guía deberá firmar la planilla del jefe.
- Los equipos deberán seguir las instrucciones de carrera brindadas con la entrega de la tarjeta de control.
- Los PC deberán ser marcados en forma cronológica Ej.: PC1; PC2; PC3;... etc. O como el DC lo disponga.
- Los miembros del equipo deberán presentarse juntos a cada PC.
- La tarjeta de control es de responsabilidad del Guía, quien debe retirarla antes de la partida y deberá presentarla al juez de cada PC con el registro de paso por el PC anterior debidamente completado, en caso contrario el equipo deberá retornar al PC anterior a cumplir este trámite. En caso de pérdida o daño de esta, deberán solicitar una nueva a los DC o Ca y tramitarla nuevamente con la información que llevaban hasta el momento.
- Las patrullas o equipos deberán seguir las instrucciones dadas por la organización y por las personas presentes en cada PC, caso contrario habrá penalizaciones. Los PC podrán sufrir variaciones por motivos climáticos, seguridad, fuerza mayor o a simple criterio del DC.

# ATM FARALLONES 2011



## A Toda Máquina - Carrera de Aventura

### Artículo 13 Vestimenta

- Cada equipo debe llevar siempre, durante toda la carrera y por encima de cualquier prenda, los colores del uniforme Kari. El no cumplimiento de esta normativa será motivo de penalización.
- Se permite el uso de Zapatos dentro de la carrera de cualquier color.
- Se permite el uso de medias de color gris, blanco y azul turquí.
- El uso de pantalón, falda, sudadera, pantaloneta, lycra, jean debe ser de color Azul.
- El uso de camisetas, blusas, debe ser de color Blanco.

### Artículo 14 Distancia entre patrulleros

- Los miembros de cada equipo deberán permanecer juntos durante toda la carrera, no podrán estar separados el primero del último más de 20 metros en la etapa de Trekking, y el resto de la carrera deberán permanecer juntos.
- Si algún PC o miembro de la Organización sorprende a un equipo infringiendo esta norma serán penalizados.

### Artículo 15 Zona oscura

- Se denomina Zona oscura a la zona o parte de la competencia donde los equipos no podrán avanzar durante la noche en un horario determinado. Si al terminar el tiempo de carrera del día algún equipo no ha llegado a la meta, estos deberán reportarse en el PC siguiente donde se anotará la hora de arribo a este y podrán regresar a PCCAMP.

### Artículo 16 Tiempo de recargo

- Se denomina tiempo de recargo al tiempo de diferencia que tiene cada patrulla o equipo que entra a la zona oscura con respecto a la primera patrulla o equipo que entró a dicha zona. Ej: La Patrulla o equipo "A" (Líder) entra a la zona oscura a las 21 hrs. El "B" lo hace a las 22, 10 hrs. Y él "C" a las 23,15Hrs. Al dejar la zona oscura a partir de las 07:00 hrs. La patrulla o equipo "B" tendrá 1,10 hrs. de recargo en su Salida y la patrulla o equipo "C" tendrá 2,15 hrs. de recargo en su salida.

# ATM FARALLONES 2011

## A Toda Máquina - Carrera de Aventura



### V. Disciplinas

#### Artículo 17 Trekking

- Esta prohibido hacer fuego en lugares no autorizados
- Esta prohibido dejar residuos en el trayecto, estos deberán ser recolectados en las bolsas de residuos obligatorias y entregados a la organización en los lugares predeterminados.

### VI.- Seguridad y Emergencias

#### Artículo 18 Ayuda a otro equipo

- Toda patrulla o equipo deberá prestar ayuda obligatoriamente a otra patrulla o equipo que la necesite, *solo en caso de emergencia*. El incumplimiento a esta regla significa una descalificación para la patrulla o equipo que se niegue a ayudar a otro.

### VII.- Penalidades

Toda penalización aplicada según el reglamento se cumplirá en el momento en que se realice. Si se declara una falta, debe cumplirse antes de la prueba o después de la prueba. Las penalizaciones constan de tiempo añadido a tu equipo, es decir si mi patrulla o equipo va en carrera y comete una falta por ejemplo de 30 minutos, mi patrulla o equipo deberá quedarse al lado del juez que impuso la sanción, durante el tiempo penalizado sin oportunidad de avanzar ni de realizar tareas que permitan mi avance en la carrera.

- Una patrulla o equipo podrá ser penalizado o descalificado inclusive después de finalizada la competencia, al tomar conocimiento el Director de carrera de alguna falta al presente Reglamento.

#### A) Se considera motivo de descalificación inmediata:

1. No cumplir con el requisito de equipo mixto.
2. El separarse intencionalmente de secciones de la ruta marcadas por la organización.
3. Conducta indeseable, destrucción de equipo, sabotaje o terrorismo.
4. El uso de transportes no autorizados en la competencia.
5. Abandono de algún miembro herido del equipo antes de que llegue el equipo de rescate.
6. Uso de asistencia de terceros durante la competencia.
7. Contaminar o destruir el entorno o equipo del evento en forma intencional.

# ATM FARALLONES 2011



## A Toda Máquina - Carrera de Aventura

8. Ingerir alimentos cárnicos, sustancias psicoactivas o alcohol.
9. Continuar el recorrido después que el comité haya ordenado un alto.
10. No prestar ayuda a algún equipo *en caso de emergencia*.

### B) Se penalizará con tiempo:

#### 1. Penalizaciones de 5 Minutos

- a. Chequeo de equipamiento penalización por cada ítem.
- b. Vocabulario grosero u ofensivo sin importar el contexto.
- c. No portar los colores del uniforme. por prenda, por persona y por jornada.

#### 2. Penalizaciones de 10 Minutos

- a. No presentarse juntos al PC
- b. Separarse más de 20 metros en etapas de Trekking.
- c. No presentar la prueba en el tiempo indicado.
- d. Por cada prueba no presentada antes del inicio de la zona oscura
- e. No saber nadar

#### 3. Penalizaciones de 15 Minutos

- a. Dejar basura en el trayecto
- b. Abandono Voluntario
- c. Incumplir con las normas de PCCAMP
- d. Uso ilegal de carpas.

#### 4. Penalizaciones de 20 Minutos

- a. No presentar la prueba por desconocimiento.

#### 5. Penalizaciones de 30 Minutos

- a. No presentar la prueba por rebeldía
- b. Incumplir las instrucciones de la prueba a realizar (trampa).
- c. Atentar contra la flora y la fauna del lugar
- d. Hacer fuego en lugares no permitidos y de manera que atente contra la naturaleza.
- e. Si un equipo usa un mapa diferente al dado por la organización