DEPORTE EN EDAD ESCOLAR

3-18 Somos deporte

ALBERGUE DE ALARCÓN
19 - 20 MAYO

Castilla-La Mancha

DIPUTACION PROVINCIAL DE CUENCA

albergue de alarcón

RAID MULTIAVENTURA

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

BOLETÍN TÉCNICO

RAID MULTIAVENTURA

ÍNDICE

I. GENERALIDADES

II. ADJUDICACIÓN

A. BAREMACIÓN
B. FECHAS ASIGNADAS A LOS CENTROS EDUCATIVOS

III. POSIBILIDADES DE PARTICIPACIÓN

A. PARTICIPANTES Y CATEGORÍAS
B. COMPOSICIÓN DE EQUIPOS

IV. INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

V. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

A. DURACIÓN
B. DATOS TÉCNICOS
C. MATERIAL Y EQUIPO

VI. NORMAS DE SEGURIDAD

A. ACTUACIÓN EN CASO DE EMERGENCIA
B. SEGURO DE ACCIDENTES

VII. MEDIO AMBIENTE

A. COMPROMISO CON EL MEDIO AMBIENTE
B. LIMPIEZA

VIII. CLASIFICACIONES

A. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN
B. PENALIZACIONES
C. DESCALIFICACIÓN

IX. RECLAMACIONES

X. OTRAS DISPOSICIONES

I. GENERALIDADES

Las **Jornadas de Promoción de la Actividad Física y el Deporte**, en su modalidad de ***RAID MULTIAVENTURA***, como parte del ***Programa SOMOS DEPORTE 3 -18*** están organizadas por la Comisión Provincial de Deporte en Edad Escolar **(Servicio de Juventud y Deportes de la Delegación Provincial de Educación, Cultura y Deportes en Cuenca** y la **Excma. Diputación Provincial de Cuenca)** con la organización técnica del **Club Orientijote** y la colaboración del **Albergue de Alarcón**.

El **RAID MULTIAVENTURA**, se define como una **prueba deportiva por equipos** que se realiza en un entorno natural y/o urbano, consistente en recorrer a pie una distancia variable pasando por una serie de puntos de control (balizas) con la ayuda de un mapa y material facilitado por la organización. Está destinada al alumnado de **3º y 4º de ESO.**

En algunos puntos de control se instalarán distintas pruebas especiales que los participantes deberán superar, poniendo en práctica sus conocimientos y habilidades en el medio natural.

A excepción de unos puntos de control obligatorios, no se marcará un itinerario a seguir. Cada equipo, en función de su estrategia y de sus posibilidades físico-técnicas, decidirá los puntos de control a alcanzar y las pruebas especiales a realizar, siempre con el objetivo de conseguir la mayor cantidad de puntos posible.

En base a ello, se obtendrá una puntuación que determinará la clasificación final.

II. ADJUDICACIÓN

A. Baremación

	CENTRO EDUCATIVO (Localidad)	BAREMACIÓN	PARTICIPACIÓN 2023-2024	FECHA ENTRADA
1	IES FRAY LUIS DE LEÓN (Las Pedroñeras)	21	NO	09/04/25
2	IESO JUAN DE VALDÉS (Carboneras de Guadazaón)	10	SI	03/04/25
3	IES JORGE MANRIQUE (Motilla del Palancar)	9	SI	12/03/25
4	IESO CIUDAD DE LUNA (Huete)	8	SI	08/04/25
5	IES LA HONTANILLA (Tarancón)	8	SI	09/04/25
6	IES LOS SAUCES (Villares del Saz)	7	SI	13/03/25
7	IESO EVA ESCRIBANO (Minglanilla)	7	SI	31/03/25
8	IESO ÍTACA (Villamayor de Santiago)	6	SI	19/03/25
9	IES PEDRO MERCEDES (Cuenca)	5	NO	13/03/25
10	IESO TOMÁS DE LA FUENTE JURADO (El Provencio)	4	SI	12/03/25
11	IES LUISA SIGEA (Tarancón)	3	SI	20/03/25
12	IES SAN JOSÉ (Cuenca)	3	SI	08/04/25
13	IESO MARÍA JESÚS PARRA ROMERO (Las Mesas)	2	SI	13/03/25
14	IESO CAMINO ROMANO (Sisante)	2	SI	13/03/25
15	IES SAN JUAN DEL CASTILLO (Belmonte)	0	SI	02/04/25

