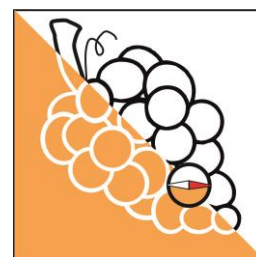




29 de Junio de 2019

7 horas

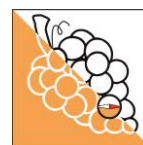
Trekking + BTT + Kayak + Pruebas especiales



Organiza: **CRON**
Club Riojano de Orientación en la Naturaleza
www.orientacron.es

Contacto: raid@orientacron.es

BOLETÍN 2

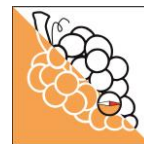


III RAID VALLE DEL IREGUA

BOLETÍN 2

ÍNDICE

1.- PRESENTACIÓN	3
2.- INFORMACIÓN PRÁCTICA	4
2.1.- LOCALIZACIÓN	4
2.2.- PROGRAMA	6
2.3.- EQUIPOS Y CATEGORÍAS	6
2.4.- OTRAS CUESTIONES ORGANIZATIVAS	7
3.- INFORMACIÓN TÉCNICA	8
3.1.- SECCIONES	9
3.2.- PRUEBAS ESPECIALES	10
3.3.- MAPAS, DISTANCIAS Y DESNIVELES	16
3.4.- MATERIAL	17
3.5.- CRONOMETRAJE	18
3.6.- PENALIZACIONES	18
4.- LIBRO DE RUTA (ROADBOOK)	19
5.- INSCRIPCIONES	20
6.- ANEXOS	22



1.- PRESENTACIÓN

El Raid Valle del Iregua se trata de una competición multidisciplinar destinada a probar la resistencia y navegación de equipos (de dos personas) en total autonomía con la ayuda de un mapa, donde el objetivo de los participantes es conseguir el mayor número de puntos repartidos en un área representada en un mapa, con un tiempo límite de duración.

Para ello deberán progresar sobre el terreno utilizando exclusivamente sus propios medios, sin recibir ayuda externa, ni valerse de medios motorizados, corriendo a pie, en bicicleta de montaña o en kayak y superando pruebas especiales de escalada, orientación y técnica de btt.

Trabajo en equipo, resistencia, estrategia, orientación y respeto por la naturaleza son los elementos que caracterizan a este deporte.

El “III Raid Valle del Iregua” es un raid ideal para la iniciación, con pruebas adecuadas a los diferentes niveles de los deportistas y a su vez es un raid exigente para los equipos más experimentados que quieran ponerse a prueba. Se trata de que cada equipo valore sus capacidades y asuma qué pruebas y recorrido es capaz de realizar en las 7 horas de duración del raid. Tratamos de organizar un raid ameno y entretenido que guste por paisaje, recorrido y diversidad. Existirán múltiples opciones, estrategias y escapatorias.

La organización corre a cargo del Club Riojano de Orientación en la Naturaleza (CRON) y los directores de carrera son Rubén Torrecilla y Javier Jiménez.

Toda la información sobre la prueba se puede encontrar en la página web del club (www.orientacion.es) y las dudas las podéis resolver a través del correo raid@orientacion.es.

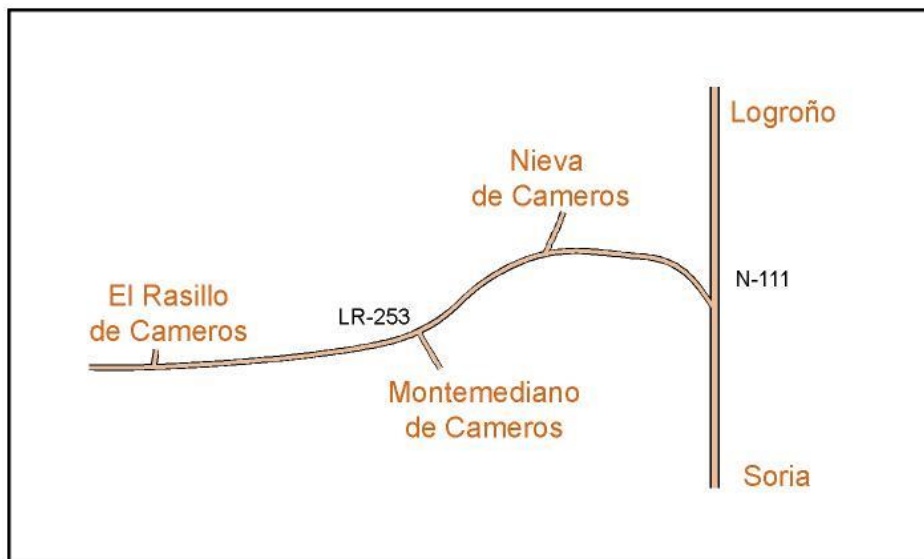
Además, será la cuarta prueba de la liga norte de Raids de Aventura, LINRA 2019, por lo que los participantes podrán sumar puntos en este raid para puntuar en la liga. Ver normativa y página de la liga para más información (www.raidabventura.com).



