



Este año celebraremos el "IV Raid del Camino" el 10 de junio, día que todos vosotros podréis disfrutar de nuevos parajes cercanos al recorrido del Camino de Santiago y rincones de Pamplona.

Es muy importante que todos los participantes respetéis el **código de circulación** ya que no hay calles ni vías cortadas para el Raid. Los mapas tendrán señalizados con cruces los puntos por los que está prohibido (por seguridad) progresar. También veréis señales como **(** que indican pasos subterráneos para cruzar vías de tráfico.

Ganador. No gana el Raid el primer equipo en llegar a meta sino aquel equipo que consiga más puntos en el tiempo establecido. Si hay empate a puntos si tendrá preferencia aquel equipo que haya entregado antes su tarjeta.

El Raid del Camino 2018 será nuevamente un raid de promoción en el que todos tienen cabida y donde, con una preparación física media y ganas de disfrutar, podremos aprovechar un gran día de deporte en el medio natural y urbano.

CATEGORÍAS, PREMIOS Y PUNTUACIONES

Este año contamos solo con categoría de Empresa de equipos Mixtos.

Podrán participar equipos solo de chicas pero competirán en la categoría mixta y equipos masculinos que no contabilizarán para la clasificación. La prueba tendrá una duración máxima de 5 horas.

PREMIOS. Se entregarán el 14 de junio a partir de las 19:30 en los cines Golem de La Morea

Recibirán premio los tres primeros clasificados:

1º. Vale Intersport Irabia de 100€/pax

2º. Vale Intersport Irabia de 50€/pax

3º. Estuche Monjardín/pax

PUNTOS: Del 1º en adelante: 21/19/17/15/13/10/9/8/7/6/5/3/1/1/1/1/ ... Solo puntúa el mejor equipo de cada empresa.

PROGRAMA:

ENTREGA DE TEXTIL Y DORSALES. A partir del VIERNES 8 de junio 10:00 en Intersport Irabia de La Morea.

DOMINGO, 10 DE JUNIO:

08.30 h Recepción de participantes en el Batán de Villava.

08.45 h: Explicación técnica de las secciones y pruebas especiales. Turno de preguntas.

09.00h: Comienzo del Raid.

14.00h: Cierre de meta.

14.30h: Entrega de medallas

LOCALIZACIÓN DEL CENTRO DE COMPETICIÓN

La salida y el final de la prueba estarán localizados en puntos diferentes. El lugar de salida será el Batán de Villava Ver mapa de localizaciones en el link siguiente:

<http://www.mcp.es/parque-fluvial/descubre-el-parque/batan-de-villava>

MAPAS Y DINÁMICA DEL RAID

Los mapas del IV Raid del Camino han sido realizados exclusivamente para esta prueba.

La organización proporcionará los mapas según se vayan completando las secciones. El primer mapa y su tarjeta de control se entregará a la salida de la prueba. El segundo mapa y su tarjeta de control se entregará una vez hayáis concluido el primer sector y nos entreguéis la primera de las tarjetas de control. El tercer mapa se entregará cuando nos entreguéis la tarjeta de control del segundo sector. Antes de las 14:00 (cierre de meta) nos deberéis de entregar la tercera tarjeta de control.

Balizas. Cada baliza tiene una pinza de marcate y tiene asignado un número. Cuando encontréis la baliza deberéis marcar con la pinza en el número correspondiente de la tarjeta de control. Así la marca de la baliza nº1 deberéis colocarla en el cuadrado correspondiente del nº1 de la tarjeta de control.





Estrategia. En el Raid deberéis hacer estrategia. Es posible que no os de tiempo a llegar a todas las balizas por eso deberéis pensar qué camino escoger, a por qué balizas ir, gestionar el tiempo que tiene cada sector, etc.

CONTROL CAMBIO O TRANSICIONES (T1 y T2)

Habrá un total de 2 transiciones a lo largo del Raid. En la transición el equipo entrega la tarjeta de control del sector realizado y recoge los mapas y la tarjeta de control del siguiente sector.

La T1 se hará en la zona de salida y la T2 se hará en la zona de meta.

Tanto en la T1 como en la T2 habrá una zona para que podáis dejar las bicicletas. Si necesitáis que os llevemos alguna pertenencia de la salida a la zona de meta nos lo podéis indicar. Se trasladará un bulto (debidamente marcado con vuestro número de dorsal) por persona.

LIBRO DE RUTA

El libro de ruta es el documento que recoge toda la información necesaria en carrera. Se entregará al inicio de la prueba y se publicará el día anterior en la página web www.desafioempresas.com (contenidos/descargas) En él encontrareis los datos generales de la prueba y de cada sección (distancias, número de controles, disciplinas, puntuación total...) además de la información detallada de cada sección (descripción de la situación de cada PC (Punto de Control), valor de cada PC, valor de las pruebas especiales, ...)

