

# ***BOOMERANG ORIENTAVENTURA***



**R e g l a m e n t o**

**2 0 1 0**

# BOOMERANG ORIENTAVENTURA

## Capítulo I DESCRIPCIÓN

### Artículo 1 Definición

BOOMERANG ORIENTAVENTURA es una prueba deportiva que consiste en recorrer a pie, una distancia variable, por terreno generalmente de bosque, con la única ayuda de un mapa y una brújula, pasando por una serie de puntos de control. En algunos de estos puntos los participantes deben realizar unas pruebas, denominadas “especiales”, que les permiten desarrollar sus habilidades y poner en práctica sus conocimientos para desenvolverse en el entorno natural.

Cada equipo participante, dentro de un tiempo determinado y en función de su propia estrategia, decide que distancia recorre, que puntos de control visita y que pruebas especiales realiza; en función de todo esto obtiene una puntuación.

### Artículo 2 Actividades

Las actividades principales que se realizan son las siguientes:

- Orientación diurna y nocturna
- Bicicleta de montaña
- Paso de obstáculos naturales con ayuda de cuerdas
- Identificación de objetos, animales y especies vegetales
- Recorridos a rumbo y localización de puntos por coordenadas
- Estimación de distancias
- Tiro con arco y dardos
- Pruebas de conocimiento del entorno
- Pruebas acuáticas
- Destreza a caballo
- Habilidades deportivas y físicas en general.

### Artículo 3 Desarrollo

BOOMERANG ORIENTAVENTURA se desarrolla durante dos días, normalmente un fin de semana, y se divide en cuatro fases. Cada una de ellas tiene una duración variable.

La competición se realiza conforme a lo dispuesto en este Reglamento y otras normas específicas que emita la Organización para el buen desarrollo de la misma.

## Capítulo II MEDIO AMBIENTE

### Artículo 4 Respeto por el entorno natural

La Organización y los patrocinadores están especialmente comprometidos 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.

#### **Artículo 5 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.

## **Capítulo III PARTICIPACIÓN**

#### **Artículo 6 Los participantes**

Serán mayores de edad y se encontrarán en condiciones físicas adecuadas para realizar una prueba deportiva de competición. También, deben conocer las técnicas necesarias para realizar con seguridad las pruebas que se les planteen. Es necesario que sepan utilizar mapas topográficos y la brújula.

#### **Artículo 7 Los equipos**

Cada equipo estará formado necesariamente por dos personas, siendo recomendable que se cuente con una tercera persona que actuará como “asistencia-reserva”. Cada fase debe ser realizada necesariamente por dos personas, y el “asistencia-reserva” puede turnarse como un miembro más del equipo al inicio de cada fase; además podrán proponerse pruebas donde el asistencia-reserva pueda conseguir puntuación adicional para su equipo.

Cada persona solamente puede formar parte de un equipo.

Los miembros del equipo, mientras estén en competición, deben mantenerse juntos en todo momento; solo se permite una separación máxima de 15 metros.

#### **Artículo 8 Categorías**

Al realizar la inscripción los equipos pueden escoger una de las categorías siguientes:

- Categoría *Profesional*: para aquellos equipos en los que sus componentes tengan experiencia en pruebas de orientación o de aventura.
- Categoría *Aficionados*: para participantes que, teniendo conocimientos técnicos suficientes para participar en pruebas de este tipo, no se plantean Boomerang Orientaventura desde un punto de vista exclusivamente competitivo, sino como una experiencia de aventura al aire libre.
- Categoría *Aprende y Participa*: para quien quiera aprender el uso de mapa y brújula así como técnicas básicas de pruebas multiaventura.
- Categoría *Femenina*, cuando haya más de 5 equipos inscritos se dará una Mención Especial al mejor equipo femenino.

### **Artículo 9 Inscripciones**

Para formalizar su inscripción los equipos deben rellenar en todos sus apartados la ficha de inscripción con los datos personales de sus miembros. Esta ficha se enviara a la dirección fijada por la Organización de ORIENTAVENTURA.

La inscripción de un equipo se considera formalizada después de recibir la ficha de datos y la cuota de inscripción. La aceptación de las inscripciones se hará saber a los equipos.

### **Artículo 10 Derecho de Admisión**

La Organización se reserva el derecho de admitir solicitudes de inscripción, no estando obligada, en ninguna circunstancia, a justificar sus decisiones.

