



# XVII RAID PLAYA DE ARINAGA

30 de agosto de 2015



ILUSTRE AYUNTAMIENTO  
DE LA  
VILLA DE AGÜIMES  
CONCEJALIA DE DEPORTES

Club Deportivo  
**ORIENTAGC**

# LO BÁSICO

- **TIEMPO MÁXIMO POR CATEGORÍAS:**
  - AVENTURA: 7H
  - POPULAR: 5H
  - En ambos casos, 30 min más con penalizaciones
    - En Aventura hay “cierre” intermedios al final de la S1.
  - **NOVEDAD:** Hay bonificaciones por llegar antes de cierta hora en determinadas Secciones. Indicado en Roadbook.
- **OBJETIVO:** Conseguir el máximo número de puntos posibles en el tiempo estimado (en caso de empate → menor tiempo) . **Consigna:** [aprovechar el tiempo al máximo sin penalizar](#)
- **RECORRIDO TOTALMENTE OPTATIVO :** ningún control ni prueba son obligatorias, \*excepto la de salida PE0.
- **MEDIO DE TRANSPORTE (depende de la sección):**
  - A Pie
  - Bicicleta de Montaña

# LA ESTRATEGIA

- Imprescindible buena planificación.  
**Mejor perder 15 minutos al principio que perder 500 puntos al final.**
- Elección del recorrido en función de nuestras posibilidades
- Control constante del tiempo restante → Posible necesidad de cambio de itinerario
- **Consejo:** Recorrido de ida y vuelta con controles en ambos sentidos. Marcar controles bonus por si nos sobra tiempo. Tener en cuenta estrategia en controles Especiales.
- Importante **elección del momento de realización de las pruebas.** No hay neutralizaciones.

# LAS PRUEBAS

- Información en el ROAD BOOK:
  - Puntos
  - Nombre
  - Capacidad máxima. Equipos simultáneos
  - Duración aproximada media. (Calcular tiempo de espera)
- Tener en cuenta hora de apertura y cierre
- 22 pruebas AVENTURA y 17 POPULAR
- Superada (picar control). No superada (no picar)
- **No agobiar a los voluntarios!!**
- **No hay neutralización salvo causa de fuerza mayor**



# EL ROAD BOOK

XVII Raid Playa de Arinaga (2015)  
30 de agosto de 2015

Categoría AVENTURA			
	>42,9 km< / D+ 800 mt	4920 Puntos	37 Balizas y 22 P.E.
S1	>21,8 km< /D+ 435 mt	2035 Ptos (Máximo)	17 Balizas y 1 P.E.
S2	>21,1 km< /D+ 365 mt	2325 Ptos (Máximo)	20 Balizas y 4 P.E.
PEF	-	560 Ptos	17 Pruebas Especiales

**NOTAS:** Todos los equipos empezarán el Raid por la PE0 (que encontrarán en la sección 1).  
 - Una vez finalizada esta prueba, podrán elegir si realizar las PEs abiertas (se indican en la S1) o bien comenzar a buscar las balizas de la S1.  
 - Al finalizar la S1, deberán descargar sus chips.  
 - Al comenzar la S2, si desean hacer las PEs que se indican, deberán hacerlo a PIE y sin coger la bicicleta.  
 - Al finalizar la S2, deberán descargar sus chips.  
 - No se pueden coger balizas de una sección realizando otra. Es decir, no se pueden coger balizas de la S1 en Bicicleta, ni Balizas de la S2 a Pie.  
 - Tras finalizar la S2, aparcar sus bicicletas en el Pabellón de Arinaga y haber descargado sus chips, si les sobra tiempo, podrán realizar las PEs de Arinaga que les queden Pendientes.  
 - El número de descargas de chips que realizarán los equipos durante la carrera será de 3:  
 - Una tras la S1  
 - Una tras la S2  
 - Una tras las Pruebas Especiales que realicen después de haber acabado la S2. Este es el tiempo de finalización del Raid.

XVII Raid Playa de Arinaga (2015)  
30 de agosto de 2015

**S1** ABIERTA DESDE: 07:00 TIEMPO MÁXIMO: 5:00 horas => 12:00 am  
**PENALIZACIONES por TIEMPO:** -10 puntos cada 2 minutos de retraso (o fracción) a partir de las 12:00  
 Si la llegada es posterior a las 12:30, se perderán todos los puntos de la sección  
**BONIFICACIONES por TIEMPO:** + 20 puntos por cada 10 minutos de antelación (o fracción) que se llegue al final de la sección antes de las 11:00.  
 La bonificación máxima por tiempo será de 100 puntos.  
**Importante:** Aunque por norma general el orden de las balizas y pruebas es libre. Todos los participantes deberán comenzar por la prueba de especial PE0.

