

PREBREAFIG I RAID FLUVIAL LUGO

S1 ORIENTACIÓN SEMIURBANA:

Sección **LINEAL** de carrera a pie con mapa ortofoto. Se trata de conseguir los puntos de control en el orden establecido. En el raidbook dispondréis de la descripción de cada baliza y su puntuación, pero éste no será el orden en el que debéis realizar la prueba. El orden a seguir es el establecido en vuestro mapa.

Salida: un corredor de cada equipo se colocará en el lugar designado por la organización, 5 minutos antes de la salida se entregarán los mapas y se colocarán boca abajo en el suelo. El resto de componentes del equipo esperarán en otro lugar designado por la organización. A las 9:00 se dará la salida y los corredores encargados de coger los mapas podrán dirigirse hacia sus compañeros y comenzar la sección.

Una vez completado el recorrido picaréis fin de S1 en T1 y comenzaréis la S2.

S2 TREKKING + PE Tiro con Arco

Sección **SCORE** donde podréis picar los controles en el orden que queráis. Prestad atención a las carreteras prohibidas y pasos obligatorios.

Tendréis que atravesar un canal de agua que tiene un camino pintado en el mapa en el lugar por el que debéis cruzar. Esta circulación será de ida y vuelta siendo OBLIGADO pasar por él dos veces, aunque en el mapa no aparezca como OBLIGATORIO. Veréis unas cintas indicando este punto de paso. Dicha obligación viene impuesta por los servicios de conservación de la naturaleza, ya que estamos corriendo por una zona protegida y de alto valor ecológico.

El **Tiro con arco** será la prueba especial que podréis realizar en esta sección con el fin de conseguir una bonificación de 30 minutos si sumáis 15 puntos con el lanzamiento de 3 flechas desde una distancia de 10 metros. Podréis tirar las tres flechas 1 o varios corredores y esta prueba no será neutralizada.

En esta sección disponéis de una opción de recorte importante si vais un poco justos de tiempo con respecto a vuestras previsiones.

MUY RECOMENDABLE el uso de protección en las piernas, ya que esta primavera tras las intensas lluvias el calor ha hecho proliferar rápidamente la vegetación. También encontraréis muchos insectos, por lo que, si alguien necesita protección extra contra ellos, que no lo dude.

Llegada a T2, picamos fin de S2.

S3 KAYAK:

Sección **SCORE** donde podréis picar los controles en el orden que queráis.

Tendréis que sortear diferentes rápidos y realizar pequeños porteos. Estos no son peligrosos, pero exigen estar atentos y poner todas las precauciones posibles.

En el mapa veréis pintados algunos **pasos obligatorios y pasos prohibidos**. Es la forma que hemos utilizado para indicar por donde debéis sortear las zonas comprometidas con la máxima seguridad.

El tercer componente **corre** al lado del kayak y pican las balizas los tres componentes juntos. Para llegar a la primera baliza el componente que corre tiene una buena tirada, por lo que nada más recoger los mapas de esta sección, os recomendamos que el componente que no rema salga lo antes posible mientras los otros compañeros se preparan para navegar. Si los componentes que reman llegan antes que su compañero al control, estos han de esperar para picarlo juntos.

A partir de la baliza 3 podréis intercambiar las funciones de remar o correr indistintamente, pero siempre picando las balizas los tres en el mismo minuto.

IMPORTANTE!!! CASCO MATERIAL OBLIGATORIO, NO LO OLVIDÉIS!!!!

Vale el de la bici y siempre los componentes del kayak deberán llevarlo puesto (acordaros de cambiarlo si intercambiáis funciones). Si no tenéis este material obligatorio no podréis realizar la sección y tendréis que volver a la siguiente transición sin picar ningún control. Recordad que está prohibida la asistencia externa, por lo que debéis portearlo durante la sección de Trekking (S2) por ser material obligatorio para la S3.

Podréis utilizar vuestras propias palas, las encontraréis en el inicio de esta sección si nos las habéis entregado debidamente etiquetadas y unidas antes de la salida de la carrera.

En esta sección también hay alguna opción de recorte.

Picamos fin de S3. **El fin de sección estará en el lugar en el que se desembarca.** Llegada a T3.

DESCARGA INTERMEDIA!!!! LIMPIAR Y COMPROBAR!!!

S4 BTT + PE Rápel

Sección **LINEAL** de bicicleta de montaña donde debéis picar los controles en el orden establecido.

En esta sección alcanzaréis las cotas más altas de la carrera, que sin ser de gran relieve pondrán a prueba vuestra pericia tanto en subida como en bajada.

ATENCIÓN!!! Debéis prestar máxima atención a las **carreteras prohibidas y pasos permitidos** de las mismas durante todo el recorrido. Estos últimos son pocos, pero si no os fijáis bien antes de trazar puede que os veáis encerrados sin más posibilidad que dar vuelta atrás. Por favor, prestad máxima atención a la salida y llegada del casco urbano. Dispondremos de personal auxiliar que vigilará los puntos de paso para controlar el tráfico y que vais por el lugar correcto.

Al inicio de esta sección tendréis que realizar la prueba especial de **rápel**, si lo deseáis. La llegada al lugar estará marcada con cintas, no os salgáis del camino marcado, es importante por seguridad. Debéis llevar zapatillas de trekking, por lo que cuando os bajéis del kayak y tras picar fin de sección, el componente que vaya a realizar la prueba podrá coger el material obligatorio y necesario para realizarla y desplazarse al lugar indicado con el fin de conseguir 30 minutos de bonificación adicional. Esta prueba dispondrá de dos líneas de descenso y no será neutralizada. Una vez finalizada regresará este componente del equipo a la transición para cambiarse y empezar la sección de bicicleta. El material del rápel podréis dejarlo en la transición.

La prueba especial de rápel será supervisada por personal de la organización y si no se muestran las destrezas necesarias para realizarla dicho personal está autorizado a prohibir la realización de la misma y como consecuencia no se conseguirá la bonificación.

En esta sección tendréis una opción de recorte hacia el final si se os va el tiempo de carrera.

Llegada a T4 y picamos fin de S4.

S5 Orientación Específica:

Esta sección **SCORE** pondrá a prueba las habilidades de orientación del conjunto del equipo. Dispondréis de un mapa ubicado en la transición. Deberéis memorizarlo para llegar al inicio del mapa específico. Una vez allí recibiréis 3 mapas iguales y podréis repartiros las balizas que contienen como deseéis para picarlas en conjunto o por separado. Es suficiente con que cada control lo pique un componente (excepto la baliza de fin de mapa específico), pero cada miembro del equipo ha de picar al menos un control obligatoriamente. Una vez terminado el recorrido que hayáis decidido, picaréis juntos la baliza de fin de mapa específico los tres componentes a la vez en el mismo minuto y os dirigiréis a la meta para picar **fin de carrera** (mismo lugar que T1, T3 y T4).

DESCARGA!!!!

Reglas cartográficas:

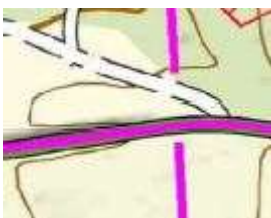
Camino negro continuo de igual entidad que los blancos. Rayado discontinuo corto sendero.



Pasos subterráneos de carreteras prohibidas.



Pasos prohibidos y pasos permitidos.



Pasos prohibidos y obligatorios Kayak.