B. Fechas asignadas a los centros educativos

La participación se desarrollará en dos jornadas atendiendo a los siguientes grupos y centros educativos participantes:

PRIMERA JORNADA. 19 de MAYO de 2025:

	CENTRO EDUCATIVO
1	IES FRAY LUIS DE LEÓN (Las Pedroñeras)
2	IESO CIUDAD DE LUNA (Huete)
3	IES LA HONTANILLA (Tarancón)
4	IES LOS SAUCES (Villares del Saz)
5	IESO EVA ESCRIBANO (Minglanilla)
6	IESO Mª JESÚS PARRA ROMERO (Las Mesas)
7	IESO CAMINO ROMANO (Sisante)

SEGUNDA JORNADA. 20 de MAYO de 2025:

	CENTRO EDUCATIVO
1	IES JORGE MANRIQUE (Motilla del Palancar)
2	IESO JUAN DE VALDÉS (Carboneras de Guadazaón)
3	IESO ÍTACA (Villamayor de Santiago)
4	IES PEDRO MERCEDES (Cuenca)
5	IESO TOMÁS DE LA FUENTE JURADO (El Provencio)
6	IES LUISA SIGEA (Tarancón)
7	IES SAN JOSÉ (Cuenca)
8	IES SAN JUAN DEL CASTILLO (Belmonte)

III. POSIBILIDADES DE PARTICIPACIÓN

A. Participantes y categorías

Podrán participar chicos y chicas de **3º y 4º de E.S.O**. Igualmente, podrán ser partícipes sus profesores/as acompañantes, en base a las siguientes **cuatro categorías** de participación:

- **Masculina**: equipos compuestos por 3 chicos.
- **Femenina**: equipos conformados por 3 chicas.
- **Mixta**: equipos integrados por 3 componentes de distinto sexo.
- **Profesorado**: equipos en los que se podrá participar en parejas o grupos de tres.

B. Composición de equipos

Cada persona solamente puede formar parte de un equipo.

Los miembros del equipo, mientras estén en competición, **deben mantenerse juntos en todo momento**.
En principio, no hay límite en el número de equipos que un centro escolar puede inscribir en la competición.

Los equipos inscritos están obligados a cumplir las presentes normas y todas aquellas que dicte la organización para el mejor desarrollo de las pruebas.

IV. INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

Antes del **7 de mayo de 2025**, los centros educativos han de proceder a la **inscripción de los equipos y alumnado** participante atendiendo al siguiente **procedimiento**:

a. Las solicitudes de participación de los escolares de Castilla – La Mancha deberán ser **autorizadas por los padres, madres o tutores** a través de la secretearía virtual de la plataforma educativa **Educamos CLM** (https://educamosclm.castillalamancha.es/) que estará asimismo accesible desde la sede electrónica de la Administración Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha (https://www.jccm.es/tramites/1003213).

b. Inscripción de los **equipos participantes** en http://deportesclm.educa.jccm.es/ (inscripción | Entidades registradas; seleccionando deporte **RAID MULTIAVENTURA**, categoría **actividad física secundaria masculina, femenina, mixta o profesorado**) atendiendo a su distinción mediante el uso de numeración o letra del equipo e incorporando en cada uno de ellos al alumnado correspondiente.

   - nombre del centro, seguido de
   - “A”, “B”, “C”, … o nombre del equipo.

Ejemplo: IES Deportes CU “A”, IES Deportes CU “las fantásticas”

La participación en el raid multiaventura deberá estar **autorizada por el centro educativo** a través de la pertinente **aprobación por parte del Consejo Escolar**.

V. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

A. Duración

a. Inicio de la jornada

El **RAID MULTIAVENTURA comenzará a las 10 horas, debiendo** todos los participantes estar en el lugar de celebración con **tiempo suficiente** para **confirmar la presencia de los equipos, distribución de las tarjetas sportident** y exposición de la **información relevante** a considerar en la participación en el raid multiaventura.

b. Tiempo límite

La **duración de la jornada** será de **dos horas y 30 minutos**, incluyendo los 15 minutos previos al inicio de la prueba, pudiendo variar por condiciones organizativas y previa comunicación a los participantes.

