

IV CARRERA DE ORIENTACIÓN “TIERRA DE GIGANTES”

- 19 Octubre 2013 -



• HORARIOS

VIERNES

- A las 20:30 h en la Casa del Deporte (piscina cubierta) se realizará una reunión informativa para aclarar todas las dudas sobre la carrera y realizar inscripciones.

SÁBADO

- Desde las 12:00 h hasta las 15:45 se podrán realizar inscripciones en la zona de salida.
- A las 15:45 h pequeña charla informativa para la categoría de niños.
- A las 16:00 h salida en masa de los equipos de la categoría de niños.
- A las 16:05 h pequeña charla informativa para la categoría de adultos.
- A partir de las 16:15 h salida en modalidad contrarreloj de los equipos de la categoría de adultos.

En esta época del año empieza a hacerse de noche pronto por lo que los horarios los debemos cumplir estrictamente. Por favor, sed puntuales. De igual forma se recomienda a los equipos de la categoría de adultos con poca experiencia que puesto la salida será en formato contrarreloj, salgan de los primeros (no habrá un orden preestablecido de salida).

• ZONA DE LA CARRERA

La salida y meta de la carrera se realizará en el cerro del Santuario de la Virgen de Criptana (Campo de Criptana). No se podrá aparcar en la zona alta del cerro, se habilitará un parking en la zona baja.

Los puntos de control de la carrera se distribuirán hacia la zona Noroeste del cerro, a excepción de algunos situados alrededor del santuario. Por lo tanto no será necesario cruzar en ningún momento la carretera nacional de Pedro Muñoz ni la comarcal que va a el Toboso, de hecho queda totalmente prohibido transitar por estas vías.



• EQUIPOS

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

Habrán dos categorías:

- **Categoría de niños.** Todos aquellos equipos que tengan un componente nacido después del año 2002 (incluido este).
- **Categoría de adultos.** El resto de equipos.

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

- **Brújula.** La organización dispondrá de 15 brújulas para dejar a los primeros equipos que las pidan. Estos deberán entregar una fianza de 5 € que serán devueltos en su totalidad al finalizar la prueba.
- **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.

• INSCRIPCIONES

- El precio de la inscripción por equipo es de 5 euros, 7 el día de la carrera. Se podrán hacer inscripciones por varios medios:
 - Vía telefónica: 658502995
 - Por email: criptanavertikal@hotmail.es
 - A través de nuestro Facebook (Criptana Vertical)
 - En la reunión informativa del viernes 18 a las 20:30 h en la Casa del Deporte (en la piscina cubierta)
 - El mismo día de la carrera en la zona de salida desde las 12:00 h hasta las 15:45 h

• DESARROLLO DE LA CARRERA EN CATEGORÍA DE NIÑOS

- La carrera en la categoría de niños será tipo SCORE, es decir, todos los equipos saldrán a la vez. Habrá un total de 20 posibles balizas que habrá que encontrar, ninguna es obligatoria.
- 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.** Si se realizara el recorrido en su totalidad sin perderse, la distancia aproximada sería unos 6 km.
- A cada equipo se le entregará un mapa con 20 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 el mayor número de puntos posible en menos de 2 horas.
- En cada punto encontraremos una baliza de color blanco y naranja con una tarjeta **blanca**(no se debe hacer caso de la tarjeta roja en esta categoría) con el número de baliza 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 2 horas. **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.
- Todos los puntos tendrán el mismo valor.
- La clasificación se formará teniendo en cuenta el número de puntos obtenido. 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 (2 horas) se aplicará una penalización de 1 punto cada 5 minutos 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.

• DESARROLLO DE LA CARRERA EN CATEGORÍA DE ADULTOS

- La carrera en la categoría de adultos será de tipo contrarreloj, es decir, cada equipo saldrá cada 1 o 2 minutos. No habrá horas de salida preestablecidas, a partir de las 16:15 h los equipos se pondrán en fila en la zona de salida e irán saliendo poco a poco. Se recomienda a los equipos inexpertos salir al principio.
- A cada equipo se le entregará un mapa con 20 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.
- En esta ocasión el recorrido no es libre sino con un orden de balizas obligatorio. Dicho orden de balizas no se sabrá a priori y nada tiene que ver con el número de identificación de las balizas.
- Se indicará a los equipos cuál es la primera baliza a encontrar. Cuando llegue el equipo a ella podrá identificarla por el número que aparecerá en la tarjeta blanca colgada de la baliza y picará con la pinza en la primera casilla (independientemente del número de baliza).
- Aparte de la tarjeta blanca se encontrará otra de color rojo que indicará cuál es la siguiente baliza que se debe encontrar y así sucesivamente.
- **IMPORTANTE:** Se pica en la tarjeta de control por el orden de las balizas, no por el número de la misma. Por ejemplo, si la tercera baliza que debemos encontrar en el recorrido es la número 5 no se picará en la casilla 5 sino en la casilla 3.
- **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.**
- No es obligatorio encontrar todas las balizas, cada equipo se pone sus límites, pero todas las que se encuentren deben ir consecutivas, no puede haber espacios en la tarjeta de control. Si esto sucede sólo contarán las balizas picadas hasta el hueco en blanco.
- Si se realizara el recorrido en su totalidad sin perderse, la distancia aproximada sería unos 9 km.
- Los equipos deberán encontrar el mayor número de puntos posibles en orden en menos de 2 horas.
- Todos los puntos tendrán el mismo valor.
- La clasificación se formará teniendo en cuenta el número de puntos obtenido. 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 (2 horas) se aplicará una penalización de 1 punto cada 5 minutos 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.