2.- INFORMACIÓN PRÁCTICA

2.1.- LOCALIZACIÓN

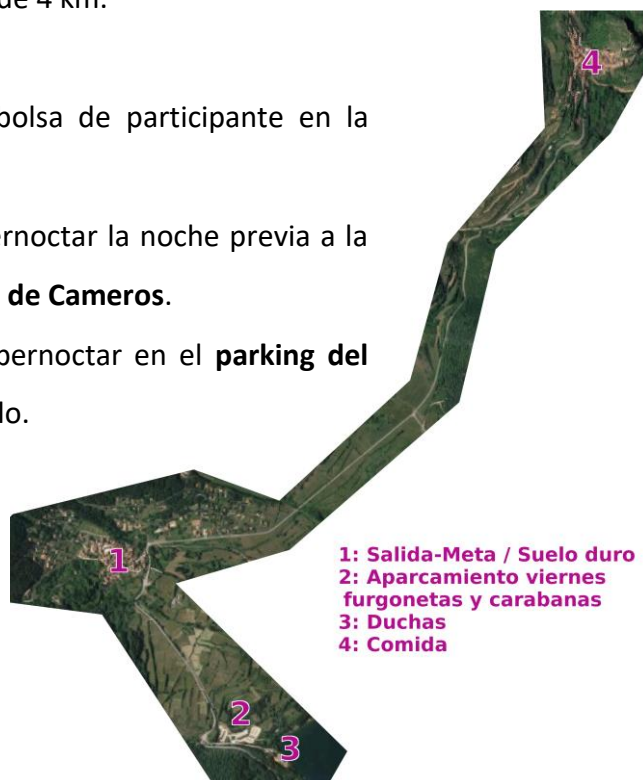
En esta tercera edición hemos remontado el curso del río Iregua, pasando la puerta del Iregua, la cual podemos ver en la imagen superior y que fue testigo de las anteriores ediciones, para adentrarnos en pleno corazón de la sierra de Cameros Nuevos. En concreto la prueba se desarrollará en los términos municipales de Nieva de Cameros y El Rasillo.



El centro de competición se sitúa en la localidad de El Rasillo y los diferentes servicios estarán repartidos en los alrededores en un radio de 4 km.

Las localizaciones más importantes son:

- Recepción de equipos y entrega de bolsa de participante en la plaza de **El Rasillo de Cameros**.
- Suelo duro (espacio habilitado para pernoctar la noche previa a la carrera) en el centro joven de **El Rasillo de Cameros**.
- Parking Caravanas y furgonetas para pernoctar en el **parking del Club Náutico** a 2 km escasos de El Rasillo.
- Duchas en el **Club Náutico**
- Zona para limpiar las bicicletas por determinar
- Comida y entrega de trofeos en la localidad de **Nieva de Cameros**.

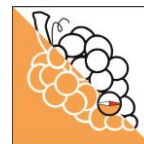


Croquis de El Rasillo de Cameros:



Croquis de Nieva de Cameros:





2.2.- PROGRAMA

Viernes 28/06/2009

20:00 Apertura de suelo duro (Para hacer uso del suelo duro se debe comunicar a la organización a través del correo electrónico raid@orientacron.es)

Sábado 29/06/2019

08:00 a 09:00 Recepción de participantes.

09:15 Recogida de las bolsas para transiciones

09:30 Comienzo de la reunión técnica.

10:00 Inicio del III RAID VALLE DEL IREGUA.

17:00 **Fin de tiempo de carrera.**

17:30 Cierre de meta.

17:30 Duchas y comida.

18:00 Entrega de premios del III RAID VALLE DEL IREGUA

2.3.- EQUIPOS Y CATEGORÍAS

Los equipos estarán formados por dos personas, compitiendo en la modalidad aventura en tres categorías distintas:

- **Masculino** (ambos miembros son del sexo masculino)
- **Mixto** (un miembro de cada sexo)
- **Femenino** (ambos miembros son del sexo femenino)
- También se permitirá la participación en **categoría Junior** fuera de competición. Los equipos estarán formados por un menor entre 15 y 18 años en el momento de celebrarse la prueba, autorizado y acompañado de un adulto. Para poder participar, los tutores legales tendrán que firmarle una autorización al menor de edad, señalando la persona mayor de edad que va a acompañarle y se va a hacer responsable del menor.

2.4.- OTRAS CUESTIONES ORGANIZATIVAS

Al comienzo de la prueba se entregará una bolsa por equipo con dorsales, libro de ruta, información de la zona y varios obsequios.

Al finalizar la prueba se realizará una comida de hermanamiento a la que todos los participantes estáis invitados.

Si algún acompañante está interesado en la comida/merienda puede contactar con nosotros a través del correo electrónico raid@orienta cron.es.

Tras la comida se realizará la entrega de premios a los tres primeros clasificados de cada categoría y nuestro gran trofeo al equipo vencedor de la prueba.

Además se realizará un sorteo de diversos materiales y productos locales.