Cada minuto o fracción que se sobrepase de este límite se penalizará con 2 puntos sobre los obtenidos a lo largo de la prueba.

c. Control de tiempo

Una vez que da comienzo la prueba el cómputo de tiempo no se para nunca. Si en una prueba especial coinciden demasiados equipos, deben esperar o, en función de su propia estrategia, decidir si continúan la competición renunciando a realizar la prueba especial o volver posteriormente.

Cuando circunstancias excepcionales lo aconsejen se procederá a efectuar una neutralización; esto significa que el equipo afectado no puede continuar momentáneamente la competición por así haberlo indicado la organización, debiendo permanecer en todo momento en la zona indicada. El tiempo de la neutralización, y los motivos que la han originado, se anotaran en la tarjeta de control por la persona de la Organización que haya tomado tal decisión.

B. Datos técnicos

a. Salida (procedimiento)

La salida de la prueba se dará por el procedimiento de ***salida en masa*****,** de forma que todos los equipos inician su recorrido al mismo tiempo.

Con una antelación de 10 minutos, todos los equipos recibirán el **mapa del recorrido, la hoja de ruta y la tarjeta sportident**. Este tiempo previo a la salida lo podrán dedicar a preparar u organizar el recorrido que piensan realizar de acuerdo con sus posibilidades. Es responsabilidad de los participantes pasar estos trámites con tiempo suficiente para estar listos en el momento de la salida.

La hora de salida será válida aunque un equipo se presente en la misma con retraso.

Todas las dudas respecto al desarrollo de la prueba, interpretación de las normas o de las instrucciones particulares, deben plantearse a los responsables de la Organización antes del inicio de la misma.

b. Punto de control

Un control es un **punto del terreno**, que normalmente coincide con un elemento o accidente característico del mismo, materializado de la siguiente forma:

- Un **soporte** identificado con un código numérico. Este se especifica en la hoja de ruta.

- Un prisma triangular de tela (**baliza**), hecho con cuadrados de 30 cm de lado. Cada cuadrado está dividido diagonalmente en dos partes iguales, una de color naranja y otra blanco. (La baliza debe ser visible cuando el participante ha alcanzado el elemento del terreno en el que está colocada).

- Una **base sportident** y/o **pinza** para registrar en la tarjeta electrónica y/o marcar en la tarjeta de control en la casilla correspondiente, y certificar de este modo el paso por el control.

DESAPARICIÓN DEL CONTROL.
Para el caso de que hayan desaparecido los elementos que identifican el control, se colocan en el suelo una serie de “papelitos” numerados, con el mismo código que el control. Cada equipo deberá recoger uno de ellos que entregará en la meta como comprobante de su paso por ese control.

La situación de un punto de control podrá determinarse de cualquiera de las siguientes formas:

- Por un círculo (de 6 mm de diámetro) pintado sobre el mapa, cuyo centro indica la posición exacta donde está colocada la baliza.
- Por coordenadas
- Por rumbo y distancia desde otro punto

Básicamente, existen dos tipos de puntos de control:

- Controles de paso obligatorio. Si no se pasa por ellos el equipo tendrá una penalización.
- Controles opcionales o voluntarios, que tendrán como característica, la necesidad de aplicar unos conocimientos técnicos de orientación para su localización con una dificultad media-baja.

c. Hoja de ruta

La hoja de ruta es el documento que contiene la información necesaria para la realización del recorrido, según la simbología estándar que determina la Federación Española de Orientación para la práctica de los raids de aventura. Su propósito es precisar la información necesaria para localizar las balizas en el terreno, estructurándose según las diferentes etapas y secciones de las que se compone el Raid Multiaventura.

En ella figuran todos los puntos incluidos en el recorrido (el número con el que aparecen en el mapa y el código de identificación que habrá situado sobre el soporte de la baliza), su valor y si son opcionales u obligatorios.

También, y para favorecer su localización, pueden aparecer algunas observaciones, que ayuden a una mejor interpretación de los recorridos.

Normalmente, la hoja de ruta incluirá los puntos donde se encuentre montada una prueba especial. También podrá dar indicaciones o limitaciones sobre la forma de realizar el recorrido.

