

Liga Ule-Alc  n
Orientación
2011-2012



REGLAMENTO DE ORIENTACIÓN

Liga ULE-Alconorientación 2011-2012

1. DEFINICIÓN.

La orientación es un deporte en el cual los competidores visitan un número de puntos marcados en el terreno, controles, en el menor tiempo posible, basado en la información que da un mapa y con la ayuda de la brújula. El término competidor implica una sola persona de cualquier sexo, o un equipo, según sea aplicable (Art. 4.1. reglamento FEDO)

2. ASPECTOS GENERALES.

- 2.1. La participación en las pruebas de la Liga supone la aceptación de este Reglamento.
- 2.2. Para todo aquello que no aparezca en este Reglamento, se atenderá a los Reglamentos FEDO, en 1º lugar y al IOF en 2º.
- 2.3. El juego limpio será el principio que guíe la interpretación de este Reglamento por los competidores y Jurado técnico.
- 2.4. En cada prueba existirá un Juez Controlador, que será el encargado de supervisar y controlar la prueba, así como atender todas las incidencias que ocurran.
- 2.5. Para participar, es obligatorio estar en posesión de SEGURO DEPORTIVO Seguro Deporte Universitario (miembros de la comunidad Universitaria)
Licencia Deportiva de la Federación Española de Orientación
Licencia de día de la Federación Española de Orientación

3. CATEGORIAS

Corta Femenina y Masculina

(Participantes con escasa experiencia y neófitos)

Larga Femenina y Masculina

(Participantes con experiencia y buena condición física)

4. INSCRIPCIÓN A LA PRUEBA

- 4.1. Para poder participar en las pruebas de la Liga se necesita inscribirse en la página web del servicio de Deportes de la Universidad de León y abonar la cuota de 10€.
- 4.2. Para inscribirse a cada una de las pruebas de la Liga se debe rellenar el formulario de inscripción de cada prueba antes de las 23:00 horas del jueves anterior a la prueba.

4.3. Los competidores que necesiten contratar el seguro de día, abonaran 5€ en el lugar de competición, si al final no se participa en la prueba el seguro se ha tramitado ya, quedando pendiente de cobro, realizándose el cobro en la siguiente prueba. Solo se permitirá tener pendiente de cobro dos carreras, para la tercera el participante deberá abonar las cuotas pendientes en la cuenta bancaria del Club Deportivo ALCON.

5. COMPETICIONES.

5.1. Se realizarán 9 competiciones a lo largo del curso académico, aproximadamente 1 al mes.

5.2. Las competiciones se realizarán independientemente de las condiciones meteorológicas, salvo que suponga un peligro para los competidores.

5.3. Las fechas y lugares de las competiciones serán

Domingo	6 de Noviembre	Los Pinos (Villaobispo)
Sábado	27 de Noviembre	Campus Universitario de León
Sábado	17 de Diciembre	Coto Escolar
Viernes	20 de Enero	Súper-Laberinto
Viernes	17 de Febrero	Nocturna-Monte San Isidro
Sábado	10 de Marzo	Los pinos (La Candamia)
Sábado	17 de Marzo	Municipio de Villaquilambre
Sábado	5 de Mayo	Lugar por determinar
Domingo	17 de Junio	Centro Histórico de León

6. LA SALIDA.

6.1. Las salidas se realizaran con el máximo intervalo posible, siendo el intervalo normal 2 minutos y el mínimo 1 minuto.

6.2. En el caso de que se sorteen las horas de salida se tendrá en cuenta que no salgan seguidos competidores del mismo colegio y los 5 primeros del ranking.

6.3. A los competidores que lleguen tarde a la salida por propio error se les permitirá salir. El juez de salida determinará el momento en el que debe salir de tal forma que no pueda influenciar a otros competidores. El tiempo de salida seguirá siendo el que le correspondía inicialmente.

6.4. Los competidores que no lleguen a su hora por error del organizador, se les proporcionará una nueva hora de salida.

6.5. La salida se organizará de tal forma que los competidores que no han salido y otras personas no puedan ver el mapa, las carreras, las elecciones de ruta de comienzo o la dirección al primer control. Si es necesario, habrá una ruta marcada desde el punto de comienzo de la carrera (donde se coge el mapa) y el comienzo de la orientación (triángulo de salida).

- 6.6. El punto donde comienza la orientación debe estar marcado en el mapa con un triángulo, y si no coincide con el comienzo de carrera, también estará señalizado en el terreno por una baliza sin pinza ni número.
- 6.7. El paso por el triángulo de salida es obligatorio.
- 6.8. El competidor es responsable de coger el mapa correcto, así como asegurarse que la descripción de control es la correspondiente.

7. LA LLEGADA.

- 7.1. La competición finaliza cuando el competidor cruza la línea de meta, no pudiendo volver atrás. Al cruzar la meta el competidor dará la tarjeta de control al juez, y se quedará el mapa.
- 7.2. El tiempo de llegada debe tomarse cuando el pecho del competidor cruza la línea de llegada. Los tiempos se podrán dar en horas, minutos y segundos o solo en minutos y segundos.
- 7.3. El organizador podrá establecer tiempos máximos para realizar el recorrido para cada categoría, avisándose en este caso en la salida.

8. LA DESCRIPCIÓN DE CONTROL.

- 8.1. La descripción de control debe definir la localización precisa del control.
- 8.2. La descripción de control estará siempre impresa en el mapa y si la competición requiere además estará en hojas sueltas.
- 8.3. En las pruebas de parques no habrá descripción de control, solo los números de los controles.