Cuando lleguéis al Rasillo de Cameros debéis aparcar en las zonas señaladas e ir andando o en bici a la zona de recepción de participantes. Las bolsas de las transiciones se dejan en esa misma zona, pero las bicis se bajan a la campa que hay debajo del pueblo y volvemos a subir para realizar la salida. Intentad no dejar material en la zona de bicis cuando salgáis con ellas. De todas formas el material que quede se recogerá y se os llevará a la meta o a la comida. (Ver los esquemas anteriores para localizar las distintas zonas.

A cada equipo se le facilitarán 2 dorsales grandes, uno para cada corredor, que se colocarán en la mochila que llevará durante todo el raid.

Además, tendrán 3 dorsales pequeños para marcar cada una de las bolsas/cajas que van a ser transportadas a las transiciones con el material del equipo.

El dorsal rojo para la bolsa de la transición 1 (T1)

El dorsal azul para la bolsa de la T2

El dorsal verde para la bolsa de la T3

Se preparará una bolsa o caja lo más pequeña posible con el material que se considere oportuno para realizar en el siguiente sector, se anclará el dorsal a la bolsa y se entregará en el coche correspondiente para que sea trasladado. Si un equipo decide no llevar ningún material a alguna de las transiciones entregará de todos modos el dorsal al responsable del coche, de forma que tengamos un mayor control del material entregado.

Recomendamos dos pares de zapatillas, una para cada trekking en el caso de usar zapatillas específicas de ciclismo y uso de pies de gato para la escalada. También debemos valorar el uso de calzado, gorra, guantes y gafas de sol en el kayak .

Habr  avituallamiento s lido y l quido en T1, T2 y en meta.

Vamos a intentar realizar una prueba con el m nimo impacto medioambiental posible por lo que os rogamos la M XIMA LIMPIEZA EN TODO EL RECORRIDO, POR FAVOR NI UN PAPEL NI UN ENVASE EN EL MONTE. (Sabemos que los raiders os tom is este tema en serio, vamos a seguir dando ejemplo)

Con el mismo objetivo, vamos a tratar de EVITAR EL EXCESIVO CONSUMO DE PL STICOS. Para ello os vamos a ofrecer como obsequios nuestro tradicional plato de barro y este a o un vaso de pl stico reutilizable. Os pedimos que os traig is vuestros propios cubiertos para la comida y que para los avituallamientos utiliz is vuestros propios recipientes. No se dispondr  de vasos en los avituallamientos, por lo que si no port is vuestro propio recipiente, no podr is beber en las transiciones. Tambi n os pediremos que nos devolv is todos los dorsales a la llegada, antes de la ducha con el fin de poder reutilizarlos y para realizar el sorteo final.

3.- INFORMACI N T CNICA



3.1.- DISCIPLINAS Y SECTORES

La estrategia del raid es muy abierta y será determinante en el éxito de los equipos. Una vez terminada la prueba especial obligatoria de la salida y recogidos los mapas y las bicicletas, comenzará la toma de decisiones.

La prueba tiene 4 sectores y 3 transiciones. La numeración de los sectores no implica ningún orden, pudiendo visitarse en el orden que se considere oportuno. Se puede ir a cualquier sector en cualquier momento y para pasar de uno a otro siempre se pasa por el sector 1 de BTT. El resto de sectores una vez que se visitan y se pica la baliza de cierre no podremos regresar ni sumar más puntos en ellos.

Cada punto de control (PC) debe ser registrado exclusivamente durante su propio sector y en todos ellos el orden es libre y voluntario (a excepción del PC1), esto significa que se puede decidir no visitar alguno de ellos y hacerlo en el orden que se considere mejor. La numeración de los puntos de control es un código y no implica orden.

Algún PC puede pertenecer a dos sectores, pudiéndose ser visitados en cualquiera de ellos según la estrategia elegida (Se informará en el libro de ruta y reunión técnica). Al registrar el PC en un sector ya no contará aunque se vuelva a registrar en el otro por lo que no tiene sentido volver a picarlo. Además el número de registros que admiten las tarjetas sportident es limitado y si lo sobrepasamos por registrar dos veces la misma baliza, puede que no nos quede espacio para registrar otros puntos.

Al llegar a la transición se debe registrar la entrada a la misma picando la base correspondiente y de esta forma se activarán las balizas del siguiente sector y a su vez se desactivarán las balizas del sector del que salimos.

Todas las transiciones se visitarán en dos ocasiones, en primer lugar se llegará en bicicleta y se saldrá a pie o en kayak. A continuación, tras realizar el sector correspondiente, se regresará otra vez a la misma transición donde se volverá a registrar la entrada y recoger de nuevo la bicicleta para ir hasta otra transición o a meta.

Por el mismo motivo, aunque os encontréis con alguna baliza de otro sector, no registréis el paso ya que no se sumarán esos puntos y estáis ocupando el espacio de la tarjeta sportident.

(NUEVO)

III RAID VALLE DEL IREGUA					
SECTORES	DISTANCIA ESTIMADA	DESNIVEL ACUMULADO POSITIVO	DESNIVEL ACUMULADO NEGATIVO	SALIDA CIERRE	TIEMPO ESTIMADO
S1. BTT	30 km.	1200 m.	1200 m.	10:00 17:00	3 h.
S2. SEMIURBANA	3 km.	150 m.	150 m.	16:45	45 min.
S3. TREKKING	14 km.	800 m.	800 m.	16:30	2.5 h.
S4. KAYAK	5 km.	-	-	16:50	45 min.