Orientación Específica I		
PE0	300 PUNTOS	Capacidad: Ilimitada Duración estimada: 30 min <b>ATENCIÓN:</b> Todos los equipos deben comenzar por esta prueba obligatoriamente antes de buscar ni coger ninguna baliza
ZONA	P.Especiales	Apertura: 07:25 Cierre: 14:00
		PE1, PE2, PE4, PE5, PE6, PE7, PE14, PE15, PE16, PE17
Varias	MÁXIMO 300 PUNTOS	Todas estas pruebas especiales estarán abiertas desde la hora indicada con la posibilidad de hacerlas. Si no se realizan en este momento pueden realizarse después de la S2. Planifiquen bien la estrategia ya que a última hora habrá más acumulación de participantes y no se neutraliza por espera en pruebas.
31	100 PUNTOS	Al pie de un cortado de tierra
32*	100 PUNTOS	Dentro del Canal *Los 5 primeros en cogerla, bonifican 50, 40, 30, 20 y 10 puntos respectivamente
33	35 PUNTOS	Valla. Curva de la Vaguada
34	100 PUNTOS	Bajo Puente en Pequeño Canal
35	100 PUNTOS	Poste de Hormigón
36	100 PUNTOS	Dentro del Canal
37	100 PUNTOS	Curva de la Vaguada. Parte alta
38	35 PUNTOS	Ruina. Parte interior.
39*	100 PUNTOS	Estanque. Esquina Noroeste. *Los 5 primeros en cogerla, bonifican 50, 40, 30, 20 y 10 puntos respectivamente
40	100 PUNTOS	Cueva. Parte Alta.
41	100 PUNTOS	Exterior de la Ruina
42	100 PUNTOS	Pozo. Entre Construcciones
43	100 PUNTOS	Muro. Ruina
44	100 PUNTOS	Cruz de Madera
45	100 PUNTOS	Torre eléctrica
66	100 PUNTOS	Alto de estructura de cuerdas
69	100 PUNTOS	Muro. Parte Sur
70	35 PUNTOS	Ruina
FIN S1	-	Descarga de Chips (Aritualamiento)

# LOS CONTROLES Y SPORTIDENT

- **Básica** 100 puntos



IMPORTANTE:  
Señal acústica  
y/o luminosa

¡Cuidado con  
La memoria!

En caso de fallo



Baliza siempre en el  
centro del Círculo



- **Bonus** 35 puntos

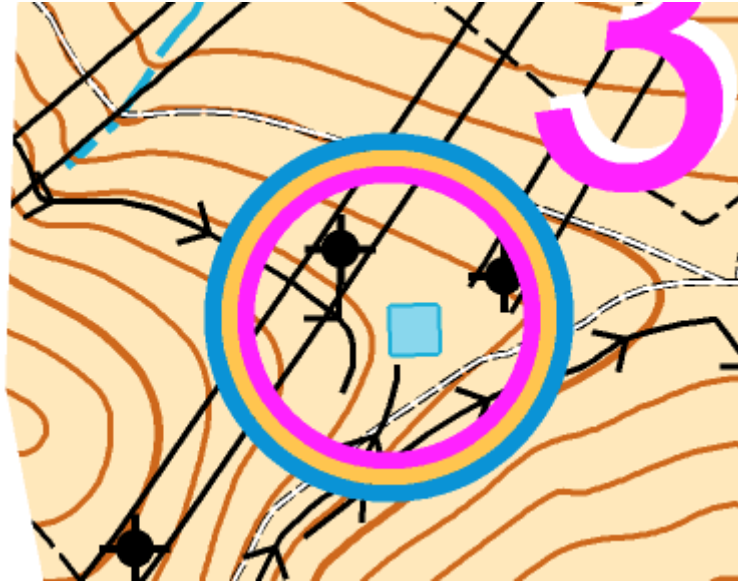


Ambos miembros con  
menos de un minuto de  
diferencia



# LOS CONTROLES Y SPORTIDENT

- **NOVEDAD: Especial.** Bonifica a los X primeros equipos que la consigan.



# PINZA Y DORSALES

El precinto que fija la Sportident a la muñeca, será retirado exclusivamente por los miembros de la organización. Si un participante rompe el precinto antes, el total del equipo quedará descalificado.



Dorsales siempre puestos y lugar visible  
 Excepto agua

## XVII RAID PLAYA DE ARINAGA



AVENTURA



# 101



ORIENTAGC



Organización: 628.019.398 / 616.36.77.99

ECHA TU DELANTE





# MATERIAL OBLIGATORIO

- Objetivo: **SEGURIDAD y Autosuficiencia**
- Controles sorpresa por comisarios durante carrera.
- Solo una vez.
  