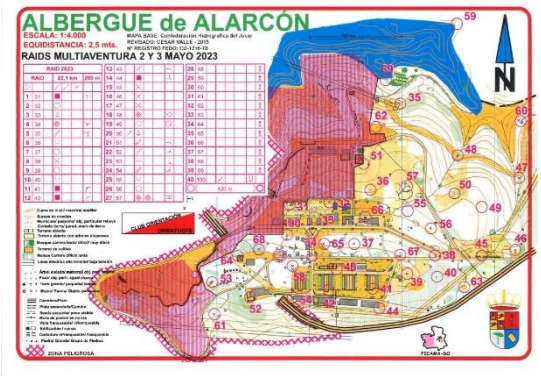
CASTILLA-LA MANCHA Somos deporte

RAID MULTIAVENTURA

"Somos Deporte 3 18"

Albergue de Alarcón

14 y 15 de abril de 2018



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

d. Sistema de control (MUY IMPORTANTE)

Como sistema de control de paso por los distintos puntos de control y la realización de pruebas especiales, se hará uso del sistema de control y cronometraje ***Sportident***, para lo que se utilizarán tarjetas y bases electrónicas.

Tarjeta Electrónica

Base o Estación de Control

Cada equipo usará una tarjeta electrónica, que deberá de ser usada en cada base o estación de control según la siguiente secuencia de uso:

Durante la prueba (**PASO POR UN MÁXIMO DE 20 BALIZAS**):

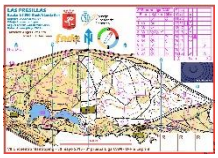
1.- **PICAR 5 BALIZAS entre la 31 y 39** antes de acudir al resto de puntos de control o pruebas especiales.
2.- RESTO DE PUNTOS DE CONTROL y/o PRUEBAS ESPECIALES hasta completar el máximo estimado (**MÁXIMO 14 BALIZAS**).

3.- Meta (**ÚLTIMA BALIZA**)

Finalizado el raid Multiaventura:

5.- Final (descarga de la información de tarjeta en puesto de control informático).

RESUMEN DE LA SECUENCIA DE ACTUACIÓN

		
1º Entrega tarjeta	**2º Entrega de mapa**	**3º Salida masiva**

4º. PICAR 5 BALIZAS entre la 31 y 39	**5º. Balizas de Control. PICAR 14 BALIZAS**	**6º META (ÚLTIMA BALIZA)**	**7º DESCARGA DE TARJETA**

e. Pruebas especiales

En algunos puntos de control se propondrá a los equipos la realización de una prueba en la que deben utilizar su habilidad o su capacidad (técnica o física). En este caso, aunque hubiera personal de la organización actuando como juez, cada equipo será responsable de materializar su paso por el punto de control marcando con la pinza en el lugar correspondiente de su tarjeta. Las anotaciones correspondientes a la prueba las hará el juez.

Siempre que el tipo de prueba lo permita, las instrucciones para la realización de la misma se darán por escrito y en el momento que se considere oportuno.

Pueden existir pruebas obligatorias y otras opcionales. También, hay pruebas que son realizadas individualmente por uno de los miembros del equipo y otras en las que intervienen dos o tres integrantes.

Las pruebas especiales pueden tener un horario de activación fuera del cual no se podrá realizar, este horario se especificará en la hoja de ruta.

Para poder acceder a la primera prueba especial que el equipo quiera realizar, **hay que pasar previamente por 5 puntos de control entre las balizas 31 y 39**.

Entre las **pruebas especiales** que se pueden incluir para su realización a lo largo del raid están:

- Superación de obstáculos naturales con ayuda de cuerdas (**Tirolina, Puente Mono**)
- **Recorridos a rumbo** y localización de controles por coordenadas
- **Tiro con arco**.
- Pruebas de **intelecto**.
- **Destrezas deportivas** y físicas en general.
- **Bicicleta de montaña**
- Estimación de distancias.
- Pruebas acuáticas (**Piragüismo**).
- Recorrido con fotografía aérea

f. Meta

Los equipos al finalizar el recorrido deben pasar obligatoriamente por la línea de llegada que es común para todos los equipos. Entre los componentes de un mismo equipo no puede existir un intervalo de tiempo superior a 5 segundos.

Si un equipo se retira debe hacer saber esta circunstancia a los jueces de meta y entregar su tarjeta de control.

g. Desplazamientos durante la competición

Las vías de comunicación prohibidas están señalizadas en el mapa con una serie de aspas en color rojo o morado. Para indicar un lugar obligatorio de cruce se utilizan dos trazos cóncavos, dibujados exactamente en el mismo punto que se debe cruzar la carretera, valla, río etc.