3.1.1.- SECTOR 1: BTT

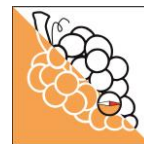
Como ya hemos visto, el sector de bicicleta se ve interrumpido y reanudado en 3 ocasiones estableciéndose 4 tramos (un tramo de salida a una de las transiciones, 2 tramos entre transiciones y un último tramo de una transición a meta). En cada uno de estos tramos se puede visitar cualquiera de los puntos de control del sector.

Mucha prudencia en todas las bajadas (hay algunas partes técnicas y/o con bajadas pronunciadas) pero sobre todo los cruces de carretera y en la entrada a las localidades.

En este sector hay una prueba especial (PE1: cruces) que se realizará al comienzo del mismo, nada más dar la salida y antes de coger las bicicletas. Esta prueba es obligatoria y los mapas serán entregados al finalizarla. En el siguiente apartado se explicará con mayor detalle.

3.1.2.- SECTOR 2: SEMIURBANA

Se trata de un pequeño sector por una zona urbana y sus alrededores visitando alguno de sus puntos característicos. A pesar de ser un sector corto recomendamos el cambio de zapatillas si se utilizan zapatillas de bicicleta con calas automáticas. Hay alguna zona de roca que no es complicada, pero que con las calas podemos resbalar.



En este sector habrá 2 pruebas especiales PE2: escalada y PE3: **Danza-bike**.

La PE3: **Danza-bike** está junto a la transición, pero pertenece al sector 2 por lo que es importante que registremos nuestra llegada a la transición antes de hacer la prueba.

3.1.3.- SECTOR 3: TREKKING

Uno de los sectores estrella del raid, entretenido y variado, con sendas muy amenas tramos sin caminos y paisajes espectaculares.

Algunos tramos pondrán a prueba nuestra técnica de orientación (lectura precisa de las curvas de nivel, detalles del mapa o de la ortofoto y trazado de rumbos)

Este sector no incluye ninguna prueba especial.

3.1.4.- SECTOR 4: KAYAK

El sector de Kayak no tendrá base para registrar la entrada y salida ya que no es posible realizarlo sin recoger el kayak. En todo momento seguiremos las indicaciones de los responsables del sector que nos darán el visto bueno para coger y dejar el material.

Tras ponerse el chaleco salvavidas (obligatorio) se recogerá el Kayak **doble** y los remos y se transportarán hasta el agua para comenzar la prueba. Como en el resto de sectores todas las balizas son libres (se pican las que se quieran y en el orden que se considere mejor). Al finalizar debemos subir todo el material al mismo punto donde lo hemos recogido y continuaremos nuestra marcha.

En el extremo contrario al embarque está situada la presa del embalse. El recorrido mantiene un amplio margen de seguridad, por lo que en ningún momento hay que acercarse a la presa. **IMPORTANTE.**

No disponemos de un kayak por equipo, por lo que podría ser que al llegar estén todos ocupados y se tenga que esperar a que finalice otro equipo. Será decisión del equipo si espera o no. De todos modos se intentará organizar para evitar esta situación en la medida de lo posible. **La decisión del momento de ir a este sector será determinante.**

De igual forma, todos los kayaks son de características similares, pero no son todos iguales. La elección del kayak será por orden de llegada.

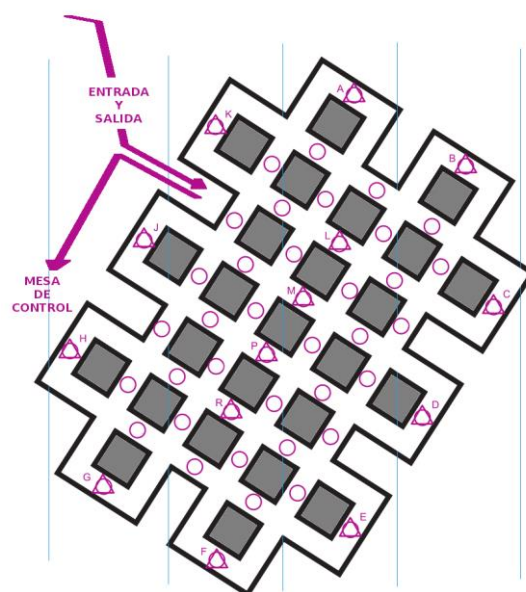
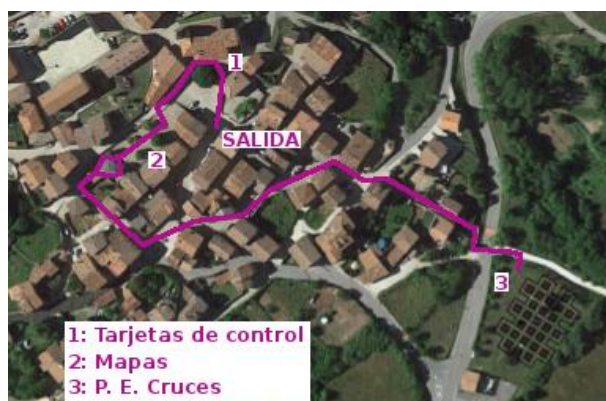
Este sector no incluye ninguna prueba especial.