### **Artículo 11 Derechos**

La inscripción da derecho a la utilización de todo el material que se disponga para la realización de la prueba (planos, cuerdas, arneses, cascos, etc.), a la asistencia médica "in situ" y a un seguro de responsabilidad civil. En el precio de la inscripción no se incluye alojamiento ni manutención.

### **Artículo 12 Obligaciones**

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

El nombre de los equipos deberá ser admitido por la organización, no permitiendo aquellos que puedan ser susceptibles de crear malestar en el ambiente de la competición.

Los nombres de equipos deberán mantenerse exactamente igual para puntuar en la clasificación del Circuito a lo largo de un año.

En caso de disputa por los derechos para disponer del nombre del equipo, éste estará en posesión de la mayoría de los componentes del equipo que ya hayan participado con ese nombre en la última prueba que se celebró. En su defecto el nombre podrá ser usado por el jefe de equipo.

### **Artículo 13 Anulación de las inscripciones**

Los equipos que no puedan participar deben comunicarlo a la Organización con la máxima antelación posible. La cuota de inscripción solamente se devolverá en el caso que un equipo no pueda asistir a la competición y lo notifique, por escrito o correo electrónico, al menos siete días antes del inicio de la misma. Si esto ocurre la inscripción quedara anulada, devolviéndose la cuota pagada menos los gastos de transferencia.

## **CAPÍTULO IV SEGUROS Y RESPONSABILIDADES**

### **Artículo 14 Seguros**

La Organización tiene suscrita una póliza de seguro de responsabilidad civil para atender posibles daños corporales o materiales causados a terceros durante el desarrollo de la competición.

### **Artículo 15 Responsabilidades**

La Organización de BOOMERANG ORIENTAVENTURA, durante el planeamiento y el desarrollo de la prueba dispone de todos los medios a su alcance para que los participantes no corran riesgos ni sufran ningún daño, pero la responsabilidad en cuanto a la falta de previsión o asunción de riesgos es de los propios participantes.

La Organización, sus patrocinadores y colaboradores no serán responsables de las lesiones que pudieran sufrir los competidores en el desarrollo de la prueba ni de la pérdida o deterioro del material utilizado por los mismos.

La Organización tampoco será responsable de las consecuencias que se deriven de la suspensión de la prueba, una vez iniciada la misma, porque las circunstancias así lo aconsejen, ni de las anomalías que se produzcan por causas ajenas a su control, tales como incendios, inclemencias meteorológicas, crecidas del caudal de los ríos, etc.

Durante el desarrollo de la competición, la Organización se reserva el derecho, previa recomendación del servicio de asistencia sanitaria, de prohibir continuar en la misma a cualquier participante que no este en condiciones de poder efectuarla.

## **CAPÍTULO V VESTUARIO Y EQUIPO**

### **Artículo 16 Vestuario**

Los participantes competirán preferentemente, utilizando un vestuario uniforme para ambos, al menos en las prendas que les cubran el torso, que debe ser resistente y capaz de protegerlos de la vegetación.

Es obligatorio utilizar, correctamente colocadas y sin añadir ni quitar publicidad, aquellas prendas y dorsales que la Organización entregue a los participantes mientras se encuentren en competición, o en los actos que se organicen como recepción o despedida.

### **Artículo 17 Material obligatorio**

Cada uno de los componentes del equipo, mientras se encuentre en competición, debe llevar en una mochila o riñonera, como mínimo, el siguiente equipamiento:

- Prenda de abrigo, chubasquero ó manta térmica.
- Linterna con pilas o frontal.
- Silbato
- Cantimplora o recipiente con agua
- Guantes de trabajo
- Brújula.

Cada equipo debe llevar al menos un botiquín de emergencia con un contenido mínimo de tiritas, algodón y algún producto desinfectante (yodo, agua oxigenada...).

### **Artículo 18 Material recomendable**

Además del material citado en el Artículo anterior, la Organización recomienda que los equipos dispongan de los artículos siguientes:

- Calzado y ropa de repuesto
- Gafas de sol
- Gorra
- Alimentos energéticos

Los equipos que lo deseen, pueden entregar a la Organización aquel material que les sirva para avituallarse al final de cada fase. Dicho material estará contenido en un solo bulto por equipo e irá adecuadamente empaquetado para el transporte y etiquetado para su rápida identificación.

