

VII CARRERA DE ORIENTACIÓN “TIERRA DE GIGANTES”

- 24 Octubre 2015 -



• 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 2003 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 **1:10000**. Será entregado por la organización al iniciar la prueba.
- **Tarjeta de control.** Será entregado por la organización al iniciar la prueba.
- **Libro de ruta.** Será entregado por la organización al iniciar la prueba. Estará incluido en el propio mapa.

• 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. Se podrán hacer inscripciones por varios medios:
 - Vía telefónica: 658502995
 - Por email: amanzaneque@hotmail.es
 - El viernes 23 de Octubre de 20:30h a 21:30 h en la Casa del Deporte.
 - El mismo día de la carrera en la zona de salida hasta media hora antes del inicio de la prueba (hasta las 16:00 h)
- El sábado 24 de Octubre a las 16:30 h dará comienzo la carrera. Aquellos que no tengan todavía dorsal deberán recogerlo antes de las 16:00 h. La salida y meta de la prueba tendrá lugar en el molino Burleta de la Sierra de los Molinos de Campo de Criptana.

• DESARROLLO DE LA PRUEBA

- Habrá dos posibles mapas y por lo tanto dos posibles recorridos. Ambos recorridos compartirán algunas balizas y otras no por lo que es muy importante mirar bien el número de baliza antes de picarla. En cada uno de

los mapas encontraremos 35 puntos de control donde estarán instaladas las balizas, cada una tendrá una puntuación diferente.

- En el mapa principal encontraremos:
 - **Un triángulo** que indica la salida y meta de la carrera.
 - **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 a cada equipo el mapa, libro de ruta y hoja de control. **La organización dará 10 minutos para que los equipos estudien su estrategia.**
- La salida de la prueba será en masa.
- 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.**
- Los equipos deberán encontrar el mayor número de puntos posible en menos de 1 h y 30 m.
- 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).

- QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDO CRUZAR O CIRCULAR POR CARRETERA. LA ORGANIZACIÓN VIGILARÁ LOS TRAMOS Y SI ALGÚN EQUIPO INFRINGE ESTA NORMA SERA AUTOMÁTICAMENTE DESCALIFICADO.
- **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.**

• 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.

Está totalmente prohibido transcurrir por zonas de cultivo que puedan ser dañadas por el paso de una persona como puede tratarse de siembras. Y de igual forma también está prohibido adentrarse en cualquier propiedad privada que esté vallada.

• EXPLICACIÓN MÁS DETALLADA DE LOS ELEMENTOS UTILIZADOS

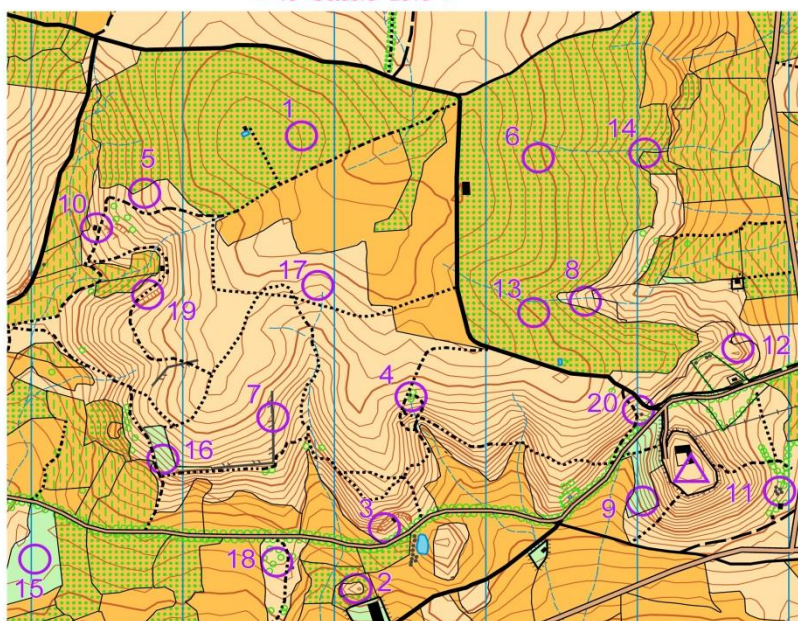
EL MAPA

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:

IV CARRERA DE ORIENTACIÓN TIERRA DE GIGANTES

- 19 Octubre 2013 -

CriptAnAvertical
club de montaña



Escala 1:7500
Equidistancia: 2 m

	Terreno abierto
	Zona boscosa
	Olivos o frutales
	Víñedo
	Terreno cultivable
	Edificio
	Agua
	Línea de nivel
	Muro o valla de piedra
	Muro o valla infranqueable
	Camino grande o pista
	Camino mediano
	Senda
	Carretera
	Calle o pista asfaltada
	Líneas del Norte Magnético
	Tendido eléctrico
	Salida
	Punto de Control
	Meta
	Zona prohibida
	Árbol
	Arbusto
	Elemento peculiar

Teléfonos organización:
658502995 - 636493126

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.

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 y los puntos que se obtienen al conseguir dicho punto. Irá incluido en el mapa de la carrera.

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