3.2.- PRUEBAS ESPECIALES

3.2.1.- PE1: CRUCES (NUEVO)

Vamos a intentar describir la prueba de la forma más clara posible. Es un poco engorroso de redactar, pero luego en la práctica es más sencillo. ¡Vamos a ello!

La prueba comienza nada más dar la salida del Raid con un pequeño recorrido balizado hasta un punto donde hay un laberinto de cruces de caminos tal como muestra el esquema. Durante este itinerario se debe recoger una tarjeta de control y un mapa.



En primer lugar recogemos la tarjeta de control, en ella viene determinado el recorrido que se realizará más adelante (Por ejemplo: 1 - A - NO). Debemos prestar atención a este código. El primer número determina el número de mapa, el cual debemos recoger más adelante; en este caso el 1. Una vez recogido el mapa continuamos por el recorrido balizado hasta llegar a la campa debajo del pueblo.

Cuando llegamos al laberinto de cruces, debemos entrar en él por la zona señalada y nos dirigiremos, siguiendo los pasillos, a nuestro triángulo de salida según nos corresponda por la letra del recorrido. Marcamos la salida en la tarjeta de control y empezaremos nuestro recorrido en la dirección marcada (Salida A hacia el Noroeste en nuestro ejemplo).

1 - **A** - **NO**
 (Mapa recorrido 1) (Salida A) (Dirección Noroeste)

A partir de aquí el juego consiste en seguir las indicaciones del mapa, el cual tiene una red de caminos y senderos y un recorrido marcado en magenta. Saliendo desde el triángulo seguiremos la línea magenta hasta el primer cruce de caminos e interpretaremos por qué camino continua (derecha, izquierda o recto). A continuación haremos lo mismo físicamente sobre el laberinto (comenzamos a caminar hacia el Noroeste en nuestro ejemplo y en el primer cruce que nos encontremos cogeremos el camino de la derecha, izquierda o recto según lo que hayamos leído en el mapa).

En los tres ejemplos siguientes podemos ver el recorrido que haríamos saliendo del triángulo de salida A hacia el Noroeste.



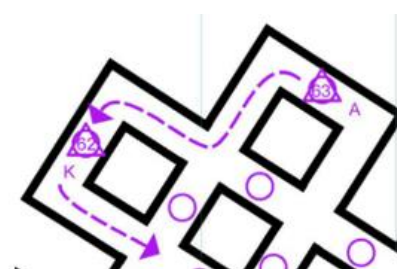
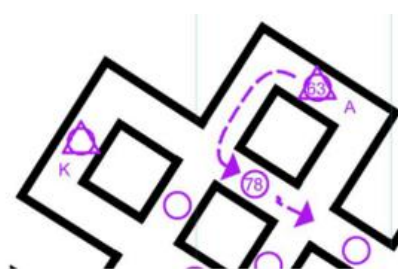
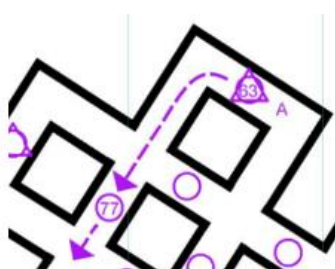
- Cruce de 4 caminos.
- 3 opciones: derecha, izquierda y recto.
- En el ejemplo: recto.



- Cruce de 3 caminos en "T" o "Y"
- Vamos por un camino y accedemos a otro diferente.
- 2 opciones: derecha e izquierda.
- En el ejemplo: izquierda.

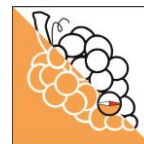


- Cruce de 3 caminos en "L"
- Vamos por un camino y sale a un lado otro diferente.
- 2 opciones: recto y según el lado, derecha o izquierda.
- En el ejemplo: derecha.



Continuamos de esta forma hasta que llegamos al primer punto de control del mapa (circulo magenta), que se corresponderá en la realidad con un tramo del laberinto donde habrá una baliza con pinza de marcación tradicional, marcamos en nuestra tarjeta de control esa baliza en el número 1.

Realizamos de esta forma todo el recorrido magenta, marcando en la tarjeta cada vez que llegamos a un punto de control, incluida la meta.



Al finalizar salimos del laberinto por la zona señalada y entregamos la tarjeta al controlador de la prueba, asegurándonos que marca nuestro número de dorsal en la tarjeta de control.

Para conseguir los puntos de la prueba se debe realizar correctamente. En una zona al lado del laberinto estarán las tarjetas maestras de forma que podamos autocorregirnos la prueba y tener la opción de repetirla en caso de error. Es decisión del equipo si quiere corregir o no, pero una vez entregada la tarjeta ya no podrá volver a la prueba. La tarjeta tendrá tres líneas para poder marcar en caso de error hasta 3 intentos.

El marcaje de la tarjeta será por el sistema tradicional de pinzas.

En el laberinto hay que seguir el recorrido, no se puede pasar por encima de las cintas que lo delimitan.