- Negativa a ser revisado implica la descalificación
- En **carrera siempre el casco**. Puesto solo obligatorio en BTT

**IMPORTANTE: Alimentación e Hidratación en carrera**





# EL PROGRAMA

## AVENTURA

- 6:00/6:30 Recepción de los equipos AVENTURA
- 6:45 Entrega de mapas
- 7:00 **SALIDA** XVII Raid Playa de Arinaga (7 horas de carrera)
- 14:00 Hora de llegada a **META sin PENALIZAR.**
- 14:30 Hora limite de llegada a partir de aquí quedarán **Fuera de Carrera.**
- 14:30 a 15:00 Se abre y cierra, periodo de reclamaciones.
- 13:30 a 15:30 Comienza Comida Final
- 15:45 Entrega de premios y sorteo

## POPULAR

- 7:30/8:00 Recepción de los equipos POPULAR
- 8:15 Entrega de mapas
- 8:30 **SALIDA**
- 13:30 Hora de llegada a **META sin PENALIZAR.**
- 14:00 Hora limite de llegada a partir de aquí quedarán **Fuera de Carrera.**
- 14:30 a 15:00 Se abre y cierra, periodo de reclamaciones.
- 13:30 a 15:30 Comienza Comida Final
- 15:45 Entrega de premios y sorteo

Apertura de pruebas Arinaga:

**8:55 – 14:00**

**\*Excepto las pruebas abiertas en salida de Aventura  
y que se indican en roadbook**

Apertura pruebas en lugar remoto de  
cuyo nombre no quiero acordarme:

**9:00 – 12:00**

# LOS RECORRIDOS

## AVENTURA

- 2 Secciones y Opción de hacer Pruebas Especiales Al final.
  - Primera sección: Pie
  - Segunda sección: BTT
  - **3 puntos de avituallamiento**
- **22 pruebas especiales**
- **37 balizas**

## POPULAR

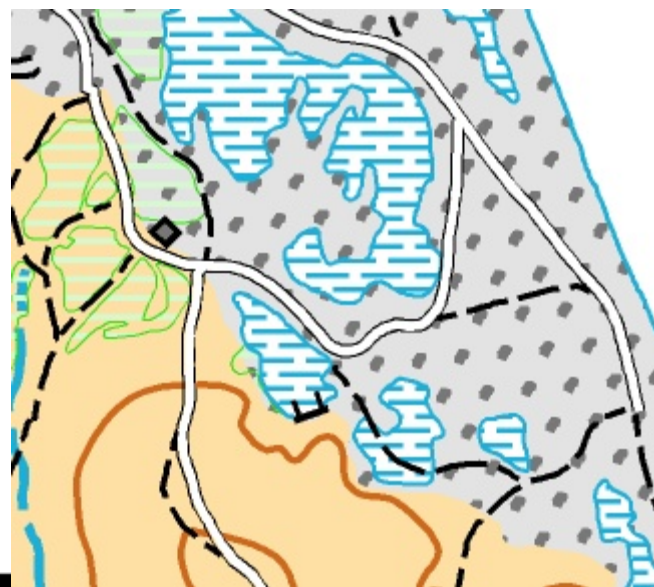
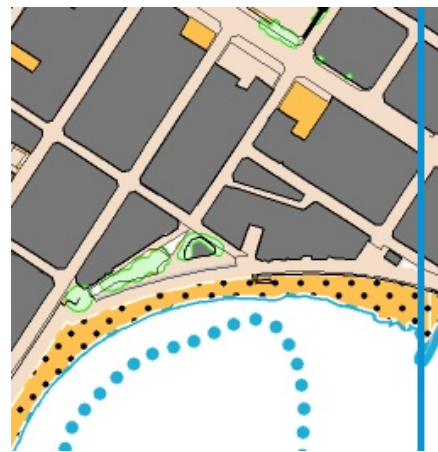
- 2 Secciones
  - Una a Pie
  - Otra en MTB
  - Pruebas especiales en cualquiera de las dos
- Orden Libre. Desde que se comienza una se debe terminar. No se permite alternar.
- 2 puntos de avituallamiento
- **18 pruebas especiales**
- **20 balizas**

Difícil completar recorrido + pruebas

# EL MAPA I

- Realizado para la ocasión
- Responsabilidad del Equipo conservarlo. **Perdida = Descalificación**
- Impreso en ambas caras.
  - Parte delantera: Recorrido
  - Parte trasera:
    - Ubicación de las pruebas especiales en Arinaga
    - Mapas necesarios para pruebas especiales
- Irrompible e impermeable. Se puede mojar
- Provisto de Leyenda (O en el RoadBook)

