BACKYARD ULTRA

6706 METROS

4.167 MILLAS

ULALA AVENTURA

Guía del corredor

Guía del Corredor - Ulala Backyard Ultra

1. Introducción

¡Bienvenido a la primera edición de la Ulala Backyard Ultra ! Este documento contiene toda la información esencial para asegurarte una experiencia segura y divertida. Asegúrate de leer detenidamente cada sección y prepárate para el desafío.

2. Detalles del Evento

- Fecha: 28/02/2026

- Ubicación: Cabañas María Selva-Paraguarí

- Los corredores podran acceder al predio desde las 16:00 hs, para armar su box.

-La largada es puntual: 18:00hs, el corredor/a que no este en ese horario en el corral no podrá largar.

- Director del Evento: Pablo Aguerre

-Coordinadora del evento: Patricia Ascarza.

- Contacto: 0981-626-917

3. Categorías:

-Categoría trail: 6.7km

-Categorías: 2 vueltas: 13.4 km

-Categoría 4 vueltas: 26.8 km

-Categoría 8 vueltas: 53.6 km

- Categoría infinito: Ael último en pie.

-Categoría team: la suma de todos los kms de los integrantes

-Categoría sub Team: 5 integrantes. La suma de los kms de los 5 integrantes

4. Condiciones de participación

Para participar y registrarse debe tener 18 años de edad o más el día de la prueba.

Cada participante, con la inscripción manifiesta encontrarse en una forma física y mental que le permite afrontar el esfuerzo y asume el riesgo de esta práctica deportiva.

5. Formato de la Carrera

El Backyard Ultra es una carrera única donde los corredores deben completar una vuelta de 6.7 km (4.167 millas) cada hora. Cada vuelta comienza exactamente a la hora y los corredores que no completen la vuelta dentro de la hora quedan eliminados. La carrera continúa hasta que solo quede un corredor en pie.

·Cada vuelta tiene 6,7 km (4.167 millas).

·Cada hora, en punto, se inicia una nueva vuelta al toque de campana.

·Avisos acústicos: 3 minutos, 2 minutos y 1 minuto antes de cada largada.

·No existe largada tardía: si no estás en el corral al sonar la campana, quedás fuera de esa vuelta.

·Entre vueltas podés descansar, comer, cambiarte y recibir asistencia dentro de tu box. Durante la vuelta, no.

·Solo se computan vueltas completas.

Para Trail, 2, 4 y 8 vueltas: sos finisher al completar tu última vuelta dentro de la hora.

A partir de ese momento, salís oficialmente del formato y no podés volver a ingresar al circuito.

6. Reglas deportivas (lo que sí y lo que no)

6.1 Corral y asistencia

·Una vez que ingresás al corral, no se permite recibir ni entregar objetos (comida, bebida, equipo, luces, ropa) ni asistencia física.

·La asistencia está permitida únicamente entre vueltas y dentro de tu box, antes de entrar al corral.

·No se permite recibir ayuda externa durante la vuelta.

6.2 Circuito y acompañamiento

·Debés respetar el recorrido marcado.

-No se permiten atajos.

·No se permiten pacers: ningún acompañante puede ingresar al circuito con un corredor.

·Solo pueden estar en el circuito corredores activos (en carrera).

-Corredores eliminados o finalizados no pueden ingresar al recorrido.

6.3 Conducta y equipamiento

Equipamiento

·Bastones prohibidos. Su uso es causal de descalificación.

·Los corredores más lentos deben permitir adelantamientos de forma segura.

·Podés tener varias personas de apoyo, siempre que el espacio del predio lo permita y respeten las indicaciones de la organización.

6.4. Conducta deportiva

Se exige mantener una conducta deportiva (fair play) antes, durante y después de la competencia, respetando a otros corredores, asistentes, público, voluntarios y organización.

Esto implica:

•Trato respetuoso: sin insultos, amenazas, agresiones, discriminación ni acoso.

·Cumplir las indicaciones del Director de Carrera y del staff (seguridad y orden del evento).

·Competir con honestidad: sin atajos, sin manipular controles y sin alterar señalización.

·Cuidar el entorno y el predio: mantener limpio el box y no arrojar residuos fuera de las zonas habilitadas.

Se considera conducta antideportiva (y puede ser sancionada):

·Obstruir intencionalmente el paso, empujar o poner en riesgo a otros participantes.

·Dañar o alterar el circuito, la señalización o las zonas de control.

·Desobedecer de forma reiterada las indicaciones del staff.

·Cualquier acción que afecte la seguridad o el normal desarrollo de la carrera.

Sanciones: según la gravedad, la organización podrá aplicar advertencia, penalización o descalificación (DQ).

La decisión del Director de Carrera es final.

7. Eliminación, descalificación y resultados

7.1 Eliminación (DNF)

•No completar la vuelta dentro de la hora.

·No estar dentro del corral al sonar la campana de largada.

·Abandonar el recorrido establecido (salvo emergencia y con aviso a organización).

7.2 Descalificación (DQ)

•Recibir ayuda o intercambio de objetos durante la vuelta.

·Volver al área de box/corral una vez iniciada la vuelta (salvo emergencia gestionada con la organización).

·Ingresar al circuito con pacers o permitir acompañamiento de no-competidores.

·Uso de bastones.