Se trata de una prueba obligatoria, por lo tanto, todos los equipos deben pasar por ella e intentarla al menos una vez.

Los dos componentes del equipo deben ir juntos en todo momento durante el desarrollo de la prueba.

3.2.2.- PE2: ESCALADA

Realizar una vía de escalada de 2º de cordada (con la cuerda de seguridad por arriba).

La prueba la realiza solo un componente del equipo.

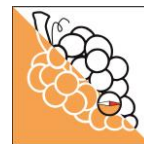
Se instalarán 3 rutas de diferente graduación: Dos vías sencillas (4º-5º grado) y una algo más complicada (6º a-b) que otorgará mayor puntuación.

Se dispondrá de 1 intento para completar la ascensión en escalada libre (utilizando para la ascensión solo nuestro cuerpo y sin apoyarse en elementos que no sean la roca y otros elementos naturales, ni colgarse de la cuerda de seguridad en ningún momento).

Si el escalador se cuelga de la cuerda o utiliza medios artificiales para subir, podrá continuar hasta arriba de todos modos, pero no se obtendrá la misma puntuación.

La tabla de puntuaciones es la siguiente:

No se consigue subir hasta el punto más alto:	0 puntos.
Subir cualquier ruta utilizando escalada artificial o apoyándose en la cuerda:	2 puntos.
Subir una de las vías sencillas en escalada libre:	3 puntos.
Subir la vía complicada en escalada libre:	4 puntos.



Es obligatorio el casco (válido el de bicicleta) para la realización de la prueba. Por otro lado no es obligatorio, pero si recomendable, el uso de pies de gato. El resto de material lo aporta la organización.

No hay neutralización, por lo que si las 3 rutas instaladas están ocupadas o preferimos realizar una ruta determinada y ésta está ocupada, debemos esperar nuestro turno por orden de llegada y el crono no se detendrá. De todos modos no creemos que se produzcan atascos en esta prueba especial.

Una vez iniciada una vía no es posible cambiar a otra.

Esta prueba no dispone de base sportident. Los reponsables de la prueba anotarán los puntos obtenidos y se sumarán al finalizar el raid.

No existe baliza de compensación en caso de no conseguir la prueba ya que entendemos que todo el que lo intente lo conseguirá de una manera u otra.

3.2.3.- PE3: **DANZA-BIKE** (NUEVO)

La prueba solo la debe conseguir un componente del equipo, pero pueden turnarse en la realización.

Se dispondrá de 3 intentos por equipo.

Se trata de realizar un recorrido sin apoyarse en el suelo con ninguna parte de nuestro cuerpo. De igual modo no se puede apoyar el cuerpo o la bici en ningún elemento (paredes, árboles,...)

El recorrido se realiza en la zona donde los danzadores de Nieva realizan alguna de sus danzas en las fiestas del 25 de Julio. (Estáis todos invitados a venir y disfrutar de ellas).

Para realizar el recorrido habrá que invertir más de 45 segundos.

En caso de agotar los tres intentos y no lograrlo, el equipo tiene la opción de ir a picar una baliza de compensación y con ello conseguir los puntos de la prueba. Si el juez de la prueba estima que se ha fallado a propósito para ir directamente a la baliza de compensación no se dará esta opción.

3.3.- MAPAS Y DESNIVELES

Utilizaremos mapas con una ortofoto de fondo sobre la que se dibujan las curvas de nivel, caminos y otros elementos característicos.

BTT: Un mapa DIN A3 y un mapa DIN A4 con escala 1:12.500

Se ha representado la ciclabilidad de los caminos y sendas con tres símbolos cada uno: camino/senda con buena ciclabilidad; con ciclabilidad regular; con mala ciclabilidad. De todos modos la pendiente del terreno y el sentido en el que lo recorramos puede afectar en gran medida la ciclabilidad.






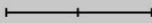

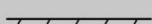



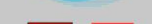

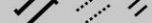

Trekking: 1 mapa DIN A3 1:10000

Semiurbana: 1 mapa DIN A5 1:5000

Kayak: 1 mapa DIN A4 1:12.500 (Es el mismo mapa de la BTT)

La equidistancia en todos los mapas será 5 m.

La simbología utilizada es similar a la de los mapas de orientación, pero está adaptada, por lo que no cumple con la normativa de los mismos.

LEYENDA	
	Carretera
	Camino hormigón
	Camino/pista
	Ciclabilidad buena/regular/mala
	Senda
	Ciclabilidad buena/regular/mala
	Tendido eléctrico (los símbolos no indican la localización de los postes)
	Muro
	Valla
	Curvas de nivel / Maestra / Auxiliar
	Río, Arroyo
	Pantano, embalse / Flutuación del agua
	Edificio / En ruinas
	Puente / pasaje / paso
	Fuente, abrevadero / Elemento característico hecho por el hombre / Árbol característico
	Zona prohibida / Zona de Paso

3.4.- MATERIAL

3.4.1.- MATERIAL OBLIGATORIO DURANTE TODO EL RAID:

*** Por Equipo:**

- 1 botiquín: esparadrapo, gasas, venda, antiséptico, analgésicos, antiinflamatorios.
- 1 teléfono móvil con la batería cargada. Se deberá llevar apagado y con el número de pin marcado en la parte posterior del aparato. Quitar los bloqueos o explicar al compañero como se desbloquea.
- 1 brújula.
- 1 reloj

*** Por Raider:**

- 1 mochila con capacidad para llevar todo el material obligatorio por sector.
- Chaqueta cortaviento.
- 1 bidón, camelback o cantimplora con capacidad mínima de 1 litro.
- 1 manta térmica.
- 1 silbato.
- 1 buff o gorra
- Comida energética
- Aconsejable tener un recipiente para beber (Se obsequiará con un vaso a los participantes, pero en las transiciones no habrá vasos)

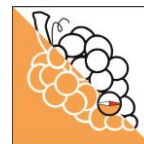
3.4.2. MATERIAL OBLIGATORIO POR DISCIPLINA:

*** BTT**

- 1 kit de reparaciones BTT (por equipo o según características de la bicicleta)
- 1 bicicleta de Montaña.
- 1 casco homologado para ciclismo.

*** Trekking / Semiurbana**

- No hay material obligatorio.
- (Recomendable dos pares de zapatillas, una para cada sector y llevar las piernas cubiertas).



*** kayak**

- No hay material obligatorio.
- (Valorar el uso de guantes, gorro, gafas de sol y que la ropa y calzado pueden mojarse)

*** Escalada**

- Casco (válido el de bicicleta)
- (Recomendables pies de gato)

*** Técnica de bicicleta**

- Bicicleta
- Casco

3.4.3.- MATERIAL PROHIBIDO:

- Equipos de comunicación (walkie talkie).
- Sistemas electrónicos de navegación (GPS).

Se podrá realizar un control de material obligatorio en algún punto del raid.

3.5.- CRONOMETRAJE

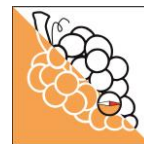
Se utilizará el sistema de cronometraje Sportident* y no se realizarán descargas intermedias durante la carrera. Se puede solicitar el alquiler de tarjeta sportident (pinza) cuando realices la inscripción.

*si dispones de tu propia tarjeta Sportident sólo se aceptarán los modelos de pinza Si-6, Si-9, Si10, Si-11 y SIAC (todas ellas con capacidad para más de 50 controles).

3.6.- PENALIZACIONES

3.6.1.- Penalizaciones por punto de control obligatorio no realizado

La no consecución de un punto de control obligatorio conllevará la pérdida de todos los puntos conseguidos por el equipo en esa sección.



3.6.2.- Penalización por horarios.

Debido al sistema de organización de este raid se establece que aquellos corredores que lleguen más tarde de la hora de cierre irán perdiendo puntos en la siguiente proporción.

Se establece una penalización de 3 puntos por cada fracción de minuto que se llegue tarde.

(Ejemplo: si se llega a las 17:00:01 --> -3 puntos

a las 17:01:01 --> -6 puntos

a las 17:02:01 --> -9 puntos)

Aquellos corredores que lleguen a las 17:30:01 perderán los puntos de todo el raid

3.6.3.- Penalización por no llegar a la hora de cierre de salida de una sección

El equipo no podrá realizar la sección siguiente.

3.6.4.- Resto de penalizaciones

Todas las penalizaciones por infracciones deportivas aplicables según el Reglamento se aplicarán en puntos. Así, a modo de ejemplo, se aplicará una penalización de 6 puntos a las infracciones deportivas más frecuentes:

- por cada componente del material obligatorio que no se lleve encima
- por abandonar basura
- por progresar en terreno prohibido. Hay carreteras prohibidas.

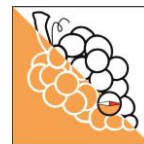
Estas penalizaciones se restarán de la puntuación final del raid del equipo infractor.

3.6.5.- Implicará la descalificación del equipo

Entre otros motivos expresados en el Reglamento, implicará la descalificación del equipo, la infracción de normas de seguridad, la progresión en solitario, la recepción de ayuda fuera de los puntos de asistencia, el uso de GPS u otros medios de orientación y progresión expresamente prohibidos.

4.- LIBRO DE RUTA (ROADBOOK)

Con anterioridad a la prueba se publicará en la página web el roadbook o libro de ruta. Este libro de ruta también se entregará con la bolsa del corredor.



5.- INSCRIPCIONES

La inscripción a la prueba se realiza a través de la página web del club www.orientacron.es

Para inscribirse se deben seguir los siguientes pasos:

PASO 1 - Conseguir los datos de ambos miembros.

PASO 2 - Rellenar el formulario con los datos de cada corredor/a de la pareja.

PASO 3 - Hacer el ingreso en el número de cuenta que os ponemos a continuación 70€* por pareja refiriendo vuestro nombre del equipo en concepto "RVI nombre equipo".

*Los corredores que no dispongan de sportident podrán alquilarlo al precio de 2€ por corredor.

(Se realizará el ingreso de 70, 72 ó 74€ en función del número de alquileres)

Titular cuenta: CLUB RIOJANO ORIENTACIÓN NATURALEZA

Entidad: TRIODOS

IBAN: ES36 1491 0001 22 2036407514

PASO 4 - Mandar al email: raid@orientacron.es el resguardo de la transferencia.

