

# II CARRERA DE ORIENTACIÓN “TIERRA DE GIGANTES”

---



## • EQUIPOS

Equipos formados por dos personas. Durante el desarrollo de la prueba deberán ir siempre juntos, de lo contrario serán descalificados.

## • CATEGORIAS

Habr  una sola categor a. Existir n una serie de bonificaciones de tiempo (se descontar  del tiempo total) en los siguientes casos:

- o Equipo con al menos un componente femenino → **5 % del total**
- o Equipo con al menos un componente mayor de 50 a os → **10 % del total**
- o Equipo con un componente menor de 12 a os → **15 % del total**

En caso de participar equipos a los que se les pudiera aplicar m s de 1 de los criterios s lo se aplicar  una bonificaci n, la que sea m s ventajosa para el equipo.

## • MATERIAL

- o **Br jula.** La organizaci n dispondr  de 15 br julas para dejar a los primeros equipos que las pidan. Estos deber n entregar una fianza de 5   que ser n devueltos en su totalidad al finalizar la prueba.
- o **Mapa.** Se trata de un mapa cartogr fico del IGN con escala aproximada de **1:7500**. Ser  entregado por la organizaci n al iniciar la prueba.
- o **Tarjeta de control.** Ser  entregado por la organizaci n al iniciar la prueba.
- o **Libro de ruta.** Ser  entregado por la organizaci n al iniciar la prueba.

## • DESARROLLO DE LA PRUEBA

- o El precio de la inscripci n por equipo es de 5 .
- o El viernes 19 de Octubre a las 21:00 h, en la Casa del Deporte, se realizar  una sesi n informativa para aclarar todas las dudas sobre la carrera, se entregar n los dorsales y se asignar n las horas de salida de todos los equipos.
- o El s bado 20 a las 16:00 h dar  comienzo la carrera. Aquellos que no tengan todav a dorsal deber n recogerlo media hora antes. Se admitir n inscripciones el mismo d a de la carrera de 15:00 h a 15:45 h.
- o La modalidad de la carrera ser  contrarreloj, saliendo cada equipo con una diferencia de 1 minuto
- o La distancia de la prueba en l nea recta (sin perderse) es de unos 6,5 km aproximadamente. **LA CARRERA EST  ABIERTA A TODOS LOS P BLICOS,**