### **Artículo 19 Material aportado por la Organización**

Además de los petos y los dorsales, a cada equipo se le entregara, en el momento del inicio de cada fase, un mapa topográfico, una tarjeta de control y una hoja de ruta con instrucciones precisas para la realización de la misma.

El material específico necesario para la realización de las pruebas especiales será facilitado por la Organización (excepto guantes).

### **Artículo 20 Material 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 de las fases.

A este respecto, están prohibidos los artículos siguientes: GPS y transmisores o receptores de radio.

Cualquier otro artículo no citado anteriormente debe ser expresamente autorizado por la Organización.

### **Artículo 21 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. La falta de algún elemento obligatorio citado en el Artículo 17 será penalizada.

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

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

# CAPÍTULO VI

## ELEMENTOS DE LA COMPETICIÓN

### **Artículo 22 Fases y pruebas**

La competición se divide en varias fases. En cada una de ellas se pasan diversos puntos de control y, en algunos de ellos, se efectúan pruebas.

### **Artículo 23 Punto de control**

Un punto de control es un lugar del terreno, que normalmente coincide con un elemento característico del mismo, materializado con una señal que cumple lo siguiente:

- Es una baliza de tela en forma de prisma triangular, hecha 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 es visible cuando el participante ha alcanzado el elemento del terreno en el que está colocada.
- Cada baliza tiene al menos un elemento (pinza claveteada) para marcar en la casilla correspondiente de la tarjeta de control.
- Cada baliza está identificada con un código. Este se especifica en la hoja de ruta.
- Además, para reforzar la materialización de ciertos controles, se colocan en el suelo una serie de “papelillos” numerados, con el mismo código que el control, para que los participantes recojan uno de ellos en el caso de que no esté la baliza.

En el mapa, un punto de control podrá definirse de cualquiera de las siguientes formas:

- Por un círculo de 5 a 6 mm. de diámetro cuyo centro indica la posición exacta donde está colocada la baliza.
- Por coordenadas
- Por rumbo y distancia desde otro punto, o cualquier otra forma que permita la localización exacta.

Existen puntos de control que son de paso obligatorio y otros que son opcionales. En un punto de control podrá encontrarse una prueba especial. 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.

Las balizas de control podrán ser desactivadas a partir de la hora de finalización de la fase.

### **Artículo 24 Prueba especial**

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, física o de conocimiento del entorno).

Para poder realizar una prueba especial será obligatorio haber pasado anteriormente por tres puntos de control.

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 que son obligatorias y otras que son opcionales. También, hay pruebas que son realizadas individualmente por uno de los miembros del equipo y otras en las que intervienen los dos o el equipo más su asistencia-reserva. Las pruebas especiales pueden tener un horario de paso que se determinará en la hoja de control.

#### **Artículo 25 Hoja de ruta**

Es el documento que, junto con el mapa, contiene las instrucciones necesarias para la realización de una fase. La Organización podrá incluir en la hoja de ruta normas específicas para definir mejor ciertas pruebas. También podrá dar indicaciones o limitaciones sobre la forma de realizar la fase.

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

#### **Artículo 26 Tarjeta de control**

Es el elemento que se utiliza para certificar el paso por cada punto de control y la realización de pruebas especiales. Los participantes son los responsables de marcar con la pinza de cada control en la casilla correspondiente pero, bajo ninguna circunstancia, podrán hacer anotaciones en la tarjeta. Cualquier tipo de inscripción o nota corresponde hacerla solo y exclusivamente al personal de la Organización.

Si al realizar la marca de un control se hiciera en una casilla equivocada, podrá volver a marcarse en las casillas de reserva. La organización no dará nunca por válida las marcas de las pinzas realizadas en lugares no autorizados.

La pérdida de esta tarjeta implica una penalización, siendo responsabilidad de cada equipo la entrega de la misma en meta, al finalizar cada fase.

## **CAPÍTULO VII DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN**

#### **Artículo 27 Salida: Procedimiento**

La salida de cada fase se da por el procedimiento de salida “en masa”, de forma que todos los equipos, inician su recorrido al mismo tiempo.

Para acceder al recinto de salida, los participantes tienen que haber pasado las comprobaciones de material y el control de firmas, a continuación recogen el mapa, la hoja de ruta y la tarjeta de control correspondiente a cada fase.

Es indispensable que todos los trámites de salida se realicen conjuntamente por los dos miembros del equipo que vayan a realizar la fase.

Una vez que los participantes han pasado el control de firmas y tienen en su poder el mapa y los documentos necesarios para efectuar la fase no pueden recibir ayuda exterior ni abandonar el recinto indicado como pre-salida.

