

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, aparcas 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.

LEYENDA

	curva de nivel
	curva de nivel maestra
	cortado de tierra
	pared de tierra
	surco de erosión
	cortado infranqueable
	cauce barranco/canal
	fondo/zona vegetación baja
	terreno abierto (sin vegetación)
	terreno arenoso/playa arena
	escombrera
	playa de callados
	árboles
	vegetación densa
	charcas intermitentes
	pavimento/asfalto/aceras
	estanque, embalse, presa
	area peligrosa (prohibido pasar)
	área privado (prohibido pasar)

	senda o camino
	Camino principal/pista de tierra/ pista o camino entre invernaderos
	cruce de autopista
	tunel (paso bajo carreteras, vías, etc)
	línea de alta tensión cada representa un torreón
	muro valla/cerca
	edificación
	ruina invernadero/marquesina
	acequia/canal tubería/acequia
	monumento/estatua



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.

AVENTURA

Orientación Específica I	
PE0	300 PUNTOS
<p>Capacidad: Ilimitada Duración estimada: 30 min ATENCIÓN: Todos los equipos deben comenzar por esta prueba obligatoriamente antes de buscar ni coger ninguna baliza</p>	
ZONA	P.Especiales
Varias	MÁXIMO 360 PUNTOS
	<p>Apertura: 07:25 Cierre: 14:00</p> <p>PE1, PE2, PE4, PE5, PE6, PE7, PE14, PE15, PE16, PE17</p> <p>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.</p>
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 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 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 (Avituallamiento)	

ABIERTA DESDE: 09:00 HORA DE FINALIZACIÓN MÁXIMA: 14:00
PENALIZACIONES por TIEMPO: -10 puntos cada 2 minutos de retraso (o fracción) a partir de las 14:00
Si la llegada es posterior a las 14:30, se perderán todos los puntos de la sección
BONIFICACIONES por TIEMPO: No existen excepto las aplicables a los tiempos asociados al resto de secciones en el caso de no realizar ninguna sección más.

Importante: Al finalizar esta sección y antes de comenzar a realizar las pruebas especiales de Arinaga. Deben descargar sus chips y finalizar la sección dejando las bicicletas en la zona habilitada para ello en el Pabellón de Arinaga (Entrada por un lateral). Ver zona de entrada en mapa de pruebas especiales) y descargar sus chips en la mesa de control situada en la entrada principal. De no hacerlo así, las pruebas especiales que hagan posteriormente no puntuarán.

ZONA	P. Especiales	Apertura: 9:00 Cierre: 12:00 (Ajuste)	Todas estas pruebas especiales de ben realizarse a PIE
PE19	30 PUNTOS	Tiro con Carabina	Capacidad: 5 equipos. Duración estimada: 5 min
PE18	30 PUNTOS	Travesía en Rocódromo	Capacidad: 1 equipo. Duración estimada: 5 min
PE20	200 PUNTOS	Orientación Específica II	Capacidad: ilimitada. Duración estimada: 40 min En medio de esta prueba, tiene la posibilidad de hacer la PE21
PE21	70 PUNTOS	Rappel	Capacidad: 1 equipo. Duración estimada: 5 min Sólo debere realizarla un miembro del equipo



