



Iª Prueba Multiaventura Ciudad de Chiclana

<http://pruebamultiaventuradechiclana.blogspot.com/>

REGLAMENTO

Capítulo I: Descripción

Artículo 1. Definición.

La Prueba Multiaventura Ciudad de Chiclana es un evento deportivo que consiste en recorrer una distancia por la naturaleza con la ayuda exclusiva de un mapa y una brújula. Durante el recorrido, los deportistas deben pasar por puntos donde deben “picar” su tarjeta de control, de modo que puedan ir bonificando por aquellos puntos que localicen y penalizando por aquellos que dejen atrás. En algunos de esos puntos de control habrá que realizar pruebas “especiales”, poniendo en práctica habilidades más técnicas relacionadas con los deportes que se desarrollan en el medio natural.

Los equipos deciden libremente, dentro de los límites marcados por la organización, qué recorrido hacer, lo que implica alcanzar más o menos balizas, la realización o no de pruebas especiales y, en definitiva, recorrer más o menos kilómetros. La estrategia seguida por cada equipo de raiders dará lugar a un tiempo en cada uno de los diferentes sectores, siendo la suma de ellos los que determinen el tiempo total en la prueba.

La Prueba Multiaventura Ciudad de Chiclana está basada en el concepto de **deporte para todos**, implicando que se permita la participación de equipos aventura (aficionados o iniciados en este deporte) y de élite (deportistas muy preparados). Aún así, debido a que la prueba se desarrolla en la naturaleza, requiere de los raiders una preparación física adecuada y un mínimo de recursos que garanticen la propia seguridad.

Todos los equipos, y por consiguiente todos los raiders, confirman mediante su inscripción en la Iª Prueba Multiaventura Ciudad de Chiclana el conocimiento y

aceptación del presente **Reglamento** y de las **Condiciones de Participación**, ambos documentos publicados en <http://pruebamultiaventuradechiclana.blogspot.com/>

Artículo 2. Obligaciones.

Todas aquellas personas que participen de una u otra forma en cualquiera de las pruebas (raider, técnico, asistente...) tiene la obligación de conocer, respetar y cumplir el reglamento.

Ante cualquier situación de duda, el único órgano con potestad para interpretar este reglamento es el Comité Técnico de la Iª Prueba Multiaventura Ciudad de Chiclana.

Artículo 3. Requisitos generales.

Requisito indispensable para la participación en la Iª Prueba Multiaventura Ciudad de Chiclana es estar inscrito en la misma y ser mayor de dieciocho (18) años. Los raiders que tengan una edad comprendida entre los dieciséis (16) y los dieciocho (18) años deberán aportar, además, una autorización de su tutor legal. Dicho modelo se encuentra en el blog destinado a la promoción de la prueba.

Artículo 4. Disciplinas.

Las modalidades deportivas con las que los raiders han de completar la distancia total de la Iª Prueba Multiaventura Ciudad de Chiclana son las siguientes:

- Bicicleta de montaña (BTT). Recorrido aproximado de 20 km. según estrategia.
- Trekking, orientación a pie diurna y nocturna. Dos etapas de aproximadamente 7 km. según estrategia.
- Kayak. Recorrido aproximado de 3 km.
- Orientación de memoria: alcanzar una baliza sin hacer uso del mapa.

Además, durante el recorrido se dispondrán diversas pruebas especiales con el objeto de que los equipos puedan obtener una bonificación en su tiempo total, deduciendo minutos según su ubicación y nivel de dificultad. Estas pruebas **son totalmente opcionales (no penalizan)**, por lo que cada equipo decidirá, según su estrategia, si le conviene o no realizarlas.

Las pruebas especiales para esta edición son:

- **Tirolina:** uno de los componentes del equipo descenderá por una tirolina, dándose la prueba por válida cuando regrese al inicio de la misma y entregue el material (arnés, casco, mosquetón, cintas...) al juez de prueba. La superación de esta prueba supone una bonificación de treinta (40') minutos.