#### **Artículo 28 Salida: Horario**

Se fijará una hora de salida para cada fase y, con la antelación suficiente, se comenzarán a realizar los trámites previos: comprobación de material, control de firmas, recogida de mapa, etc. Es responsabilidad de los participantes pasar estos trámites con tiempo suficiente para estar listos en el momento de la salida.

La hora de salida es válida aunque un equipo se presente en la misma con retraso. A este respecto, los trámites se pueden realizar hasta 15 minutos después de haberse dado la señal de salida. Transcurrido ese tiempo ningún equipo puede integrarse a la competición.

### **Artículo 29 Meta**

Los equipos al finalizar cada fase deben pasar obligatoriamente por la línea de llegada. 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. Podrá tomar la salida en las siguientes fases.

### **Artículo 30 Tiempo límite**

Existe una franja horaria, que se hará constar en la hoja de ruta, para activación de cada punto de control o prueba especial. Fuera de esa franja no podrán realizarse las pruebas especiales.

### **Artículo 31 Cómputo de tiempo**

Como norma general, una vez que da comienzo una fase 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 fase.

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.

El tiempo de la neutralización, y los motivos que hayan obligado a la misma, se anotarán en la tarjeta de control por la persona de la Organización que haya tomado tal decisión.

El equipo sometido a una neutralización no podrá abandonar la zona que se le indique mientras dure la misma.

### **Artículo 32 Desarrollo de una fase**

Una vez que los equipos han recibido el mapa y la hoja de ruta con las instrucciones para realizar una fase, disponen de un corto período de tiempo para diseñar su recorrido. Los equipos tendrán en cuenta que deben pasar por el mayor número de puntos de control posible, y preferentemente por los puntos obligatorios, para no ser penalizados.

Puesto que no hay establecido ningún orden para visitar los puntos, al efectuar la salida cada equipo tomará la ruta que tenga prevista e irá realizando la fase según sus propias decisiones.

Es fundamental, para no resultar penalizado, ajustarse al tiempo máximo permitido.

Mientras dura la fase los equipos son autosuficientes y no pueden recibir ayuda exterior.

Todas las dudas respecto al desarrollo de la fase, interpretación de las normas o de las instrucciones particulares, deben plantearse a los responsables de la Organización antes del inicio de la misma. No se admitirán reclamaciones posteriores por desconocimiento o desinformación.

### **Artículo 33 Desplazamientos**

Mientras no se indique lo contrario, los desplazamientos de los equipos para realizar las fases se hacen a pie. Utilizar otros medios dará lugar a penalizaciones.

Si un equipo decide utilizar un tramo de carretera para avanzar, debe hacerlo con las normas de seguridad debidas y durante el mínimo tiempo posible. Las vías de comunicación y zonas prohibidas están señalizadas en el mapa con una serie de aspas en color rojo. Para indicar un lugar obligatorio de cruce se utilizan dos trazos cóncavos, dibujados exactamente en el mismo punto que se debe cruzar la carretera.

Está prohibido caminar sobre las vías de ferrocarril; solo se pueden atravesar perpendicularmente, especificando si el paso es subterráneo o en superficie.

### **Artículo 34 Abandonos**

Los equipos que deseen abandonar la competición lo comunicarán a la Organización, preferiblemente a través de alguno de sus miembros en la zona de meta; en el caso que deban ser evacuados, seguirán las instrucciones referentes al lugar y hora para la misma.

### **Artículo 35 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 señalar 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.

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

## **CAPÍTULO VIII CLASIFICACIONES**

### **Artículo 36 Sistema de clasificación**

Las clasificaciones se establecen en función de los puntos acumulados por cada equipo al realizar las fases, descontando las penalizaciones y sumando las bonificaciones.

Se realizan dos clasificaciones independientes, una por cada categoría: Profesional y Aficionados.

En caso de empate se clasificara primero el equipo que tenga menos penalizaciones. Si persistiera el empate se considerara primero el equipo que más puntos de control haya visitado y, si todavía fuera necesario establecer otra norma para desempate, se tendrá en cuenta la puntuación obtenida en las pruebas especiales realizadas por los equipos.