Está prohibido caminar sobre las vías de ferrocarril; solo se pueden atravesar perpendicularmente.

h. Prohibiciones

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

- Encender fuego fuera de los lugares autorizados.
- Utilizar bengalas, botes de humo o artificios incendiarios.
- **Alterar o cambiar de sitio las balizas** o elementos que se utilicen para señalizar puntos de control o que formen parte de las pruebas especiales.
- Utilizar cualquier artículo o equipo de medida de los considerados como prohibidos.

- Invadir aquellas zonas que por razón de privacidad, peligro para los participantes o cualquier otra circunstancia estén declaradas prohibidas por la Organización.
- Recibir ayuda exterior.

Infringir cualquiera de estas prohibiciones dará lugar a la descalificación del equipo.

C. Material y equipo

a. Vestuario

Dado el entorno en el que se va a desarrollar el RAID MULTIAVENTURA, es recomendable participar con **ropa apropiada que cubra piernas y brazos** para evitar el contacto directo de la piel con la vegetación y la maleza. Cualquier calzado deportivo es apto para utilizarlo en la prueba, aunque lo más recomendable es usar **zapatillas de *trail*** o incluso **calzado de montaña** (este último es más resistente, pero dificulta la velocidad de desplazamiento de aquellos participantes cuya forma física les permita moverse rápido por la naturaleza)

Es recomendable que todos los miembros del equipo lleven una uniformidad similar que permita identificarlos en todo momento.

b. Material recomendable

Dada la corta duración del RAID MULTIAVENTURA, no se va a incluir ningún material como equipo obligatorio; sin embargo si estimamos que es recomendable llevar el siguiente material:

- Prenda de abrigo, chubasquero (según climatología).
- Silbato (para su utilización en caso de emergencia).
- Cantimplora o recipiente con agua.
- Un botiquín de emergencia con un contenido mínimo de tiritas, gasas y algún producto desinfectante (yodo, agua oxigenada…).
- Barritas energéticas o frutos secos, chocolate, etc.…
- Gafas de sol y gorra.
- Calzado y ropa de repuesto (en función de la meteorología y para después de acabar el RAID MULTIAVENTURA).

c. Material facilitado por la organización

Cada equipo recibirá al comienzo de la prueba un **mapa de orientación** (en una funda de plástico), una **hoja de ruta** con instrucciones precisas para la realización del mismo y la **tarjeta de control sportident**.

El material específico necesario para la realización de las pruebas especiales será facilitado por la organización.

d. Material / Equipamiento prohibido

Está prohibido llevar en competición cualquier instrumento de medida, equipo electrónico o elemento especial de observación que pueda ser utilizado para obtener una ventaja sustancial en la navegación hacia los controles, en la realización de las pruebas especiales, o que

permita establecer comunicación al objeto de obtener información sobre ubicación de los controles o del desarrollo del raid.

A este respecto, están prohibidos: GPS y transmisores o receptores de radio.
Cualquier otro artículo no citado anteriormente debe ser expresamente autorizado por la organización.

e. Verificaciones de material

En cualquier momento de la competición los participantes podrán ser requeridos por un miembro de la Organización para que muestren los artículos de su equipamiento.

Si se encuentra algún artículo prohibido, el equipo será penalizado, aunque no se haya detectado su utilización durante la competición.

Aquellos participantes que, por seguridad, decidan llevar un teléfono móvil deberán llevarlo desconectado y solo podrá utilizarse en caso de emergencia.

VI. NORMAS DE SEGURIDAD (MUY IMPORTANTE)

Todos los participantes en el raid **deben cumplir las normas de seguridad** que la organización estime necesarias, **elegir caminos de tránsito factibles según su capacidad o habilidad física** y atender a las **sugerencias de actuación en lo relativo a la participación en las pruebas especiales** (utilización del casco, respeto de las distancias de seguridad, etc.).

A. Actuación en caso de emergencia

En el caso de tener que solicitar ayuda, por encontrarse perdido o involucrado en un incidente, el equipo afectado utilizará cualquier medio a su alcance para ponerse en contacto con la organización.

Ésta, entre otras medidas, **facilitará un número de teléfono a los participantes** y tendrá preparado un servicio de transporte y asistencia sanitaria.