- **Tiro con Arco:** cada equipo dispondrá de un máximo de tres (3) lanzamientos para alcanzar la mayor puntuación posible. Los Raiders pueden elegir qué cantidad de lanzamientos realiza cada uno de ellos (Ej: raider 1 _ 2 lanzamientos y raider 2 _ 1 lanzamiento; o raider 1 _ 3 lanzamientos). Alcanzar el centro de la diana supone una puntuación de diez (10), descendiendo en un (1) punto por cada zona que se aleje del mismo. Una vez finalizados los lanzamientos se bonificará a los equipos según el siguiente baremo:
 - De 5 a 10 puntos → 10 minutos.
 - De 11 a 20 puntos → 20 minutos.
 - Más de 21 puntos → 40 minutos.
- **Puente mono:** uno de los componentes del equipo se desplazará por un puente, dándose la prueba por válida cuando regrese al inicio de la misma y entregue el material (arnés, casco, mosquetón, cintas...) al juez de prueba. La superación de esta prueba supone una bonificación de treinta (40') minutos.
- **Escalada:** uno de los componentes del equipo deberá ascender por una de las vías acondicionadas por la Organización en la modalidad de Top-Rope mientras es asegurado por otro compañero con un Gri-gri. La prueba se considera válida una vez que el raider haya tocado la reunión y entregado el material de la prueba al juez. El tiempo máximo para la realización de la prueba es de seis (6') minutos, dándose inicio a la misma en el momento en que el raider comienza a escalar. En caso de caída, el raider puede continuar su escalada desde no más alto que el punto de caída. La superación de esta prueba supone una bonificación de treinta (40') minutos.
- **Progresión vertical:** de los componentes del equipo deberá ascender por una de las vías acondicionadas por la Organización haciendo uso de un puño y un estribo o pedaleta. La prueba se considera válida una vez que el raider haya tocado la reunión y entregado el material de la prueba al juez. El tiempo máximo para la realización de la prueba es de seis (8') minutos, dándose inicio a la misma en el momento en que el raider comienza a ascender. La superación de esta prueba supone una bonificación de treinta (40') minutos.

Artículo 5. Desarrollo.

La 1ª Prueba Multiaventura Ciudad de Chiclana se desarrollará el día 23 de Octubre de 2010, y se divide en dos etapas con diversas fases de duración variable.

Este evento se realiza conforme a lo dispuesto en el presente reglamento y otras normas específicas que emita la Organización a través del blog o durante los briefings para el buen desarrollo de la misma.

Capítulo II: Participación

Artículo 6. Categorías y equipos.

Se establecen dos categorías de participación:

Categoría "Élite": destinada a raiders que tienen en mente su máximo rendimiento y la superación de retos constantes. Para ello es necesario estar en buena forma. Si ya has participado en otras pruebas seguro que esta es tu categoría. Requisitos:

- Equipos compuestos por 2 ó 3 raiders, **SIEMPRE TODOS EN CARRERA**. No pueden relevarse en ninguna de las transiciones ni etapas, por lo que todos deben completar todo el recorrido.
- Los equipos Élite participan en un recorrido más largo en todas y cada una de las disciplinas.
- No es obligatorio completar todo el recorrido marcado en el mapa, ya que cada equipo localizará las balizas que considere oportuno.
- A cada equipo se le notifica el tiempo que ha realizado en cada una de las fases.

Categoría "Aventura": ideal para aquellos que desconocen el mundo de la orientación y pretenden iniciarse disfrutando de la naturaleza. El tiempo conseguido es... algo secundario.

- Equipos de 2 ó 3 personas de las cuales siempre serán solo 2 los que estén en carrera y la tercera podrá cambiarse con sus compañeros en momentos determinados (puntos de transición establecidos por la Organización) según decidan su estrategia. Es un raid en el que se permiten los relevos.
- El recorrido es más corto y menos exigente.
- A cada equipo se le notifica el tiempo que ha realizado en cada una de las fases.
- No es obligatorio completar todo el recorrido marcado en el mapa, ya que cada equipo localizará las balizas que considere oportuno.