9. EL CONTROL.

- 9.1. Cada control estará marcado por una baliza consistente en 3 cuadrados de 30 x 30 cm, formando un poliedro de 3 caras. Cada cuadrado estará dividido por su diagonal, una mitad de color blanco y la otra naranja. En parques se podrán utilizar balizas más pequeñas, de 10x10 cm.
- 9.2. Las balizas estarán sujetas habitualmente en estacas, aunque también se podrán colgar en el elemento donde se emplace el control.
- 9.3. La baliza se colocará en el detalle indicado en el mapa, de acuerdo con la descripción de controles. La baliza debe ser visible para los competidores cuando estos puedan ver el detalle descrito (p.ej. área norte de una roca no se verá desde el sur pero fácilmente una vez vista el área norte de la roca).
- 9.4. Los controles no deben ser emplazados a menos de 30 metros entre sí, exceptuando en la pruebas de parques donde podrán ser colocados a menos distancia siempre que sean elementos distintos y no lleven a confusión.
- 9.5. El sistema de control será la pinza tradicional, es decir, una pinza con pinchos que deja taladrado un símbolo en la tarjeta. Además, cuando se estime oportuno, podrá existir baliza checa.

9.6. Cuando se utilice baliza checa, ésta solo será válida en el caso de que desaparezca la baliza.

10. TARJETAS DE CONTROL.

- 10.1. Las tarjetas de control se repartirán con antelación suficiente a la prueba. Solo serán válidas las tarjetas de control aportadas por la organización.
- 10.2. Los competidores serán responsables de marcar correctamente su tarjeta.
- 10.3. La tarjeta de control debe demostrar que han sido visitados todos los controles.
- 10.4. Un competidor al que le falte una marca o ésta sea no identificable no se clasificará, a menos que pueda establecer con certeza que el competidor visitó el control y que la marca no identificable no fuera de su responsabilidad.
- 10.5. Las marcas deben estar dentro de la casilla correspondiente o en la casilla reserva disponible. Se permite un error por competidor, p. ej. marcando fuera de la casilla correcta, cuando todas las marcas sean claramente identificables. Un competidor que intenta obtener ventaja de un marcado incorrecto será descalificado.
- 10.6. Los jueces de la prueba tienen derecho a comprobar la tarjeta de control de los competidores durante la prueba, siendo causa de descalificación negarse a esta comprobación.
- 10.7. Los competidores que pierdan su tarjeta de control, se salten algún control o visiten los controles en un orden incorrecto deben ser descalificados.

11. EQUIPAMIENTO.

- 11.1. La vestimenta y calzado será libre. Se recomienda ropa cómoda, no muy nueva y que cubra todo el cuerpo, especialmente en las pruebas en el monte, además de llevar ropa para cambiarse.
- 11.2. Durante la competición la única ayuda a la navegación que pueden usar los competidores será el mapa proporcionado por la organización y la brújula.
- 11.3. Si un corredor trata de obtener ventaja utilizando el teléfono móvil será descalificado.

12. JUEGO LIMPIO.

- 12.1. Todas las personas que tomen parte de una prueba de orientación deben comportarse con limpieza y honradez.
- 12.2. Los competidores antes, durante y después de la prueba no molestarán al resto de competidores.
- 12.3. Los corredores realizarán la prueba en silencio, y no ayudarán al resto, excepto si ocurriera alguna lesión o accidente, en cuyo caso la ayuda será obligatoria.
- 12.4. No se puede seguir a propósito a otro corredor.

- 12.5. Los competidores no pueden estar en la zona de mapa antes de la prueba.
- 12.6. Las anteriores faltas (apartado 2, 3, 4 y 5) suponen la descalificación del corredor en la prueba o durante toda la temporada, según la gravedad.
- 12.7. Los controles no se pueden coger ni mover del sitio donde fueron colocados. Esta falta es muy grave y supone la descalificación para toda la temporada.
- 12.8. Al finalizar la prueba cada corredor se llevará el mapa, siendo responsabilidad suya no enseñárselo a los competidores que aún no han participado.

13.MEDIO AMBIENTE.

- 13.1. Nuestro terreno de juego es la naturaleza, por esto **DEBEMOS RESPETAR Y CUIDAR EL MEDIO AMBIENTE**, así como las propiedades privadas, tanto durante la carrera como en la zona de salida y meta.
- 13.2. No respetar la naturaleza o las propiedades privadas que nos encontremos supondrá la descalificación del corredor en esa prueba o durante toda la temporada, según la gravedad.

14. RESULTADOS Y PUNTUACIÓN.

- 14.1. Los resultados provisionales podrán ser anunciados y expuestos en la zona de competición. Los resultados oficiales se ofrecerán a partir de la próxima semana en la página web del Club Alcon www.alconorientacion.com y por correo a todos los participantes.
- 14.2. El ganador de la prueba obtendrá 50 puntos, el 2º 48 puntos, el 3º 46 puntos ... , a partir del 6º (40 puntos) la puntuación será de 1 punto menos por posición, siendo la puntuación mínima 15 puntos.
- 14.3. En todo caso, se premiará la participación con 10 puntos, incluidos aquellos que no hayan terminado el recorrido o hayan picado de forma errónea algún control. No tendrán esta puntuación mínima aquellos competidores que hayan sido descalificados por alguna falta disciplinaria o que a juicio del comité técnico no sea merecedor.
- 14.4. La clasificación final será la suma de los 5 mejores resultados.
- 14.5. En caso de que al final 2 corredores tuvieran la misma puntuación, quedará por delante aquel que tenga mayor puntuación total (la suma de todas las competiciones, sin restar las peores). Si continuara el empate, se tendría en cuenta los mejores puestos obtenidos: 1º puesto, 2º puesto ... hasta deshacer el empate.