B. Seguro de accidentes

Todos los participantes inscritos en las actividades deportivas del *Programa Somos Deporte 3-18 de Castilla-La Mancha*, en caso de accidente derivado de la práctica físico-deportiva en las actividades del programa, deberán seguir los siguientes pasos:

ATENCIÓN DE URGENCIA A TRAVÉS DEL SERVICIO DE SALUD DE C-LM (SESCAM)

Para los accidentes ocurridos en Castilla-La Mancha, **el SESCAM prestará la primera atención** al accidentado en los Centros del Sistema Público de Salud, entendiendo por ésta la correspondiente a la evaluación y tratamiento iniciales incluyendo, en los casos en que sea preciso, el traslado al centro sanitario del SESCAM.

El plazo máximo para la solicitud de cualquier atención será de **48 horas** desde el momento que se produjo el accidente o lesión, siendo **imprescindible la presentación de la Tarjeta Sanitaria** del accidentado**, así como del impreso de PRIMERA ASISTENCIA** (que se puede descargar de la web (http://deportesclm.educa.jccm.es/seguro.php).

El SESCAM comprobará posteriormente que se cumplen los requisitos para la prestación. Si no se presenta el impreso de PRIMERA ASISTENCIA o se comprueba que no se cumplen los requisitos para la prestación el SESCAM podrá facturar al usuario el coste de la atención sanitaria prestada.

SEGUNDA ATENCIÓN A TRAVÉS DE LA RED DE CENTROS CONCERTADOS DE AIG EUROPE S.A.

Todos los deportistas, personal docente, entrenadores y delegados de los equipos o grupos inscritos en las actividades del Programa Somos Deporte 3-18 de Castilla-La Mancha tendrán cubierta la asistencia sanitaria por los daños o lesiones derivados de los accidentes deportivos originados con motivo del desarrollo de la actividad, siempre y cuando la inscripción del participante se realice en el plazo y según el procedimiento establecido en la Orden 148/2024, con las siguientes condiciones:

Para los accidentes ocurridos en Castilla-La Mancha, las Consejerías de Educación, Cultura y Deportes y de Sanidad han suscrito un acuerdo de colaboración, mediante el cual el Servicio de Salud de Castilla-La Mancha (SESCAM) prestará la primera atención al accidentado en los centros del Sistema Sanitario de Castilla – La Mancha, entendiendo por ésta la correspondiente a la evaluación y tratamiento iniciales, incluyendo, en los casos en que sea preciso, el traslado al centro sanitario del SESCAM. Una vez concluida esta primera atención y en el caso de que el participante necesitase una posterior asistencia sanitaria, entrará en vigor la cobertura prestada por la empresa adjudicataria del seguro complementario de accidentes deportivos del programa Somos Deporte 3-18 (AIG EUROPE, S.A.).

Para los accidentes ocurridos fuera de Castilla-La Mancha, la compañía aseguradora del evento, en caso de tenerla, o la compañía adjudicataria del seguro complementario del programa Somos Deporte 3-18, en caso contrario, será la que preste tanto la primera atención como la atención posterior que requiera el participante.

El plazo máximo para la solicitud de la primera atención será de 48 horas desde el momento que se produjo el accidente o lesión.

MUY IMPORTANTE: Una vez recibida la primera atención, el interesado remitirá a la Delegación Provincial de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes copia del parte oficial de lesión, debidamente cumplimentado y del informe médico de la primera atención recibida.

Para recibir la segunda atención, además de toda la documentación anteriormente citada, se deberá cumplimentar el talón de asistencia y dirigirse a la compañía adjudicataria del seguro complementario del programa Somos Deporte 3-18, cumpliendo con el protocolo previsto.

VII. MEDIO AMBIENTE

A. Compromiso con el medio ambiente

La organización está especialmente comprometida con el respeto y cuidado del entorno natural, por lo tanto, todas las normas y disposiciones están encaminadas a mantener el equilibrio medioambiental. Se espera que los participantes demuestren un comportamiento acorde con tal compromiso.
El incumplimiento de las normas de protección del medio ambiente, concretamente la prohibición de hacer fuego, dejar desperdicios no biodegradables, o deteriorar innecesariamente la vegetación, será motivo de penalización.

