

III Prueba Popular de orientación Fiestas de Llano.

ATENCIÓN A LA CLIMATOLOGÍA. EN CASO DE MAL TIEMPO, SE CANCELARÍA LA PRUEBA

El domingo 19 de Junio de 2016 tiene lugar la Prueba POPULAR de orientación, de carácter no competitivo y principalmente destinado a público familiar y grupos. El evento forma parte de las fiestas del barrio de Llano en Barakaldo.

Este año en la prueba se mezclan dos elementos: orientación y mini-desafíos (lanzamiento a diana con frisbee, minas, micro-sprint y mazorcas).

Importante: hay un límite de 35 equipos.

FORMA DE PARTICIPACION

De forma individual o en grupos de hasta 8 componentes, pero siempre acompañados por al menos un adulto.

Preferiblemente inscripciones en grupo.

Se entrega 1 mapa por grupo.

INSCRIPCIONES Y PLAZOS (LIMITE DE 35 EQUIPOS)

La inscripción es **GRATUITA**.

Hasta el jueves 16 a las 23:59, pre-inscripciones a través del siguiente formulario:

<http://goo.gl/forms/uRVe3C153wkgmSNr2>

Al hacer la pre-inscripción te reservamos un mapa. También puedes inscribirte el día de la carrera, pero tendremos mapas limitados, así que pre-inscríbete.

Para cambios en la inscripción o dudas podéis contactar en:

llanoorienteering@gmail.com

LUGAR

SALIDA Y META: Cruce de Alberdi Kalea y Turina Kalea.



PROGRAMA (en la zona de meta y salida)

- 17:00-17:45 HORARIO DE INSCRIPCIONES. Nuevas Inscripciones. Recogida de Hoja de Control de TODOS los participantes. A cada participante se le entrega la hoja de control correspondiente a su recorrido. Hay que pasar por la mesa de inscripciones incluso si te has pre-inscrito.
- 17:30-17:45 Explicación de la Prueba
- 17:55 Entrega de mapas A LOS CAPITANES.
- 18:00 SALIDA MASIVA.
- 20:00 Cierre de Meta. NO te pases de esta hora, serás descalificado. De todas formas, tienes que pasar siempre por meta, aunque decidas abandonar.
- 20:15 Resultados

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

- Los participantes, bien de un modo individual o en grupo pueden realizar la PRUEBA haciendo el RECORRIDO que se les indica en su TARJETA DE CONTROLES. En el recorrido se indican 4 DESAFÍOS a realizar.
- Los desafíos se deben realizar en orden. Los controles de un desafío se pueden buscar como se quiera. Para tener “derecho” a realizar un desafío, se DEBEN ENCONTRAR LOS CONTROLES asociados en la tarjeta a dicho desafío.
- La salida será MASIVA. La prueba COMIENZA en el TRIANGULO (DONDE SE TE ENTREGA EL MAPA) y TERMINA en el doble círculo dibujado en el mapa. Ambos puntos coinciden.
- EL LÍMITE DE TIEMPO es de 2 HORAS. Una vez excedido ese tiempo, el participante es descalificado. En cualquier caso será obligación de los participantes pasar por la meta, aunque no hayan realizado todo el recorrido o excedan el tiempo. Estimamos que en 1 hora se puede hacer la prueba.
- Durante el recorrido se pueden hacer hasta 4 DESAFÍOS puntuables. En cada desafío se propone un ejercicio de habilidad.
- TODOS los componentes pueden participar en el desafío.
- En cada desafío hay un JUEZ, que se encarga de: explicar la prueba, anotar la puntuación y señalar al grupo cual es EL SIGUIENTE DESAFÍO que debe realizar y los controles que debe encontrar para dicho desafío.
- Gana el grupo que tenga más puntos. Para calcular los puntos se suman los puntos obtenidos en los desafíos (0, 1, 2, 3 en cada desafío), se suman los controles correctos y se restan los controles incorrectos. En caso de empate a puntos, gana el más rápido. No se tienen en cuenta los tiempos de espera en los desafíos.