En ambas categorías, los raiders de un equipo que estén en carrera en ese momento deben permanecer juntos a no más de 30 m. de separación entre ellos. El no cumplimiento de este requisito supone la penalización de 10 minutos (+10') o la descalificación en caso de reincidencia.

Un raider solo podrá formar parte de un equipo y de una categoría al mismo tiempo, asignándosele un dorsal individual que deberá llevar de forma visible durante toda la carrera.

Artículo 7. Inscripciones.

La Organización se reserva el derecho de admisión de equipos, no estando obligada, en ninguna circunstancia, a justificar las decisiones de revocación de las solicitudes de inscripción

La Organización notificará a los equipos inscritos definitivamente en la Iª Prueba Multiaventura Ciudad de Chiclana su admisión, adjuntándoles una copia del presente Reglamento y de las Condiciones de Participación que han leído y aceptado. De este modo quedan obligados a cumplir las presentes normas y todas aquellas que ponga en conocimiento la Organización para el buen desarrollo de la prueba.

Los equipos que, estando inscritos, no puedan participar en el evento, deberán notificarlo lo antes posible a la Organización para evitar desajustes, devolviéndosele el precio de la inscripción menos aquellos gastos que ya se hayan generado.

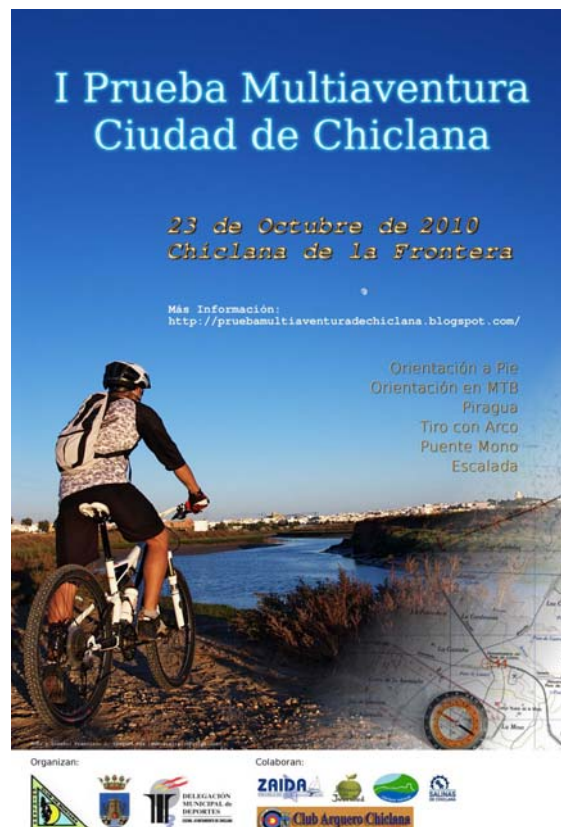
Para realizar la inscripción en la Iª Prueba Multiaventura Ciudad de Chiclana, cada equipo debe enviar la **Hoja de Inscripción** (ubicada en el blog) con todos los datos exigidos, y realizar el ingreso correspondiente en la siguiente cuenta:

Beneficiario: Club de Montaña Chiclana

Concepto: Multiaventura

Entidad: Cajasol

Nº de Cuenta: 2071 1270 29 0146445037



Artículo 8. Respeto al medio ambiente.

La 1ª Prueba Multiaventura Ciudad de Chiclana se desarrolla en la naturaleza, espacio ante el que la Organización y todos sus colaboradores muestran el mayor de los respetos, por lo que es indispensable para nosotros y para los participantes el mostrar un comportamiento adecuado que permita mantener el equilibrio medioambiental existente. Esperamos que el esfuerzo que ha realizado la Organización para hacer que esta prueba discurra por Parques Naturales de la Bahía de Cádiz sea correspondido con el compromiso que los raiders adquieren con las **Condiciones de Participación**, donde se detallan las normas de protección del medio ambiente.

