

NORMATIVA GENERAL

I RAID DE MIRA

1. DESCRIPCIÓN

Es una combinación de pruebas de aventura con un recorrido de orientación donde los participantes "Raiders" deberán ir superando las dificultades naturales que encuentren a su paso utilizando su destreza y sus propias fuerzas

2. COMPOSICIÓN DE LA PRUEBA. ETAPAS Y HORARIOS

El recorrido tendrá una duración máxima de:

- ETAPA1 - Sábado mañana: de 10:00 a 20:00h
- ETAPA 2 - Sábado noche: de 22:00 a 00:00h
- ETAPA 3 – Domingo: de 9:00 a 12:00h

Se deberá seguir el orden de progresión de las secciones propuesto en la hoja de ruta. Sin embargo dentro de estas secciones el orden de búsqueda de balizas es libre.

Los puntos de control (balizas) son opcionales, cada equipo decidirá por qué puntos pasar.

Si un equipo decide saltarse alguna sección y con ello se coloca en primera posición con más de 1 h de adelanto sobre el mejor de los horarios, éste deberá permanecer neutralizado en la transición hasta recuperar los tiempos del mejor horario previsto.

3. CATEGORIAS Y EQUIPOS

Existen 2 categorías:

- AVENTURA: Equipos formados por 2 integrantes siempre en carrera. Apto para corredores de raids.
- OPEN 2+1: Equipos formados por 3 integrantes en un formato 2+1 (donde los 3 participantes se relevan a lo largo del raid para mantenerse siempre 2 en carrera). Ideal para novatos

4. ASISTENCIAS

La asistencia por medio de vehículo será sólo necesaria en la primera etapa. En el resto de etapas las transiciones se llevaran a cabo en la zona de salida.



Mientras dura la competición los equipos son autosuficientes y no pueden recibir ayuda exterior.

5. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Las clasificaciones se establecen en función de los puntos acumulados por cada equipo. Cada punto de control lleva asociada una puntuación y cada equipo decide qué punto de control visita y en función de todo esto obtiene una puntuación.

Aquel equipo que consiga mayor puntuación será el ganador.

En caso de empate a puntos se clasificara primero el equipo que haya obtenido el menor tiempo.

Penalizaciones en la clasificación:

- Pérdida de la tarjeta de control: pérdida de los puntos asociados.
- Sobrepasar el tiempo de cierre de sección: El equipo que sobrepase el tiempo de cierre de sección conservará los puntos obtenidos en dicha sección pero no podrá salir en la siguiente sección.
- Sobrepasar el tiempo máximo permitido para realizar el recorrido: -1 punto por cada 10 minutos que el equipo llegue tarde a contar a partir del segundo siguiente del cierre establecido

Bonificaciones en la clasificación:

- Los equipos con al menos 1 integrante femenina bonificarán un 10% del tiempo total de carrera.

6. CLASIFICACIONES

Se establecerán las siguientes clasificaciones:

- Clasificación general del raid por categorías Aventura y Open 2+1
- Clasificación general del raid por equipos mixtos
- Clasificación general del raid por equipos femeninos

7. PUNTOS DE CONTROL

Es una baliza de tela en forma de prisma triangular, hecha con cuadrados de 30 cm. de lado. Cada cuadrado está dividido diagonalmente en dos partes iguales, una de color naranja y otra blanco.



Cada baliza tiene un elemento similar a una pinza para marcar en la casilla correspondiente de la tarjeta de control. Cada baliza está identificada en el mapa con un número. Este se especifica en la hoja de ruta.

Además, para reforzar la materialización de ciertos controles, se podrán colocar en el suelo una serie de “papelillos” numerados, con el mismo código que el control, para que los participantes recojan uno de ellos en el caso de que no esté la baliza.

Las balizas de control podrán ser desactivadas o retiradas a partir de la hora de finalización de la competición.

8. MAPAS

En el mapa, un punto de control podrá definirse de cualquiera de las siguientes formas:

- Por un círculo de 5 a 6 mm. de diámetro cuyo centro indica la posición exacta donde está colocada la baliza.
- Por rumbo y distancia desde otro punto, o cualquier otra forma que permita la localización exacta.

9. HOJA DE RUTA

Es el documento que, junto con el mapa, contiene las instrucciones necesarias para la realización de una sección. La Organización podrá incluir en la hoja de ruta observaciones para definir mejor ciertas pruebas, así como dar indicaciones o limitaciones sobre la forma de realizar la sección.

En caso de dudas o discrepancias, las instrucciones de la hoja de ruta prevalecerán sobre otras normas. En última instancia se aplicará el criterio que haga público el Director de la Competición.

10. TARJETA DE CONTROL

Es el elemento que se utiliza para certificar el paso por cada punto de control y la realización de pruebas especiales.

Los participantes son los responsables de marcar con la pinza de cada control en la casilla correspondiente. Si al realizar la marca de un control se hiciera en una casilla equivocada, podrá volver a marcarse en las casillas de reserva.

11. PRUEBAS ESPECIALES

Todas las pruebas especiales son opcionales y estarán controladas por personal de la Organización.



12. ABANDONOS

Los equipos que deseen abandonar la competición lo comunicarán a la Organización a través de alguno de sus miembros y deberán pasar siempre por meta antes de abandonar la localidad.

13. PROHIBICIONES

Mientras se encuentren en la competición está prohibido a los participantes:

- Encender fuego.
- Fumar.
- Utilizar bengalas, botes de humo o artificios incendiarios.
- Alterar o cambiar de sitio las balizas
- Utilizar cualquier artículo o equipo de medida de los considerados como prohibidos: GPS, altímetro...
- Invadir aquellas zonas que por razón de privacidad, peligro para los participantes o cualquier otra circunstancia estén declaradas prohibidas por la Organización.

14. PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIONES

Se establecen las siguientes penalizaciones:

- Recibir ayuda exterior fuera de las zonas indicadas por la Organización:

Descalificación.

- Separarse los miembros del equipo: 10 puntos.
- Deteriorar innecesariamente la vegetación y no respetar el medio 10 puntos
- Desplazarse por vías de comunicación prohibidas: Descalificación.
- No atender las indicaciones de un miembro de la Organización:

Descalificación

- Utilizar el teléfono móvil con un fin distinto a solicitar ayuda: 10puntos.
- Impedir que la prueba se realice bajo los principios de juego limpio o tratar de perjudicar a otro equipo: Descalificación

15. INTERPRETACIÓN DE LA NORMATIVA

Todos los participantes y sus acompañantes aceptan las normas de la presente normativa, así como aquellas disposiciones que adopte el Director de la Competición para el mejor desarrollo de la misma.

No se podrá alegar ignorancia de las normas para evitar una penalización.

La organización se reserva el derecho a modificar esta normativa sin previo aviso para Garantizar la seguridad de los raiders y el buen desarrollo de la prueba



16. RECLAMACIONES

Las reclamaciones contra las decisiones de la Organización deben presentarse por escrito al llegar a meta. Las reclamaciones serán resueltas de forma irrevocable por el Director de la Competición.

17. ENTREGA DE PREMIOS

Una vez finalizada la prueba se entregarán los premios a los ganadores en las diferentes categorías y se procederá al sorteo entre todos los participantes de material deportivo.