### **Artículo 37 Bonificaciones**

Puesto que compiten para las mismas clasificaciones equipos masculinos, femeninos y mixtos, se establecen las siguientes bonificaciones:

- Equipos femeninos: 10% de puntuación adicional a la que hayan obtenido después de descontar penalizaciones.
- Equipos mixtos: 5% de puntuación adicional a la que hayan obtenido después de descontar penalizaciones. Para contar con esta bonificación, una mujer debe participar al menos en dos fases de la competición.

### **Artículo 38 Penalizaciones**

Se establecen las siguientes penalizaciones:

1. No pasar un punto de control: el doble de la puntuación que tenga asignado.
2. Pérdida de la tarjeta de control: el doble de la puntuación que tengan los puntos de control obligatorios.
3. Sobrepasar el tiempo máximo permitido para realizar una fase: 2 puntos por cada 1 minuto.
4. Recibir ayuda exterior o reunirse con su asistencia fuera de las zonas indicadas por la Organización: 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 o al causante de la infracción, según proceda.
7. No llevar correctamente colocadas o alterar sus prendas y los dorsales que entregue la Organización: 25 puntos.
8. No llevar el material mínimo obligatorio: 10 puntos por cada artículo.
9. Desplazarse por vías de comunicación prohibidas: 50 puntos.
10. 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.
11. Utilizar el silbato u otro medio acústico similar con un fin distinto a solicitar ayuda por un accidente: 25 puntos.
12. Utilizar el teléfono móvil con un fin distinto a solicitar ayuda por un accidente o por una pérdida importante: 50 puntos.
13. Realizar anotaciones en la tarjeta de control: 50 puntos.
14. Manipular indebidamente la tarjeta de control realizando marcas no autorizadas: descalificación del equipo.
15. Utilizar un medio de transporte no autorizado: descalificación del equipo.
16. Llevar algún artículo prohibido: 50 puntos.
17. Utilizar algún artículo prohibido: 100 puntos.
18. Realizar la fase un miembro del equipo distinto al que se identifico en el control de firmas: 100 puntos.

Los puntos obtenidos con ventaja no autorizada serán anulados.

#### **Artículo 39 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.

#### **Artículo 40 Descalificación**

Un equipo descalificado no podrá continuar en la competición.

#### **Artículo 41 Premios**

Los acreedores a premios u obsequios deben encontrarse presentes en el acto de clausura que se celebrará el último día de la competición y en el que se hará entrega de los mismos.

La Organización, podrá exigir que los equipos premiados vayan con alguna prenda o algún objeto de los patrocinadores del evento.

Los premios se entregarán a título provisional si la entrega se realiza antes de finalizado el plazo de reclamaciones.

## **CAPÍTULO IX IMAGEN**

#### **Artículo 42 Derechos**

BOOMERANG ORIENTAVENTURA se reserva todos los derechos de difusión e imagen del material gráfico obtenido durante la organización y el desarrollo de la prueba, pudiendo darle la difusión que estime oportuna tanto en campañas publicitarias como para otros fines de promoción.

Los reportajes gráficos que se obtengan por los participantes o sus asistencias solo podrán ser usados dando conocimiento a la organización de Boomerang Orientaventura quien deberá autorizarlo de forma expresa.

#### **Artículo 43 Publicidad**

Todos los materiales que facilite la Organización serán utilizados sin quitar, ocultar, ni añadir publicidad.

## **CAPÍTULO X SEGURIDAD Y EMERGENCIAS**

#### **Artículo 44 Seguridad**

Para tomar parte en la competición se deben cumplir las normas de seguridad que la Organización estime necesarias, sobre todo en cuanto a la utilización de protecciones en pruebas especiales.

#### **Artículo 45 Actuación 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.

Los miembros de un equipo procuraran no separarse en caso que uno de los dos sufra un incidente que le impida moverse. Solo se podrá abandonar al lesionado en el caso que dicha acción no empeore su situación y con la única finalidad de buscar ayuda.

En el caso que se decida dejar momentáneamente al lesionado, se balizará la zona para facilitar la localización y la posible evacuación.

#### **Artículo 46 Prestación de auxilio**

Para todos los participantes, es obligatorio auxiliar al equipo que lo requiera. Si se comprueba que el equipo solicitante no ha tenido motivos suficientes para pedir ayuda podrá ser penalizado. El equipo que preste auxilio podrá ser compensado por el tiempo perdido.

## **CAPÍTULO XI OTRAS DISPOSICIONES**

#### **Artículo 47 Interpretación del Reglamento**

Todos los participantes y sus acompañantes aceptan las normas del presente Reglamento, así como aquellas disposiciones o interpretaciones no previstas que adopte el Director de la Competición. Ningún participante podrá alegar ignorancia de las normas.