También podrá ser motivo de penalización la invasión de propiedades privadas y campos de cultivo.

B. Limpieza

Durante el transcurso de las fases cada equipo debe hacerse cargo de sus propios restos de basura para, posteriormente, depositarla en los contenedores instalados en las áreas de salida y llegada.

VIII. CLASIFICACIONES

A. Sistema de clasificación

Se realizan **cuatro clasificaciones independientes**, una por cada categoría, así como **una clasificación por centros educativos**, atendiendo a las puntuaciones conseguidas por su primer equipo clasificado en cada una de las categorías mencionadas (masculina, femenina, mixta y profesorado).

Las clasificaciones se establecen en función de los **puntos acumulados** por cada equipo al realizar el recorrido, descontando las penalizaciones y sumando las bonificaciones, si las hubiera.

En caso de **empate**, se clasificará primero el equipo que consiga un mejor tiempo. Si persistiera el empate se considerará el número de pruebas especiales realizadas y, si todavía fuera necesario establecer otra norma para desempate, se tendrá en cuenta el número de controles realizados.

B. Penalizaciones

Se establecerán las siguientes penalizaciones:

1. No pasar un punto de control o una prueba obligatoria: El doble de la puntuación que tengan asignada.
2. Pérdida de la tarjeta de control: La misma puntuación que tengan asociada los puntos de control obligatorios.
3. **Sobrepasar el tiempo máximo permitido para realizar la prueba**: 2 puntos por cada minuto, o fracción.

4. Recibir ayuda exterior: 50 puntos.
5. Separarse los miembros del equipo más de 15 metros: 50 puntos.
6. Deteriorar innecesariamente la vegetación, no respetar el medio ambiente y las propiedades privadas: 50 puntos; siempre que del hecho no se deriven consecuencias importantes. Si la actuación tiene consecuencias graves o se deduce que el causante ha obtenido una clara ventaja, se descalificara al equipo causante de la infracción.
7. Desplazarse por vías de comunicación prohibidas: 50 puntos.
8. No atender las indicaciones de un miembro de la Organización: 100 puntos, siempre que las consecuencias del hecho no tengan trascendencia ni repercusión en el desarrollo de la competición. Si de la desobediencia se deduce una ventaja para el equipo, un riesgo o se perturba el desarrollo de la competición, el equipo causante será descalificado.
9. Utilizar el silbato u otro medio acústico similar con un fin distinto a solicitar ayuda por un accidente: 25 puntos.
10. Utilizar el teléfono móvil con un fin distinto a solicitar ayuda por un accidente o por una pérdida importante: 50 puntos.
11. Realizar anotaciones en la tarjeta de control o en la hoja de ruta: 50 puntos.
12. Manipular indebidamente la tarjeta de control realizando marcas no autorizadas: Descalificación del equipo.
13. Utilizar un medio de transporte no autorizado: Descalificación del equipo.
14. Llevar algún artículo prohibido: 50 puntos.
15. Utilizar algún artículo prohibido: 100 puntos.

C. Descalificación

a.- Procedimiento de actuación inadecuado.

No considerar el paso inicial por 5 BALIZAS entre la 31 y 39 antes de acudir al resto de puntos de control y pruebas especiales

b.- Comportamiento antideportivo

Las actitudes antideportivas o de comportamiento desleal, podrán implicar la descalificación del equipo o una penalización acorde con la gravedad de la falta.

c.- Por penalizaciones

Un equipo descalificado por algunos de los motivos indicados en el artículo 15 (Penalizaciones), no podrá continuar en la competición.

IX. RECLAMACIONES

Las reclamaciones contra las decisiones de la organización deben presentarse por escrito en cuanto sea posible, siendo resueltas de forma irrevocable por el director de la competición a lo largo de la jornada de celebración de la prueba.

Si al finalizar dicha jornada no se pudieran comunicar los resultados deportivos, los centros dispondrán de 7 días, contados a partir de la fecha en la que la organización los publique o los de a conocer, para realizar cualquier tipo de reclamación.

X. OTRAS DISPOSICIONES

Todos los participantes aceptan las normas del presente reglamento, así como aquellas disposiciones que adopte el director de la competición para el mejor desarrollo de esta.

No se podrá alegar ignorancia de las normas para evitar una penalización. No se admitirán reclamaciones posteriores por desconocimiento o desinformación.