·Conducta antideportiva o incumplimiento de indicaciones de la organización (falta de respeto, agresiones, discriminación, sabotaje o acciones que comprometan la seguridad).

7.3 Último en pie y caso sin ganador

•Para que exista ganador, el último corredor debe completar una vuelta más que todos los demás.

·Si el último corredor en carrera no completa la vuelta siguiente (la vuelta de consagración), la prueba finaliza sin ganador.

·La organización publicará la clasificación final por cantidad de vueltas completas y, cuando aplique, por orden de llegada en la última vuelta válida.

7.4 Escolta (segunda posición)

Se considera escolta al corredor con la segunda mayor cantidad de vueltas completas. Si hubiera empate en vueltas completas, se define por el orden de llegada en la última vuelta válida completada.

8. Premiación

8.1 Trail (por edades)

Se premia a los 3 primeros hombres y a las 3 primeras mujeres por cada franja de edad:

·18-29 años

·30-39 años

·40-49 años

·50-59 años

·60+ años

8.2 2, 4 y 8 vueltas (general)

Se define en la última vuelta de cada categoría: el puesto se determina por el orden de llegada al completar esa última vuelta. Se premia a los 3 primeros hombres y a las 3 primeras mujeres (sin categorías por edad).

8.3 Infinito

·Último en pie (ganador/a) si cumple la condición de una vuelta más que todos.

·Escolta.

8.4 Team y Sub-Team

·**Team:** se premia al Team con mayor cantidad de vueltas completas sumadas entre todos sus integrantes (equivalentes en km).

·**Sub-Team:** se premia al sub-team de 5 integrantes con mayor cantidad de km/vueltas completas sumadas.

·Se permiten equipos mixtos.

·Solo cuentan vueltas completas.·

9. Reglamento Team y Sub-Team

9.1 Conformación

·Team: sin número máximo de integrantes.

·Sub-Team: se conforma después del cierre de inscripciones, usando participantes inscriptos en Team. Los integrantes se publican en el listado oficial y no se modifican durante la carrera.

9.2 Puntaje

·Cada integrante suma únicamente vueltas completas.

·El puntaje del Team/Sub-Team es la suma total de vueltas completas (y su equivalente en km).

9.3 Desempates

En caso de empate en vueltas totales, se aplica el siguiente criterio hasta encontrar una diferencia:

1. Se ordenan (de mayor a menor) las vueltas completas de cada integrante del equipo.
2. Se compara el mejor registro de cada equipo. Si sigue igual, se compara el segundo mejor, y así sucesivamente.
3. Si un equipo se queda sin registros para comparar, queda detrás del otro.
4. Si aún persiste el empate, se define por el mejor orden de llegada en la última vuelta válida del mejor integrante.

10. Box / campamento y convivencia

La organización asignará, el día del evento, los espacios habilitados para boxes y circulación.

·No existe un límite fijo de espacio, pero cada box debe respetar el área asignada y los pasillos de circulación.

·Música: permitida solo desde PC y a volumen moderado (sin afectar el descanso de otros corredores).

·Cada participante es responsable de mantener limpio su box y retirar sus residuos.

11. Logística y equipamiento

La carrera es de autosustento. Podés traer todo lo que necesites para tu logística personal (comida, bebida, abrigo, recambios, luces, etc.). En el predio hay bar y la organización colocará hidratación, pero no se garantiza que cubra toda la duración del evento.

11.1 Hidratación durante la vuelta

·Se permite usar sistema de hidratación (riñonera con bidones, soft flasks, chaleco o mochila de hidratación).

·Está permitido llevar artículos/insumos personales durante la vuelta.

11.2 Obligatorio (mínimo)

·Calzado adecuado para el terreno.

·Luz frontal desde el atardecer hasta el amanecer (para quienes sigan en carrera).

·Vaso reutilizable.

·Silla plegable.

·Luces/baterías de repuesto.

·Ropa de abrigo y recambios.

·Impermeable (si la organización lo indica por condiciones meteorológicas).

11.3 Recomendado

·Batería externa (power bank) para reloj y frontales.

·Botiquín personal para ampollas/rozaduras (pequeñas curas).

·Saco de dormir o manta para descansos prolongados.

·Segunda piel / camiseta térmica (noche).

·Alimentación y bebida propias para varias horas.

11.4 Medicación

Medicación personal habitual: traé lo que uses normalmente. Ante dudas, consultá a tu médico.

12. Documentación y aceptación de reglas

·La inscripción implica conocer y aceptar este reglamento.

·El certificado médico y la carta responsiva deben descargarse desde los canales oficiales y presentarse impresos y firmados al retirar el kit.

·El organizador se reserva el derecho de modificar programa/recorrido por motivos de seguridad o fuerza mayor, informando por canales oficiales.

13. Seguridad

·En el predio habrá asistencia médica y puntos de primeros auxilios.

·Ante emergencia, comunicarse con organización: 0981-626-917 • 0981-579-953.

14. Aceptación de las reglas.

Cualquier inscripción en la Ulala Backyard Ultra implica conocer estas reglas y aceptarlas.

El organizador se reserva el derecho de poder modificar el programa y/o recorrido, sin previo aviso y en cualquier momento, pero informando a los inscriptos o cancelar el evento por causas impuestas por fuerza mayor.