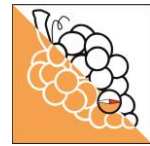
PASO 5 - Revisar unos días antes de la carrera que estáis inscritos.

El precio incluye:

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| • 2 Juegos de mapas | • Avituallamientos |
| • 1 Roadbook | • Cronometraje Sportident |
| • Seguro | • Comida final |
| • Obsequios | • Premios |
| • Asistencia sanitaria | • Sorteos |

No podemos garantizar que haya obsequios para todos los que se hayan inscrito a partir del 15 de junio.

Último día de inscripción el 25 de junio a las 23:59:59



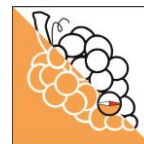
TODO ESTO NO SERÍA POSIBLE SIN LOS COLABORADORES Y LOS VOLUNTARIOS. MUCHAS
GRACIAS A TODOS

organiza:



colaboran:





Anexo: Modelo de condiciones de participación a firmar por los participantes.

III RAID VALLE DEL IREGUA

29/06/2019

Condiciones de Participación en el Raid Valle del Iregua

1. Conocemos y aceptamos íntegramente el Reglamento del Raid Valle del Iregua
2. Somos conscientes de que este tipo de competiciones, al desarrollarse en el medio natural, en lugares de difícil control y acceso, lleva implícito un riesgo adicional para los participantes. En virtud de ello, asistimos a voluntad e iniciativa propias, siendo conscientes y asumiendo los riesgos y consecuencias inherentes a nuestra participación en esta prueba.
3. Acudimos con la preparación que requiere la competición, gozamos de buena salud general, sin padecer enfermedad, defecto físico o lesión que pueda agravarse con nuestra participación. Si durante la prueba, sufriéramos algún tipo incidencia que pudiera perjudicar gravemente nuestra salud o suponer un alto riesgo para nuestra integridad física, lo pondremos en conocimiento de la organización lo antes posible.
4. Poseemos una variedad suficiente de capacidades físicas, destrezas técnicas y recursos de supervivencia como para garantizar nuestra propia seguridad en las distintas disciplinas y pruebas especiales de este evento, bajo las condiciones de autonomía en las que se desarrollan. Igualmente, disponemos del material deportivo y de seguridad exigido para las distintas modalidades en que intervendremos; se encuentra en buen estado, está homologado y sabemos utilizarlo con propiedad.
5. Conocemos y dominamos los protocolos de seguridad estipulados para cada disciplina en la que vamos a intervenir, comprometiéndonos a cumplir las normas de seguridad establecidas; así como, a mantener un comportamiento responsable que no aumente en sobremanera los riesgos para nuestra integridad física.
6. Nos comprometemos a seguir las pautas generales de respeto al medio ambiente que relacionan.
7. Autorizamos a la organización a utilizar cualquier fotografía, filmación o grabación que tomen siempre que esté exclusivamente relacionada con nuestra participación en este evento.

Nombre del equipo:

corredor 1:

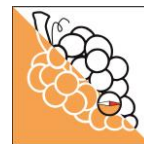
DNI:

corredor 2:

DNI:

Firma

Firma



ANEXO. AUTORIZACIÓN DE PARTICIPACIÓN EN RAID PARA MENORES DE EDAD

D/DÑA. _____ con DNI _____,

como representante legal del/a joven (15-18 años) _____

con DNI _____ y fecha de nacimiento _____.

AUTORIZO a la participación de dicho/a joven en el III Raid Valle del Iregua que se celebrará el 29 de junio de 2019 dentro del equipo denominado _____

y acompañado de D/DÑA. _____

con DNI _____ mayor de edad y responsable del/a menor durante el desarrollo

de la prueba. La participación tendrá carácter no competitivo.

Además, conozco y acepto íntegramente el Reglamento del Raid de Aventura y soy conscientes que este tipo de competiciones, al desarrollarse en el medio natural, en lugares de difícil control y acceso, lleva implícito un riesgo adicional para los participantes. En virtud de ello, la asistencia se realiza a voluntad e iniciativa propias, siendo conscientes y asumiendo los riesgos y consecuencias inherentes a la participación en esta prueba.

Los participantes acuden con la preparación que requiere la competición, gozan de buena salud general, sin padecer enfermedad, defecto físico o lesión que pueda agravarse con la participación y poseen una variedad suficiente de capacidades físicas, destrezas técnicas y recursos de supervivencia como para garantizar su propia seguridad en las distintas disciplinas y pruebas especiales de este evento, bajo las condiciones de autonomía en las que se desarrollan. Igualmente, disponen del material deportivo y de seguridad exigido para las distintas modalidades, se encuentra en buen estado, está homologado y saben utilizarlo con propiedad.

AUTORIZO a la organización a utilizar cualquier fotografía, filmación o grabación que tomen siempre que esté exclusivamente relacionada con la participación en este evento.

En _____ a _____ de _____ de 2019.

Fdo. _____
Tutor/a legal

Fdo. _____
Acompañante