DESCRIPCIÓN DE DESAFÍOS

Diana y Frisbee (puntuá 0 a 3 puntos, dependiendo de los puntos obtenidos en la diana)

Todos los miembros del equipo pueden realizar la prueba de forma individual. Se dispondrá de una diana con diferentes puntuaciones. Se lanzan 3 frisbee y se consigue la máxima puntuación posible.

Minas (puntuá 0 a 3 puntos, dependiendo del tiempo).

Todos los miembros del equipo pueden realizar la prueba de forma individual. Juego de memoria y rapidez donde el participante debe recorrer el campo de minas sin que explote ninguna (las que el juez tiene marcadas en rojo, el participante no sabe cuáles son hasta que explotan), comenzando en la SALIDA y terminando en la META. Importante: HAY QUE PISAR CON LOS DOS PIES EN CADA MINA. Cada vez que el JUEZ pite el silbato, quiere decir que el participante ha pisado una mina. Entonces el participante tiene que volver a empezar desde la SALIDA.

Ejemplo del campo de minas, lo que ve dibujado en el suelo el participante.



Ejemplo de un recorrido válido, si pisas en una mina (rojos) hay que volver a empezar. Esta es la "chuleta" que ve el juez. Hay siempre 2 minas en cada fila.



Herri Kirolak: mazorkas (puntuá 0 a 3 puntos, dependiendo del tiempo).

Se realiza la prueba en equipo.

Si coinciden dos equipos, realizarán la prueba compitiendo entre ellos.

Se dispone de 11 mazorkas, en una fila. Separadas 1 metro entre sí. Para cada equipo habrá una fila.

Primero se colocan las mazorkas (se sacan del cubo) y, una vez colocadas las 11, se quitan (se meten en el cubo).

Cada participante puede colocar/recoger 2 mazorkas. Después debe actuar el siguiente miembro del equipo, por turnos.

El juez puede solicitar repetir alguna de las mazorkas, normalmente porque esté mal colocada.

Micro Sprint (puntuá 0 a 3 puntos, dependiendo del tiempo)

Todos los miembros del equipo pueden realizar la prueba de forma individual. Participación INDIVIDUAL pero DOS PERSONAS al mismo tiempo con recorridos distintos.

Se trata de una prueba de orientación en un palmo de terreno.

En el suelo se dispondrá una cuadrícula de 6x6 pivotes de colores.

Se te entregará un mapa que te señalará un recorrido.

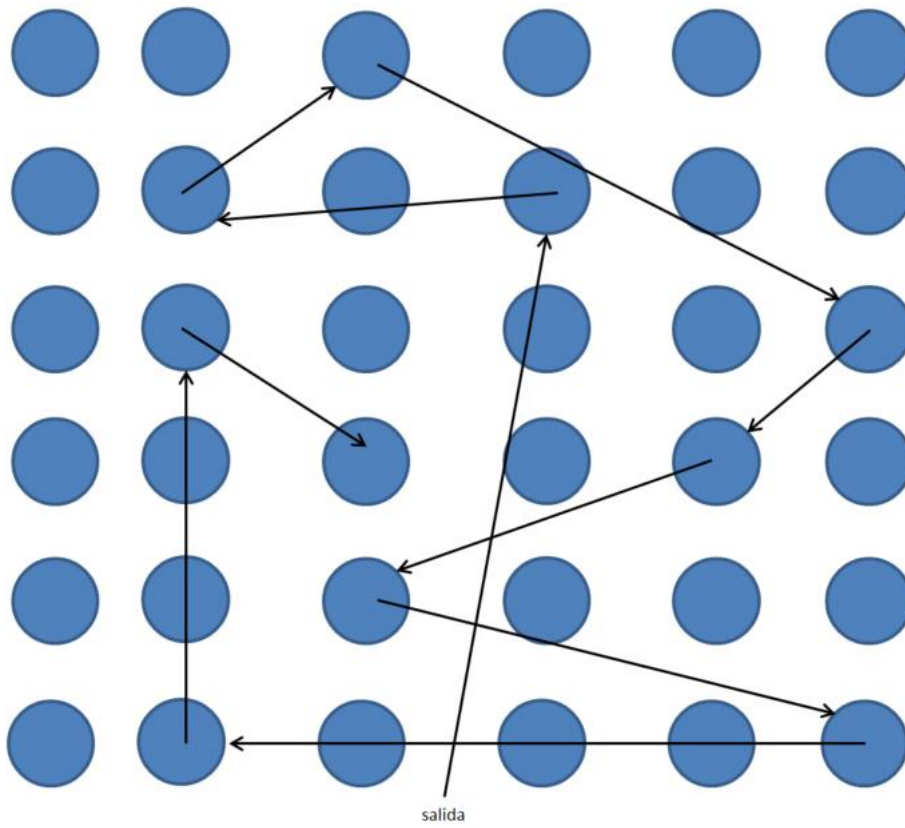
Completa el recorrido lo más rápido que puedas.