El incumplimiento de estas normas será motivo de penalización. La Organización se reserva el derecho de excluir a un equipo de la prueba en caso de que un raider provoque un daño grave al medio natural (hacer fuego, deterioro innecesario de vegetación...).

Cada equipo deberá hacerse responsable de los residuos que generen (papeles, plásticos...), depositándolos en las zonas habilitadas por la Organización en los puntos de transición, salida o meta.

Artículo 9. Materiales.

El material obligatorio recibe esta consideración por motivos de seguridad del raider y de la prueba, por lo que se espera el cumplimiento escrupuloso de la norma. Para ello, los jueces de carrera podrán revisar periódicamente a los equipos, sancionándolos con diez minutos (10') por cada elemento obligatorio no encontrado en el momento de la comprobación.

Diferenciamos entre dos tipos de material obligatorio, el que debe llevar cada raider de forma individual y el que debe llevarse por equipo, en cuyo caso puede portarse entre los componentes del mismo.

Material obligatorio por Raider:

- Mochila pequeña y cómoda.
- Recipiente con agua, CamelBack.
- Fotocopia del DNI y de la tarjeta de la Seguridad Social o seguro de accidente.
- Linterna o luz frontal.
- Bicicleta de montaña: una (1) por competidor en categoría Élite, dos (2) por equipo en categoría Aventura. Se debe llevar:
 - Casco.
 - Repuestos para pinchazo.

Material obligatorio por Equipo:

- Brújula.
- Teléfono móvil: cargado completamente y apagado durante la prueba, con el código PIN al dorso.
- Botiquín de emergencia que contenga elementos básicos: vendas, gasas, suero, cristalmina, tijeras...
- Manta térmica.

Queda totalmente prohibido el uso de GPS, transmisores o receptores de radio, así como cualquier otro sistema que suponga un beneficio sobre el resto de competidores.

El resto de material correspondiente al desarrollo de las pruebas (arneses, cuerdas, arcos, piraguas...) corren a cargo de la Organización.

Queda prohibida la alteración o el cambio de ubicación de las balizas u otros elementos que la Organización utilice para señalar los puntos de control o que formen parte de las pruebas especiales.

Capítulo IV: Desarrollo de la prueba

Artículo 10. Situaciones.

La Organización estará a disposición de los raiders durante el desarrollo de la prueba para la resolución de problemas que puedan surgir, pero no se podrá obtener de ellos ninguna información o ayuda que suponga un beneficio respecto al resto de equipos. Del mismo modo, ninguna otra persona que no esté inscrita en la prueba o que pertenezca a otro equipo puede interferir, positiva o negativamente, en el resultado de la prueba (interferir en la realización de pruebas, facilitar bebidas o alimento...).

Las dudas respecto al desarrollo de las etapas deben realizarse durante el briefing correspondiente al Director de la Prueba o a cualquier responsable del Comité Técnico, no admitiéndose reclamaciones posteriores por desconocimiento o desinformación.

Cada equipo llevará una tarjeta de control y un mapa desde el inicio de cada una de las fases para "picar" cada uno de los puntos de control. Para que estos sean válidos, cada picado debe realizarse en la casilla correspondiente. En caso de equivocación, la tarjeta dispondrá de varias casillas donde poder solucionar el error. El extravío o deterioro de la tarjeta de control supondrá la penalización de todos los puntos de control de la fase.

El cronómetro oficial de la prueba se pone en funcionamiento al principio de la misma y no se para en ningún momento, lo que implica que si hay acumulación de raiders en una determinada prueba especial serán los equipos los que decidan, según estrategia, si desean esperar o cambiar su recorrido. Si por cualquier razón especial es aconsejable parar la prueba, el tiempo durante el que se haga se considerará de neutralización, por lo que no será contabilizado en el tiempo global de cada equipo.