# EL MAPA II



# FIN DE SECCIÓN (Uso de la pinza)

- Al terminar una Sección debo:

FIN S1

-

Descarga de Chips (Avtuallamiento)

1. Picar en el Finish de la Sección (Cualquier base con FINISH escrito vale)
2. Ir a la mesa de control para **descargar resultados.**
3. Una vez descargados. **Limpiar la pinza** para poder Comenzar la siguiente Sección
4. **Comprobar que la pinza está limpia.** Suena pitido y se enciende. Sino hay que volver a limpiar

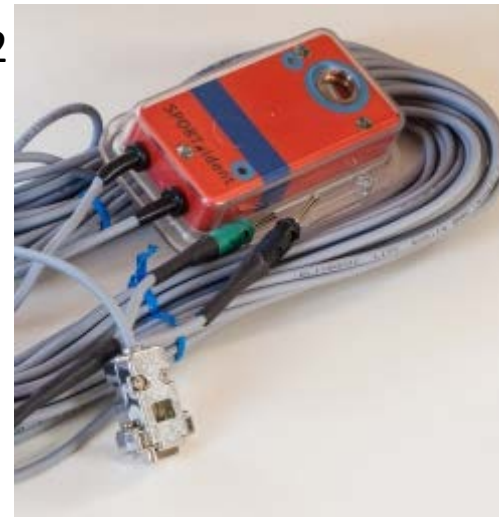
1



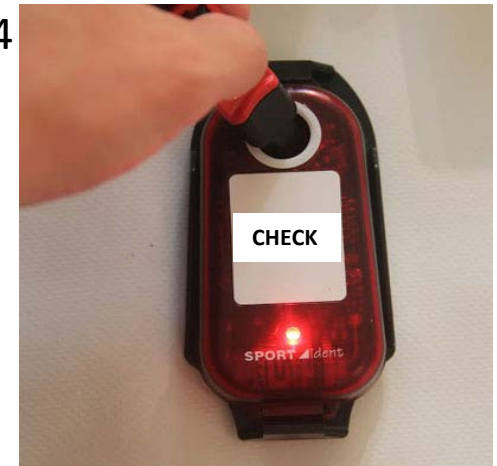
3



2



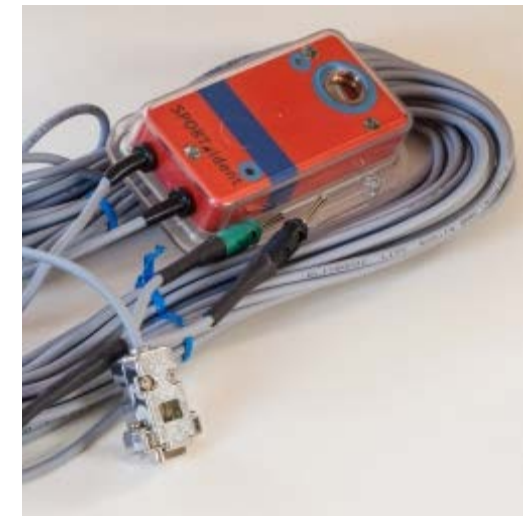
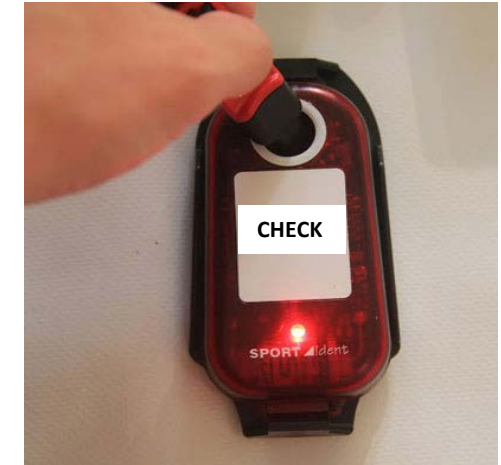
4



TODO AMBOS MIEMBROS DEL EQUIPO

# SALIDA Y LLEGADA (Uso de la pinza)

- Antes de la salida debo:
  1. Limpiar la pinza
  2. Comprobar pinza. Suena pitido y se enciende. Sino hay que volver a limpiar
- Al llegar debo
  1. Picar en la base de META. (El tiempo se detiene. No hay prisa)
  2. Ir a zona de descarga para volcar mis resultados
  3. Devolver las pinzas del equipo, recoger mi fianza y coger mis resultados



TODO AMBOS MIEMBROS DEL EQUIPO