Cuando llegas a un pivote, tienes que decir en alto el color correspondiente. En caso de error, el juez te avisará. Se admiten hasta 3 errores. Te debes detener con los dos pies juntos al lado del pivote y decir el color.

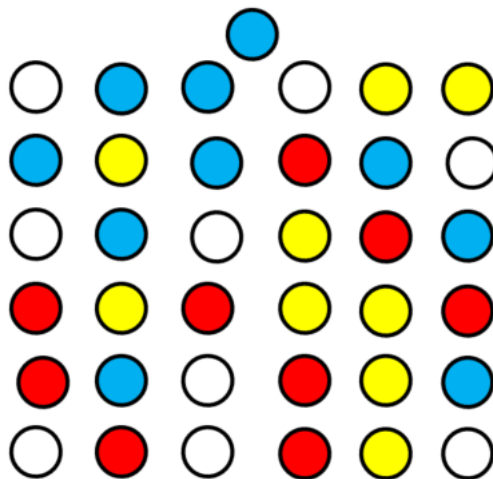
Cuando se comete un error NO ES NECESARIO VOLVER A COMENZAR, pero tampoco se pueden dejar pivotes sin decir el color.

Los niños hacen 6 controles del recorrido. Los adultos 10.

Ejemplo del mapa que se te va a entregar, donde se indica el recorrido que debes realizar.



Ejemplo de los pivotes que te encontrarás en el suelo.



NOTAS IMPORTANTES

- Respetar Normas de tráfico.
- Hay que facilitar el trabajo a los jueces.
- Hay que volver siempre a meta a entregar la hoja de control, incluso si se decide abandonar.
- No es necesario realizar la prueba completa.
- En el desafío 2, el único punto de entrada al colegio está dibujado en el mapa, seguid las flechas.

HOJA DE CONTROL (EJEMPLO)

III PPO (Llano) 19/JUNIO/2016

DORSAL: RECORRIDO:

H

DESAFÍOS (hacerlos en orden)
NÚMERO LLEGADA Y SALIDA PUNTOS

1	:	:	
	:	:	

	:	:	
	:	:	

	:	:	
	:	:	

	:	:	
	:	:	








TOTAL PUNTOS **TIEMPO**

:

CONTROLES DE CADA DESAFÍO (no hace falta buscar en orden)

←	12	31	44	32	19
←					
←					
←					

TOTAL PUNTOS = CONTROLES CORRECTOS + PUNTOS DE DESAFÍOS – CONTROLES INCORRECTOS. GANA EL QUE TIENE MÁS PUNTOS, EN CASO DE EMPATE EL QUE MENOS TIEMPO TARDE.

- 1 SANEAMIENTOS BARAKALDO 
- 2 TELEFONICA 
- 3 EUSKALTEL 
- 4 IBERDROLA 
- 5 NATURGAS 
- 6 URBANA 
- 7 REJAS 

ORGANIZACIÓN

Llano Jai Batzordea.

Director de la prueba, diseño, mapa: Txemi Laseca