Se considera que un equipo ha llegado al final de una fase o etapa cuando todos sus componentes están presentes en la entrega de la tarjeta de control y el mapa a los jueces cronometradores.

Un equipo que no desee continuar en carrera debe comunicarlo a la Organización antes de abandonar la prueba.

Cualquier otra situación que no aparezca en este Reglamento o en cualquiera de las normas establecidas por la Organización antes o durante la prueba, será juzgada por el Comité Técnico.

Capítulo V: El tiempo de carrera

Artículo 11. Bonificaciones según características de los raiders.

Los equipos de cada una de las categorías establecidas en el Artículo 6 del presente reglamento recibirán información continua acerca del tiempo que han empleado en cada una de las fases.

Además, existen bonificaciones respecto al tiempo total de cada una de las fases en las siguientes ocasiones:

- **Equipos mixtos**, con al menos una mujer → 7 %
- **Equipos femeninos** → 10 %
- **Raider con discapacidad** → entre un 10% y un 20% según discapacidad y número de raiders con discapacidad. La Organización se pondrá en contacto con los equipos para establecer las posibles adaptaciones en el recorrido y bonificaciones.

Artículo 12. Modificaciones del tiempo de carrera.

Sobrepasar el tiempo de cierre de una fase, sector o punto de control supone la penalización de dos (2') minutos por cada minuto de retraso.

Deteriorar el medio natural supone la penalización de diez (10') minutos. En caso de mayor gravedad, el Comité Técnico podrá eliminar al equipo infractor.

No disponer de alguno de los materiales obligatorios supone la penalización de diez (10') minutos por cada elemento del que no se disponga.

El Comité Técnico también podrá sancionar:

- No hacer caso a las indicaciones de cualquiera de los miembros de la Organización de la prueba.
- Utilizar medios de transporte que no correspondan a los establecidos para el sector.
- Mostrar un comportamiento antideportivo.
- Modificar elementos de la naturaleza o los establecidos por la Organización.
- Manipular la tarjeta de control con cualquier otro medio que no sea el habilitado por la Organización.
- Los desplazamientos por caminos o espacios prohibidos (vadeo de caños, ríos, saltar vallas...).

Artículo 13. Tiempos globales.

Antes del inicio de la segunda etapa (nocturna) se hará público el tiempo empleado por cada equipo, de modo que los raiders participantes puedan reelaborar sus estrategias de carrera.

Treinta (30') minutos antes de la entrega de regalos se publicarán los tiempos definitivos, estableciéndose el período de observaciones o reclamaciones de los equipos.

Capítulo VI: Seguros y Responsabilidades

Artículo 14. Seguros y Responsabilidades.

Con el objetivo de prevenir todo posible daño al participante, la Organización de la Iª Prueba Multiaventura Ciudad de Chiclana tiene contratado un seguro de responsabilidad civil, de daños a terceros y de daños corporales, pero la responsabilidad en cuanto a la falta de previsión o asunción de riesgos es de los propios participantes.

La Organización, sus colaboradores o patrocinadores no serán responsables de las lesiones que pudieran sufrir los raiders en el desarrollo de la prueba ni de la pérdida o deterioro del material utilizado por los mismos.

La Organización dispondrá durante el desarrollo de la prueba de una ambulancia y de un médico, reservándose el derecho de prohibir continuar en la

misma a cualquier raider que no esté en las condiciones adecuadas si el servicio sanitario así lo aconseja.

La Organización no se hace responsable de las consecuencias que se deriven de la suspensión de la prueba por motivos de fuerza mayor (fenómenos meteorológicos, incendios...), así como de los problemas ajenos a la prueba o al no cumplimiento de las directrices marcadas en este reglamento.

Los raiders han tenido conocimiento de las actividades que se desarrollan en esta prueba y su grado de riesgo, y afirman con su inscripción el tener un estado de salud óptimo para afrontar este evento.

La Organización se reserva el derecho a cambiar este reglamento sin previo aviso para el buen desarrollo de la prueba.

