

VIII CARRERA DE ORIENTACIÓN “TIERRA DE GIGANTES” BOLETÍN 2

- 12 Octubre 2016 -



• EQUIPOS

Equipos formados por dos personas. Deberán ir siempre juntos durante el desarrollo de la prueba, de lo contrario serán penalizados con un 20 % de los puntos obtenidos (a partir de 30 segundos de distancia entre ellos). Habrá miembros de la organización vigilando.

Habrán dos categorías:

- **Categoría niños.** Todos aquellos equipos que tengan un componente nacido en el año 2004 o posteriores.
- **Categoría adultos.** El resto de equipos.

• MATERIAL (se explican más abajo todos los elementos de la carrera)

- **Brújula.** Es opcional, lo llevan los propios equipos.
- **Mapa.** Se trata de un mapa cartográfico con escala de **1:7500**. Será entregado por la organización al iniciar la prueba. Parte del mapa será urbano (zona norte de Campo de Criptana) y otra parte abarcará una parte de la Sierra de los molinos.
- **Tarjeta de control.** **Será entregado por la organización a la hora de realizar las inscripciones, se dará uno por equipo.**
- **Libro de ruta.** **Estará incluido en el propio mapa con símbolo IOF. En la zona de salida estará impreso con la traducción literal.**

• INSCRIPCIONES Y HORARIOS

- El precio de la inscripción es de 3 euros por persona. El dinero recaudado será destinado a la Asociación Contra el Cáncer.



- **El máximo de inscripciones será de 130 equipos.**
- Se podrán hacer inscripciones por varios medios:
 - Vía telefónica: 658502995
 - Por email: amanzaneque@hotmail.com
 - El mismo día de la carrera en la zona de salida hasta media hora antes del inicio de la prueba (hasta las 10:30 h)
- El miércoles 12 de Octubre a las 11:00 h dará comienzo la carrera. Aquellos que no tengan todavía dorsal deberán recogerlo antes de las 10:30 h. La salida y meta de la prueba tendrá lugar en la Plaza Mayor de Campo de Criptana.

• DESARROLLO DE LA PRUEBA

- Es muy importante mirar bien el número de baliza antes de picarla. En el mapa encontraremos 35 puntos de control donde estarán instaladas las balizas, cada una tendrá una puntuación diferente.
- En el mapa principal encontraremos:
 - **Un triángulo y un doble círculo** que indican la salida y meta.
 - **35 círculos** correspondientes a 35 balizas que se deben encontrar con un número identificativo al lado, el orden es indiferente.
- Después de la explicación inicial de la carrera se dará la salida en masa desde el arco de salida, los equipos adultos en una mitad y los equipos de niños en la otra. Los mapas estarán colocados a unos 150 metros del arco. Habrá dos mapas para cada equipo.
- La distancia de la prueba variará según el itinerario seguido por cada equipo y según el número de balizas que sean capaces de encontrar. **LA CARRERA ESTÁ ABIERTA A TODOS LOS PÚBLICOS, CADA UNO LA REALIZA COMO QUIERE (ANDANDO O CORRIENDO) Y NO ES OBLIGATORIO REALIZAR EL RECORRIDO COMPLETO.**
- En cada punto encontraremos una baliza de color blanco y naranja con un número y una pinza con la que se deberá marcar la casilla correspondiente en la tarjeta de control.
- El tiempo máximo para realizar la prueba será de 1 h y 30 m. **No es obligatorio ir a todas las balizas**, por lo que se aconseja antes de empezar a correr establecer una estrategia de carrera en la que se valoren las distancias así como los recorridos.
- Todas las balizas tendrán distinta puntuación por lo que es muy importante establecer una estrategia. **La puntuación de cada baliza corresponde con la decena de su número**, es decir, si la baliza es la 55 valdrá 50 puntos, si la baliza es la 92 valdrá 90 puntos. En total se pueden conseguir 2280 puntos.
- La clasificación se formará teniendo en cuenta el número de puntos obtenidos. En caso de empate se tendrá en cuenta el tiempo invertido.
- En caso de fuera de control, es decir, se supere el tiempo máximo permitido (1 h y 30 m) se aplicará una penalización de **20 puntos por cada minuto de retraso**, de ahí la importancia de establecer claramente una estrategia. Si se llega 30 minutos tarde el equipo quedará descalificado.
 - 1:30:00 → no hay penalización
 - 1:30:01 → 20 puntos de penalización
 - 1:31:01 → 40 puntos de penalización
 - 1:32:01 → 60 puntos de penalización
 - 2:00:00 → 600 puntos de penalización
 - 2:00:01 → descalificado
- Las balizas se comenzarán a retirar al cumplirse el tiempo máximo de carrera (1h y 30 m).

- EL MAPA EN ESTA OCASIÓN ES SEMIURBANO (ZONA NORTE DE CAMPO DE CRIPTANA). **EL TRÁFICO NO ESTARÁ CORTADO POR LO QUE SE RUEGA QUE SE TENGA PRECAUCIÓN A LA HORA DE REALIZAR LA CARRERA.**
- La carrera es por equipos, los miembros del equipo **NO PODRÁN SEPARARSE MÁS DE 30 SEGUNDOS** de lo contrario serán penalizados con el 20 % de la totalidad de sus puntos. Habrá miembros de la organización que vigilarán durante el desarrollo de la carrera.

- **TROFEOS Y SORTEOS (patrocinadores)**

- El **Ayuntamiento de Campo de Criptana** repartirá trofeos a los 3 primeros equipos clasificados de cada categoría (niños y adultos) y habrá medallas para todos los niños:



Excmo. Ayuntamiento de
Campo de Criptana

- Además se realizará un sorteo de:

- Camisetas de **Criptana Vertical**:



- Un cheque regalo de la estación de servicio **ARAMAR EL QUIXOTE**:



- Como siempre realizaremos un sorteo de varias **Cervezas Salvajes**:



LA BALIZA

Los lugares que debemos encontrar estarán marcados con una baliza de 30x30 cm de color blanco y naranja. En ella se colgará un número para poder identificarla:



LA PINZA

Junto a la baliza encontraremos una pinza con la que marcaremos en la tarjeta de control la casilla correspondiente al punto donde nos encontraremos. Cada pinza marca en la tarjeta de control un dibujo diferente:



LA TARJETA DE CONTROL

La tarjeta de control contiene un cuadro por cada punto del mapa en donde se deberá marcar con la pinza correspondiente. **Se dará a parte del mapa y contendrá 35 recuadros para cada una de las balizas. Se entregará a la hora de realizar la inscripción.**

TARJETA DE CONTROL								
III CARRERA DE ORIENTACIÓN TIERRA DE GIGANTES								
1	2	3	4	5	2	3	4	5
DORSAL DEL EQUIPO								
6	7	8	9	10	11	12	13	14

EL LIBRO DE RUTA

El libro de ruta mostrará por cada punto del mapa una pista de su localización con normativa IOF. **En la zona de salida se podrá mirar la traducción de estos símbolos.**

LIBRO DE RUTA

IV Carrera de orientación "Tierra de Gigantes"

PUNTO DE CONTROL	DESCRIPCIÓN	PUNTOS
1	Árbol	1
2	Cota	1
3	Cortado, parte alta	1
4	Vaguada, arbustos	1
5	Arbusto	1
6	Árbol	1
7	Valla de piedra	1
8	Cortado	1
9	Árbol	1
10	Construcción	1