46	100 PUNTOS	Canal. Debajo de línea eléctrica
47	100 PUNTOS	Muro más al sur. Al pie
48	100 PUNTOS	Ruina
49	100 PUNTOS	Fin del sendero. Árbol característico
50	100 PUNTOS	Ruina. Horno de Cal
51*	100 PUNTOS	Ruina. Interior. *Los 5 primeros en cogerla, bonifican 50, 40, 30, 20 y 10 puntos respectivamente
52	100 PUNTOS	Cortado. Al Pie.
53	100 PUNTOS	Arbusto. Vaguada.
54	100 PUNTOS	Ruina. La más al noroeste.
55	35 PUNTOS	Ruina. (Ajuste)
56*	100 PUNTOS	Colina. En lo alto. *Los 5 primeros en cogerla, bonifican 50, 40, 30, 20 y 10 puntos respectivamente
57	100 PUNTOS	Dentro del estanque.
58	100 PUNTOS	Depresión
59*	100 PUNTOS	Colina. En lo alto. Esquina de la valla. *Los 5 primeros en cogerla, bonifican 50, 40, 30, 20 y 10 puntos respectivamente
60	100 PUNTOS	Poste de tendido eléctrico.
61	100 PUNTOS	Cortado al Pie
62	100 PUNTOS	Ruina. Horno de Cal.
63	100 PUNTOS	Unión de Vaguadas. Parte Alta. Roca.
64	100 PUNTOS	Monumento.
65	100 PUNTOS	Cruce de Vaguadas.
FIN S2	-	Descarga de Chips (Ajuste)

ABIERTA DESDE: 06:55 CERRADA A PARTIR DE LAS: 14:00
PENALIZACIONES por TIEMPO: -10 puntos cada 2 minutos de retraso (o fracción) a partir de las 14:00
Si la llegada es posterior a las 14:30, 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 13:50.
La bonificación máxima por tiempo será de 120 puntos.

Importante: Sólo se pueden realizar las pruebas especiales a Pie debiendo haber dejado previamente la bicicleta en el Pabellón de Arinaga. Cualquier equipo que se encuentre realizando Pruebas especiales sin tener su bicicleta aparcada en el Pabellón de Arinaga será penalizado con 700 puntos.

ZONA	P. Especiales	Apertura: 8:55 Cierre: 14:00	Las pruebas indicadas con * estarán abiertas desde las 7:25 como se indica en la S1.
PE1*	70 PUNTOS	Arrastre de Kia Sportage	Capacidad: 1 equipos. Duración estimada: 1 min
PE2*	30 PUNTOS	Cubos de Basura	Capacidad: 10 equipos. Duración estimada: 4 min
PE3	70 PUNTOS	Orientación subacuática	Capacidad: ilimitada. Duración estimada: 10 min
PE4*	30 PUNTOS	Sky Tandem	Capacidad: 2 equipos. Duración estimada: 2 min
PE5*	150 PUNTOS MAX	Kayak	Capacidad: 10 equipos. Duración estimada: 10 min Podrán coger una o dos de las balizas situadas en las boyas pintadas en el mapa. B1: 50ptos. B2: 100 pto.
PE6*	30 PUNTOS	Natación	Capacidad: 20 equipos. Duración estimada: 5 min 10 equipos por modalidad
PE7*	30 PUNTOS	Corte de troncos	Capacidad: 1 equipo. Duración estimada: 2 min
PE8	30 PUNTOS	Baloncesto	Capacidad: 1 equipo Duración estimada: 2 min
PE9	30 PUNTOS	Cajas de Agua	Capacidad: 4 equipos. Duración estimada: 2 min 2 equipos por modalidad
PE10	30 PUNTOS	Minibicicletas	Capacidad: 4 equipos Duración estimada: 4 min
PE11	30 PUNTOS	Tiro con Arco	Capacidad: 6 equipos Duración estimada: 2 min
PE12	30 PUNTOS	Fútbol	Capacidad: 4 equipos. Duración estimada: 2 min
PE13	30 PUNTOS	Tiro con Arco	Capacidad: 6 equipos Duración estimada: 2 min
PE14*	30 PUNTOS	Cuenta Plátanos Lairaga	Capacidad: 1 equipo. Duración estimada: 2 min
PE15*	30 PUNTOS	Carrera de Sacos	Capacidad: 6 equipos Duración estimada: 2 min
PE16*	30 PUNTOS	SlackLine	Capacidad: 1 equipo. Duración estimada: 2 min
PE17*	30 PUNTOS	Cuchara y harina	Capacidad: 6 equipos. Duración estimada: 3 min
FIN RAID	-	Descarga de Chips y Fin de Carrera (Ajuste)	

TELEFONO DE EMERGENCIAS
+34 628 019 398