DISCIPLINAS Y SECCIONES

La competición se desarrollará en 3 sectores. Todos ellos **en formato Score** (cada equipo podrá elegir su ruta libremente)

Sector 1) **Villava-Villava**. 15,0 km aproximados. Salida 09:00 // Cierre PC 11:00 Trekking
Sector 2) **Villava-Pamplona**. 8,5 km aproximados Apertura PC 10:30 // Cierre 13:00 BTT
Sector 3) **Pamplona-Pamplona**. 3,5 kilómetros aproximados Apertura PC 12:30 // Cierre 14:00 Trekking

En cada sección se dará un juego de mapas por equipo, así como una tarjeta de control donde se irán picando los diferentes puntos de control. Es responsabilidad de cada equipo el mantenimiento de ambas y **muy importante que lo primero que hagáis al recibirla sea marcarla con vuestro equipo**. Aquél equipo que pierda la tarjeta de control no podrá demostrar que ha pasado por los puntos de control, por lo que no puntuará en ese sector.

PRUEBAS ESPECIALES

Ninguna prueba especial es obligatoria, cada equipo decide si hacerla o descartarla. Ninguna de ellas supone un riesgo para la integridad física de las personas ni hace falta una preparación especial. No habrá neutralizaciones en las pruebas. El orden para realizarlas será el orden de llegada al punto en cuestión en donde está situada la prueba. Pedir turno. Si hay cola siempre podréis decidir seguir el camino y volver al punto de la prueba en otro momento.

Descripción de pruebas.

Saco loco. Cooperación:

Los tres integrantes del equipo deberán introducirse en un saco y saltar juntos para realizar un recorrido.

Big Foot. Cooperación:

Los tres integrantes del equipo deberán avanzar juntos por un recorrido determinado encima de unos listones de madera que dispondrán de unas cuerdas para poder hacer fuerza y ayudar en el avance.

Equilibrio:

Cada uno de los integrantes del equipo deberá superar un recorrido sobre una estructura anclada en el suelo.

Aros. Puntería:

Cada integrante del equipo deberá lanzar un aro e introducirlo en un cono. Para superar la prueba se debe atinar en dos ocasiones. Se dispondrán de 2 oportunidades de lanzamiento por persona para superar la prueba.





Test cultural:

Los participantes deberán rellenarlos de forma correcta (al menos 8/10 preguntas) para obtener la puntuación correspondiente. Si no conocéis las respuestas tendréis que buscar información en el recinto en donde os den el test y en los alrededores del mismo. En ese punto habrá avituallamiento.

El Laberinto:

El laberinto tiene una salida y una entrada. Tendréis que entrar por una vía y salir por la otra. Para escapar del embrollo nos tendréis que dar una contraseña y esta la encontraréis escondida en distintos puntos (3) del laberinto.

Balón. Puntería:

Cada integrante del equipo deberá lanzar un balón a canasta desde el punto que os indique el voluntario. Para superar la prueba se debe encestar en dos ocasiones. Se dispondrán de 2 oportunidades de lanzamiento por persona para superar la prueba.

La Carga:

Deberéis hacer un relevo de 2 bidones por persona entre los 3 componentes del equipo.

Pechito - Petxito:

En esta prueba tenéis que cruzar un puente con 2 pelotas de tenis. Las pelotas estarán sujetas pecho contra espalda entre los 3 integrantes del equipo. Si la pelota se cae la prueba será nula y tendréis que hacer un recorrido bordeando el río para recoger vuestras bicicletas. Si conseguís cruzar al otro lado de la orilla podréis volver por el mismo puente para continuar el Raid y tendréis la prueba conseguida.

Gymkana sobre la bicicleta:

Los tres integrantes del equipo deberán superar un circuito de habilidad con la bicicleta sin poner los pies en el suelo.

Micro orientación:

Se os entregará un mapa de la prueba especial para que podáis localizar distintas balizas. Cada baliza tendrá una letra. Con las letras que encontréis se podrá completar la palabra clave.

Tronza:

Dos integrantes del equipo o los 3 si queréis hacer relevo deberán cortar una chuleta de Haya utilizando la tronza.

El cajón:

Dispondréis de 3 cubos de madera. Subidos a ellos de la forma que en la que creáis conveniente deberéis avanzar una distancia determinada sin caerlos. Si algún miembro del equipo cae al suelo deberéis comenzar de nuevo el recorrido.

MATERIAL

Material recomendado durante todo el raid que deberán aportar equipos y participantes:

Por Equipo:

Teléfono móvil encendido y con sonido para utilizar en caso de necesidad. Queda prohibido la utilización del teléfono móvil durante la carrera, excepto en casos de emergencia. Recomendable kit de reparación de bici.

Por Raider/corredor:

Mochila con ropa de recambio (debidamente marcada con el nº de dorsal si queréis que os la traslademos a línea de meta)

Bicicleta (cualquier tipo) / Casco protector para sector en bicicleta.

Recipiente con agua (mínimo 1 litro) / Chubasquero

Equipo PROHIBIDO:

Sistemas de Comunicación Walkie talkie) / Navegador GPS

PRUEBAS ESPECIALES:

El material necesario será proporcionado por la organización.

MATERIAL PROHIBIDO:

Equipos de comunicación (walkie talkie).

Sistemas electrónicos de navegación (GPS).

