



REGLAMENTO DE CARRERA DE ORIENTACIÓN “FIESTAS DEL EMIGRANTE” (CARBAJO)

11 de agosto de 2023

1. DEFINICIÓN.

La orientación es un deporte en el cual los competidores visitan un número de puntos marcados en el terreno, controles, en el menor tiempo posible, basado en la información que da un mapa y con la ayuda de la brújula.

2. ASPECTOS GENERALES.

2.1. La participación en la prueba supone la total aceptación de este Reglamento.

2.2. El juego limpio será el principio que guíe la interpretación de este Reglamento por los competidores.

2.3. El organizador/dinamizador deportivo y sus ayudantes serán los encargados del correcto desarrollo y toma de decisiones de la prueba.

2.4. Habrá un total de 10 balizas por la localidad de Carbajo.

3. CATEGORIAS

Solamente habrá una categoría en la prueba y es por grupos o por familias. Dichos grupos podrán constar de 2 a 6 participantes, pudiendo participar menores y niños.

4. INSCRIPCIÓN A LA PRUEBA

Para poder participar en la prueba, deberán inscribirse vía *WhatsApp* al número 665 092 092 o bien vía email a la dirección Jhonata.alves@mancomunidadesierrasanpedro.com enviando nombre, apellidos y nº de teléfono de los participantes (que será usado exclusivamente para el día de la prueba).

5. COMPETICIONES.

La competición o evento se realizará el viernes 11 de agosto de 2023 con salida y meta desde el Excmo. Ayto. de Carbajo a las 20:00h.

Todos los participantes inscritos deberán estar en la línea de salida a la hora fijada y llegar a línea de meta de forma conjunta.

6. LA SALIDA.

6.1. La salida se realizará de forma conjunta y simultánea desde el Ayuntamiento de la localidad y donde cada equipo tomará rumbo hacia su primera baliza.

6.2. Antes de la salida es importante que el equipo revise que tiene a disposición una brújula, una linterna y un mapa para el correcto desarrollo de la prueba.

6.3. En caso de alguna modificación de participantes de los grupos, deberá hacerse antes de la salida de la prueba.



- 6.4. La salida está prevista a las 20:00h p.m., por lo que aquellos equipos que tengan dudas deberán estar previamente en línea de salida.

7. LA LLEGADA.

- 7.1. Al cruzar la meta los equipos competidores darán la tarjeta de control al juez, y se quedarán el mapa.
- 7.2. Los tiempos se podrán dar en horas, minutos y segundos o solo en minutos y segundos.
- 7.3. El organizador podrá establecer tiempos máximos para realizar el recorrido, avisándose en este caso en la salida.

8. EL CONTROL.

- 8.1. Cada control estará marcado por una baliza consistente en un cuadrado de color con una pinza de orientación marcadora, que será utilizada para la tarjeta de control.
- 8.2. Existirán 10 balizas en total que podrán estar sujetas a cualquier elemento disponible de la zona, pero siempre estarán visibles para los competidores cuando puedan ver el detalle descrito.
- 8.3. Los controles se deben tomar en orden según las descripciones de cada equipo, recibidas en la salida de la prueba. No se contabilizarán aquellas balizas desordenadas o recogidas de forma aleatoria o azarosa.
- 8.4. Se deberán utilizar los controles y dejarlos en el mismo lugar para un correcto funcionamiento de la competición.

9. TARJETAS DE CONTROL.

- 9.1. Las tarjetas de control se repartirán con antelación a la salida por parte de la organización.
- 9.2. Los competidores serán responsables de comprobar correctamente su tarjeta antes de entregarlas.
- 9.3. La tarjeta de control debe demostrar que han sido visitados todos los controles para cada equipo.
- 9.4. Los competidores que pierdan su tarjeta de control, se salten algún control o visiten los controles en un orden incorrecto no serán válidos.

10. EQUIPAMIENTO.

- 10.1. La vestimenta y calzado será libre. Se recomienda ropa cómoda y calzado apropiado para la práctica deportiva. Además, se recomienda la disposición de al menos una linterna reglamentaria debido al carácter nocturno de la prueba.
- 10.2. Durante la competición la única ayuda a la navegación que pueden usar los competidores será el mapa proporcionado por la organización y la brújula. En caso de que se necesiten dispositivos móviles para la utilización de la brújula, antes del comienzo de la prueba, se descargarán la app y revisarán el correcto funcionamiento previamente al inicio.

11. JUEGO LIMPIO.



- 11.1. Todas las personas que tomen parte de una prueba de orientación deben comportarse con limpieza y honradez.
- 11.2. Los competidores antes, durante y después de la prueba no molestarán al resto de competidores.
- 11.3. Los corredores realizarán la prueba en silencio, y no ayudarán al resto, excepto si ocurriera alguna lesión o accidente, en cuyo caso la ayuda será obligatoria.
- 11.4. No se puede seguir a propósito a otro corredor.
- 11.5. Los competidores no pueden estar en la zona de mapa antes de la prueba.
- 11.6. Las anteriores faltas (apartado 2, 3, 4 y 5) suponen la descalificación del corredor en la prueba.
- 11.7. Los controles no se pueden coger ni mover del sitio donde fueron colocados. Esta falta es muy grave y supone la descalificación.
- 11.8. Al finalizar la prueba cada corredor se llevará el mapa, siendo responsabilidad suya no dar información a los demás participantes.

12. MEDIO AMBIENTE.

- 12.1. Nuestro entorno es privilegiado, por esto **DEBEMOS RESPETAR Y CUIDAR EL MEDIO AMBIENTE**, así como las propiedades privadas, tanto durante la carrera como en la zona de salida y meta.
- 12.2. No respetar la naturaleza o las propiedades privadas que nos encontremos supondrá la descalificación del corredor.

13. RESULTADOS Y PUNTUACIÓN.

- 13.1. Los resultados serán conocidos al finalizar la prueba y tras ser contabilizado el tiempo y el orden correcto de las balizas asignadas para cada grupo.
- 13.2. Se premiará antes el correcto orden de las balizas que el tiempo en concluir la prueba, ya que demostrará la capacidad de orientación y utilización del instrumento.
- 13.3. Habrá premio para el equipo que consiga cumplir en el menor tiempo posible, pero sobre todo en correcto orden, el circuito de balizas.