



VII PRUEBA DE BICIORIENTACIÓN ALMANSA 25-26 de Octubre de 2014

REGLAMENTO

1. La actividad consiste en una carrera de orientación **EN BICI** por equipos. Los equipos deberán pasar por el mayor número de puntos de control que puedan (o quieran) en el menor tiempo posible.
2. Los equipos estarán integrados por DOS personas.
3. Cada participante deberá llevar el siguiente material obligatorio: dos cámaras de bici, hinchadora, botiquín, agua, móvil y algo de comida.
4. Para el que tenga smartphone tiene que tener instalada la app oficial de la actividad.
5. Localizar cada punto de control reporta **1000 puntos** a repartir entre los equipos que lo encuentren. En cada punto de control habrá una baliza con una pinza y un código QR.
6. La clasificación dependerá del número de PUNTOS obtenidos entre balizas y pruebas. **El tiempo empleado no se tendrá en cuenta, salvo que se exceda el tiempo máximo para la realización de la prueba en cuyo caso se penalizará con 10 PUNTOS por minuto de más empleado.**
7. **La prueba la ganará el equipo que el domingo tenga más puntos.**
8. Cada equipo recibirá al principio de la prueba una copia de este reglamento junto con un plano de la zona y una tarjeta de control.
9. En el plano de la zona están señalados: 43 balizas.
10. Cada equipo deberá marcar la casilla correspondiente de la tarjeta de control con la pinza que cuelga de las mismas. Adicionalmente podrán participar en las pruebas especiales.
11. Los mapas no tienen porque reflejar todo lo que vemos. Pueden haber caminos, casas, sendas, minas, cortafuegos, balsas, etc. que se hayan hecho después de la edición del mapa. Siempre es posible orientarse con lo que tenemos en el mapa y lo que vemos.
12. **Los puntos de control tienen hora de cierre el DOMINGO.** Pasada esa hora no será posible marcar la baliza.
13. **La baliza juego del sábado cierra una hora después de la salida y la del domingo una hora y media después de la salida.**
14. Todas las pruebas especiales son opcionales. Las reglas de cada prueba y la forma de puntuar se explicarán una vez que el equipo al completo llegue al punto de control.
15. El objetivo final de cada equipo es obtener la mayor cantidad de PUNTOS, lo que implica el que cada equipo cree una estrategia, pudiendo saltar balizas o preparar el recorrido más rápido que contenga el máximo de puntos.
16. **La dificultad de la prueba la decide cada equipo** puesto que es libre de ir a

por más o menos balizas dentro del tiempo máximo establecido.

17. La organización se reserva el derecho de modificar la prueba si lo estima oportuno.
18. **La organización podrá sancionar con MULTAS de puntos** cuando estime oportuno a cualquier equipo si considera que este ha realizado algún tipo de **trampa** o ha tenido una **actitud antideportiva** durante la prueba. Será motivo de sanción que los equipos se separen.
19. Los participantes deberán respetar en todo momento las normas de circulación, el entorno natural en que se realiza la prueba (cuidando de no tirar basura) y las propiedades privadas. **Cualquier equipo que incumpla esta norma será descalificado.**
20. La organización declina responsabilidad, respecto a los accidentes personales i/o materiales del que provoquen o sean víctimas los participantes.
21. El mero hecho de la inscripción, supone el conocimiento de la aceptación del presente reglamento.
22. Ni la Asociación Aventura Ibérica ni la organización se hacen responsables de cualquier incidencia que pueda ocurrir durante el desarrollo de la prueba. Cada participante será el único responsable de su participación.
23. **Es OBLIGATORIO firmar la hoja de responsabilidad.**
24. **Divertirnos es el único objetivo de la prueba.**
25. Teléfonos de la organización: Juan Marcos 647525565 Pedro 607566272, Juan Miguel 647685487, Irene 654695500, Carlos 677066138, Felipe 646132557

QUE GANE EL MEJOR!!!!

AHHHHH que empiece la aventura...

*El **ALBERGUE** esta junto a la baliza cuyo número es el resultado de sumar los cuatro dígitos de la famosa batalla de Almansa.*

SUERTE!!!!