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. La siguiente imagen muestra el mapa de la III Carrera de Orientación “Tierra de Gigantes” realizada en Febrero de 2013:

Sierra de los Molinos.- Campo de Criptana

Escala 1:10.000
Equidistancia 5 metros









Carrera para la promoción y difusión del deporte de orientación
24 de febrero de 2013

Legend:

- Contorno a altitud variable
- Pared vertical
- Camino ancho / estrecho
- Sendero grande / pequeño
- Vía de tren / puente o paso
- Línea eléctrica / poste
- Límite alta tensión / poste
- Muro de piedra / albañilería
- Muro de piedra / albañilería
- Valla (suelo) en / sola
- Valla (suelo) en / sola
- Bofedo / riego / huera
- Propiedad privada prohibida
- Conducción tranvía / ferrocarril
- Torre grande / pequeña
- Contacto ferrocarril / telefónico
- Hoyo en piedra / en tierra
- Piedra pegajosa / grande
- Zona / grupo de piedras

Legend:

- Contorno de nivel / mancha
- Cueva oscura / iluminada
- Suro de erasón (protegido)
- Loma pequeña / alta
- Depresión grande / pequeña
- Muro de tierra / albañilería
- Río pequeño / intermitente
- Depresión / hoyo con agua
- Lago / pantano / embalse
- Zona vectorial / intersección
- Pozo / fuente / arroyo
- Terreno abierto / sembrado
- Abasco / barbecho / con vegetación
- Bosque / con zona de protección
- Bosque / muy limitado de cultivos
- Vegetación / arbustiva / alta
- Vegetación / arbustiva / baja
- Vivero / huerto / cultivo
- Límites vegetación / cultivos





CRÍPTANA VERTICAL
24 de febrero de 2012

▷	S	↘	↙	⊗	
1	31	▲	▲	▲	▲
2	32	✓	✗	✗	✗
3	33	↘	↙	⊗	⊗
4	34	↘	↙	⊗	⊗
5	35	↘	↙	⊗	⊗
6	36	✓	✗	✗	✗
7	37	↓	↘	↙	↘
8	38	□	□	□	□
9	39	□	□	□	□
10	40	→	rm	rm	rm
11	41	▲	▲	▲	▲
12	42	●	●	●	●
13	43		▲	▲	▲
14	44	↓	▲	▲	▲
15	46	↑	rm	rm	rm
16	47	▲	▲	▲	▲
17	48	↘	↙	↘	↙
18	49	⊗	⊗	⊗	⊗
19	50	↘	↙	↘	↙
20	51	▲	▲	▲	▲
21	52	↘	↙	↘	↙
22	53	rm	rm	rm	rm
23	54	□	□	□	□
24	57	↘	↙	↘	↙
25	58	↘	↙	↘	↙
26	59	↘	↙	↘	↙
27	200	↘	↙	↘	↙

○ --- 75 --- ○

Deporte: CBZ MANZANARES ORIENTACIÓN. Manzanares_orientacion@yahoo.es
<http://manzanaresorientacion.blogspot.com.es/> Registro FEDO.- CR-1407-13
 Trabajo de Campo y digitalización: Diego Rodríguez Corrochano, Enero 2013
 Realizado para la práctica del Deporte de Orientación. Prohibida su reproducción.
 La posesión del mapa no significa permiso de acceso a la zona.
 La práctica del Deporte de Orientación implica respeto por el medio natural y la propiedad privada.

LA BALIZA

Los lugares que debemos encontrar estarán marcados con una baliza de 30x30 cm de color blanco y naranja. En ella se colgará una tarjeta blanca indicando el número para poder identificarla. Aparte habrá otra tarjeta roja sólo válida para la categoría de adultos que indicará la siguiente baliza a picar:



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.

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
TARJETA DE CONTROL IV CARRERA DE ORIENTACIÓN TIERRA DE GIGANTES							EQUIPO	DORSAL	
11º	12º	13º	14º	15º	16º	17º	18º	19º	20º

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 (en este caso todos valdrán 1 punto)

LIBRO DE RUTA
IV Carrera de orientación "Tierra de Gigantes"

PUNTO DE CONTROL	DESCRIPCIÓN	PUNTOS
1	Hoyo	1
2	Arbusto	1
3	Pino - Rama baja	1
4	Hoyo	1
5	Pino - Rama caída	1
6	Hito	1
7	Hoyo- Construcción	1
8	Elemento peculiar	1
9	Pino - Rama baja	1
10	Pino	1
11	Pino	1
12	Árbol peculiar	1