






		EN TODO MOMENTO DE LA CARRERA	
Nombre	Imagen	Cantidad	Descripción
Mapa		1 por equipo	Provisto por la Organización. El mapa será de material impermeable, con los PCs marcados y se entregarán por secciones. Escala: 1:50.000
Hoja de Ruta		1 por equipo	Serán entregados junto con el mapa, en hoja A4. No impermeable!
Pechera		1 por corredor	Pechera oficial de XPD Cimarrones provista por la Organización. Deberá ser usada todo el tiempo y por encima de cualquier prenda.
Brújula		1 por dupla 2 por cuarteto	La/s brújula/s deben tener una aguja magnética ajustada para la zona magnética de la carrera (zona 3, 4).
Celular		1 por dupla 2 por cuarteto	El/los celular/es deberán estar con 100% de batería y con saldo. El PIN y/o patrón de seguridad deberá estar anotado en la parte trasera del celular. El celular será lacrado al momento del check-in.
Cámara digital		1 por equipo	Cámara de foto digital con display. La pantalla se debe ver claramente ya que será la única forma de dar testimonio del paso por cada PCs. Sugerimos pilas/batería extras.
Bolsa de residuo		1 por dupla 2 por cuarteto	Bolsa de residuo mediana donde deberán colocar la basura generada por el equipo, que podrán vaciarla en los ATs.

Marcador Indeleble		1 por equipo	Marcador indeleble resistente al agua.
Encendedor		1 por dupla 2 por cuarteto	Se permite como mecanismo para prender fuego: fósforos impermeables, encendedor de gas, encendedor de chispa de fricción.
Navaja Multiuso		1 por equipo	Uso multipropósito
Botiquín		1 por dupla 2 por cuarteto	El contenido específico del mismo se describe más abajo. Sugerimos llevarlo en bolsa impermeable.
Mochila		1 por corredor	Mochila con correas que pasen por encima de los hombros.
Manta Térmica		1 por corredor	Sábana o sobre cubierto con un agente reflectante metálico. Se utiliza en caso de emergencia. No se aceptarán mantas usadas o en mal estado.

<p>Vivac / sobre de dormir</p>		<p>1 por corredor</p>	<p>Bolsa de dormir o saco bivy reflectivo y transpirable. No se aceptan mantas de supervivencia.</p>
<p>Campera Impermeable</p>		<p>1 por corredor</p>	<p>Campera impermeable de acuerdo a las especificaciones del fabricante. Deberá tener capucha y costuras cerradas.</p>
<p>Luz Frontal</p>		<p>1 por corredor</p>	<p>Fuente de luz frontal. Sugerimos pilas/batería extras.</p>
<p>Remera Térmica</p>		<p>1 por corredor</p>	<p>Remera de manga larga, ajustada al cuerpo y de material sintético. Puede ser llevada puesta.</p>
<p>Buzo</p>		<p>1 por corredor</p>	<p>Buzo de manga larga, de material sintético y de peso superior a la remera térmica.</p>
<p>Silbato</p>		<p>1 por corredor</p>	<p>Sugerimos silbato sin bola interior de corcho, que funcione en condiciones húmedas.</p>
<p>Bolsa Estanco</p>		<p>1 por corredor</p>	<p>Bolsa estanco, mínimo 25lts, que podrá ser usada para guardar la mochila en el kayak y también como método de flotación para cruzar cursos de agua profundas.</p>
<p>Cinta de amarre</p>		<p>2 por corredor</p>	<p>Cinta como la imagen sin catraca, de 2,5 mts de largo.</p>

		EN TODO MOMENTO DE LA DISCIPLINA MTB	
Nombre	Imagen	Cantidad	Descripción
Bicicleta MTB		1 por corredor	Bicicleta de montaña en buen estado. No se permiten bicicletas de carretera, ciclocross o gravel.
Casco		1 por corredor	Casco de bicicleta con certificación de seguridad apropiada.
Chaleco		1 por corredor	Chaleco reflectivo o cintas reflectivas cosidas o pegadas en la mochila.
Cámara de Repuesto		1 por corredor	Cámara de repuesto de bicicleta.
Kit de Reparación		1 por equipo	Kit que conste de: multiherramientas, corta cadena, parches, inflador y lo que consideren necesario.
Luz delantera		1 por corredor	Luz blanca frontal que puede estar en el casco o en el manubrio.
Luz trasera		1 por corredor	Luz roja trasera. Debe estar en la bicicleta.

		EN TODO MOMENTO DE LA DISCIPLINA REMO	
Nombre	Imagen	Cantidad	Descripción
Kayak		1 por dupla 2 por cuarteto	kayak sit on top doble. NO será provisto por la Organización.
Chaleco Salvavidas		1 por corredor	Chaleco del tamaño del corredor, que cumpla con los estándares de seguridad acuática. Debe estar colocado en todo momento de la/s sección/es de agua.
Remo		1 por corredor	Remo doble.
Cuerda de Rescate		1 por dupla 2 por cuarteto	Cuerda de rescate que debe tener como mínimo 20 mts de largo y 6 mm de espesor.
Luces químicas		3 por dupla 6 por cuarteto	Luz química, mínimo 100 mm, colocada en el chaleco y otra en el kayak. Se debe usar siempre en la noche o lugares oscuros.

		CONTENIDO DEL BOTIQUÍN	
Nombre	Imagen	Cantidad	Descripción
Medicación Personal		La que usen	Medicación que tomen habitualmente. Prever que son 3 días de carrera. Sugerimos avisar al Equipo de Socorrismo si tienen alguna patología.
Apósitos autoadhesivos		3 por corredor	Apósitos tipo "Curitas". Sugerimos que sean grandes.
Venda elástica		1 por dupla 2 por cuarteto	Venda de 2 mts de largo por 7,5 cm. Se usa para aplicar presión sobre una lesión.
Gasas Estériles		2 por dupla 4 por cuarteto	Sobres de gasas estériles que tengan como mínimo 7,5 cm x 7,5 cm.
Gasas de Propóleo		1 por dupla 2 por cuarteto	Sobre de gasas de propóleo que se usan en caso de quemaduras.
Cinta adhesiva		1 por dupla 2 por cuarteto	Cinta quirúrgica o tipo leuco para asegurar venda o gasa.
Solución Antiséptica		1 por dupla 2 por cuarteto	Sugerimos 30ml de iodopovidona, 30ml de agua oxigenada, o cualquier solución antiséptica que ya viene preparada.

Pomada		1 por equipo	Pomada tipo hipoglós que puede ser usada para paspaduras, ampollas, quemaduras o picaduras.
Antihistamínico		6 comp. por dupla 12 comp. por cuarteto	Pastillas antihistamínicas que inhiben la acción de histaminas. Se puede tomar en caso de una reacción alérgica.
Antidiarreico		4 comp. por dupla 8 comp. por cuarteto	Comprimidos para cortar una diarrea aguda.
Ibuprofeno		6 comp. por dupla 12 comp. por cuarteto	Sugerimos comprimidos de 600.
Sales Minerales		6 sobres por dupla 12 sobres por cuarteto	Sobres de sales rehidratantes, tipo "rehidrons". Se usa en caso de deshidratación.
Azúcar		4 sobres por dupla 8 sobres por cuarteto	
Tijera		1 por dupla 2 por cuarteto	
Pinza		1 por dupla 2 por cuarteto	