**CADA UNO LA REALIZA COMO QUIERE (ANDANDO O CORRIENDO) Y NO ES OBLIGATORIO REALIZAR EL RECORRIDO COMPLETO.**

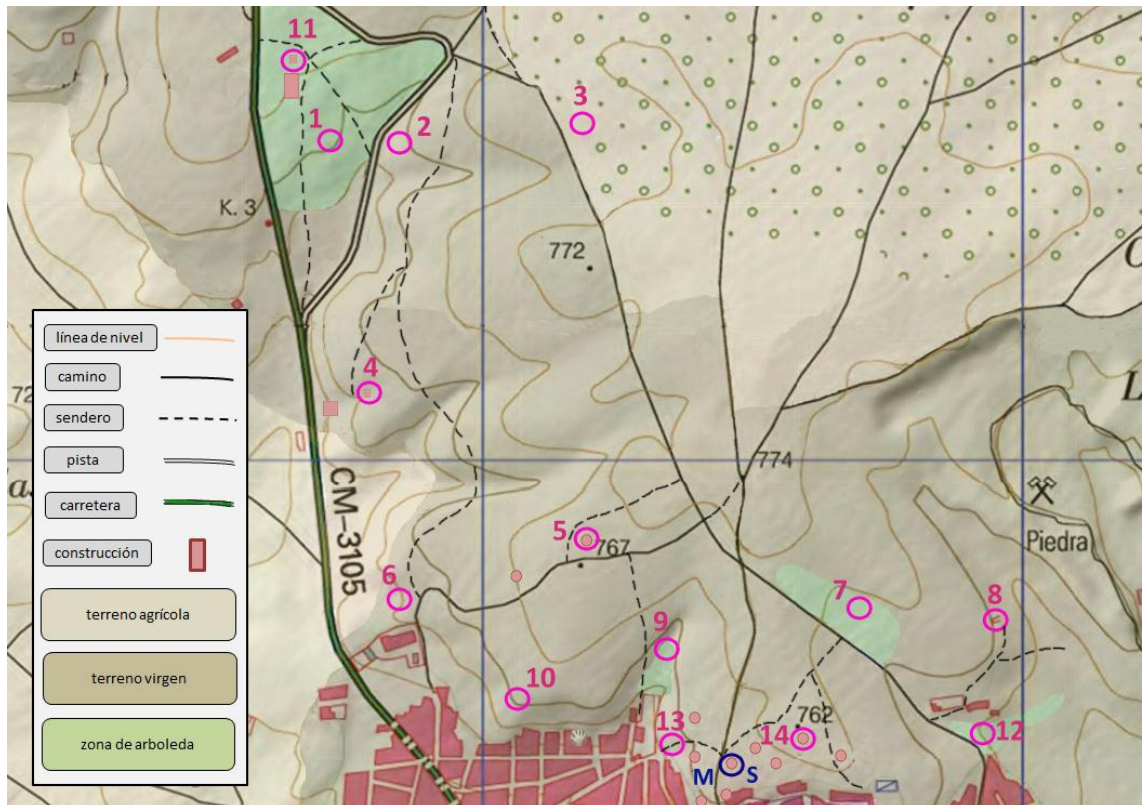
- A cada equipo se le entregará un mapa con diversos puntos marcados (cada uno con un número), un libro de ruta (lista con las pistas de la ubicación exacta de cada punto) y la tarjeta de control.
- Los equipos deberán encontrar dichos puntos en el menor tiempo posible y en el orden que prefieran.
- 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.
- Habrá puntos especiales en los que no habrá baliza. En su lugar se deberá contestar una pregunta relacionada con el lugar donde está ubicado el punto.
- El tiempo máximo para realizar la prueba será de 2 horas y 15 minutos. **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.
- Cada uno de los puntos tendrá una penalización de tiempo que será aplicada en caso de no ser encontrado. Este tiempo de penalización variará según la dificultad o lejanía del punto.
- La clasificación se formará teniendo en cuenta el tiempo invertido, las penalizaciones y las bonificaciones.
- En caso de fuera de control, es decir, se supere el tiempo máximo permitido (2 horas y media) se aplicará una penalización de 3 minutos por minuto de retraso de ahí la importancia de establecer claramente una estrategia.
- QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDO CRUZAR O CIRCULAR POR CARRETERA. LA ORGANIZACIÓN VIGILARÁ LOS TRAMOS Y SI ALGÚN EQUIPO INFRINGE ESTA NORMA SERA AUTOMÁTICAMENTE DESCALIFICADO.

**• CUIDADO DEL ENTORNO**

La carrera se desarrolla íntegramente por un paraje natural por lo que se pide a todos los participantes que sean respetuosos con el medio ambiente.

**• EXPLICACIÓN MÁS DETALLADA DE LOS ELEMENTOS UTILIZADOS****EL MAPA**

Se trata de un mapa cartográfico con líneas de nivel en el que se detallan caminos, senderos, construcciones y tipo de terreno. En él se incluyen circunferencias rojas junto a un número indicando donde se encuentran las balizas. El triángulo indicará cuál es la salida y meta de la prueba. La siguiente imagen muestra el mapa de la carrera del 2011:



## 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 identificarla con su correspondiente punto en el mapa. Habrá varios puntos donde no habrá baliza y será necesario contestar una pregunta relacionada con el lugar:





## 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. De igual forma será aquí donde se contesten las preguntas de los puntos donde no hay balizas.

TARJETA DE CONTROL						
I CARRERA DE ORIENTACIÓN TIERRA DE GIGANTES						
EQUIPO	DORSAL	1	2	3	4	5
11	¿En qué año se realizó esta construcción?					
12	¿Cuántos bancos hay en este lugar?					
13	¿Cuántas columnas ves en este lugar?					
14	¿A qué ilustre criptanense está dedicada esta construcción?					
		6	7	8	9	10
Teléfono Organización: 658502995						

## EL LIBRO DE RUTA

El libro de ruta mostrará por cada punto del mapa una pista de su localización, la penalización si no se consigue encontrar y si se trata de una baliza o una pregunta sobre el lugar donde se encuentra:

PUNTO DE CONTROL	TIPO	DESCRIPCIÓN	TIEMPO DE PENALIZACIÓN
1	BALIZA	Piedra	20 minutos
2	BALIZA	Construcciones-agua	15 minutos
3	BALIZA	Árbol	15 minutos
4	BALIZA	Construcción	25 minutos
5	BALIZA	Ruinas	10 minutos
6	BALIZA	Estructura metálica	10 minutos
7	BALIZA	Árbol	10 minutos
8	BALIZA	Ruinas	10 minutos
9	BALIZA	Hoyo en vaguada	5 minutos