#### **Artículo 48 Reclamaciones**

Las reclamaciones contra las decisiones de la Organización deben presentarse por escrito no más tarde de una hora después de publicarse los resultados oficiales. Las reclamaciones serán resueltas de forma irrevocable por el Director de la Competición. Las decisiones adoptadas por el Director de la Competición no serán recurribles ante ningún otro órgano, instancia o colaborador del evento.

El plazo para efectuar las reclamaciones terminará una hora después de publicarse los resultados oficiales en el tablón de anuncios.

## NORMAS DEL CIRCUITO BOOMERANG ORIENTAVENTURA 2010

### 1. Definición

Es el conjunto de las pruebas **Boomerang Orientaventura** que se celebrarán durante el año 2010.

### 2. Participantes

Todos aquellos equipos que se inscriban y participen en cualquiera de las pruebas a celebrar. Solamente deben cumplir dos requisitos:

- Mantener exactamente el mismo nombre del equipo durante todo el Circuito Boomerang Orientaventura 2010.
- Al menos un miembro del equipo debe ser uno de los tres miembros inscritos en la primera vez que se inscribió en el año 2010.

Los tres primeros equipos clasificados en el circuito Boomerang Orientaventura 2009, tendrán la inscripción gratuita en todas las pruebas de 2010.

### 3. Puntuaciones, clasificación y premios

En cada prueba del Circuito se podrá alcanzar una puntuación máxima de 1.000 puntos.

En cada una de las seis pruebas del año 2010 se ofrecerán premios a los equipos Aficionados y Profesionales atendiendo a la puntuación obtenida. Además el equipo ganador de cada categoría tendrá la inscripción gratuita para la siguiente prueba.

Para determinar el ganador del Circuito *Boomerang Orientaventura 2010*, se contabilizarán los **cuatro mejores resultados** de las pruebas participadas por los equipos que cumplan los requisitos del punto anterior. El premio al equipo ganador será único (independientemente de la categoría en la que haya participado).

Si se produjese un empate se situará primero aquel que tenga mayor número de primeros puestos. Si persistiese el empate se contabilizará el número de segundos puestos, terceros, etc.

### 4. Ranking *Boomerang Orientaventura*

Al finalizar el Circuito 2010 se publicará un Ranking con todos los equipos participantes en el mismo, ordenados según la suma total de las puntuaciones obtenidas.

NOTA: Si por motivos ajenos a la organización, las pruebas programadas varían tanto en número como en fechas o lugares de celebración, no se aceptará ningún tipo de reclamación al respecto.

# Anexos

## MODELO DE HOJA DE RUTA

<b>Horario</b> 16:00 – 19:30	<b>Distancia Total</b> <i>(ES LA DISTANCIA SI SE HACEN TODOS LOS CONTROLES, LO CUAL ES BASTANTE DIFÍCIL, CASI IMPOSIBLE)</i>			<b>23.610 metros</b>
	<b>Distancia Obligatoria</b> <i>(ES LA DISTANCIA SI SE HACEN TODOS LOS CONTROLES MARCADOS COMO OBLIGATORIOS, MARCADOS CON *)</i>			<b>5.125 metros</b>
<b>Salida: Plaza del Pueblo</b>				
<b>Control</b>	<b>Código</b>	<b>Puntos</b>	<b>Pruebas</b>	<b>Observaciones Leyenda</b>
1	63	20	Desde Control núm. 2 Rumbo:235° / Distancia: 598 metros	Vaguada parte alta
<b>2*</b>	<b>61</b>	<b>5</b>		Cruce
3	57	10		Árbol
4	62	5	Prueba Especial: 10 puntos "TRIAL B-PRO"	<b>Activada de 16:30 a 19:00</b> <b>- Agua -</b>
5	56	15		Saliente
6	71	5	Prueba Especial: 10 puntos "LIANAS PATROCINADOR"	<b>Activada de 17:00 a 19:00- Agua</b>
7	43	10		Vaguada
8	52	5	Prueba Especial: 10 puntos "TIRO CON ARCO PATROCINADOR"	<b>Activada de 17:00 a 19:00- Agua -</b>
9	55	10		Claro de bosque en saliente
10	66	5		Vaguada
11	68	25	Coordenadas: X = 420605 / Y = 4474645	Vaguada
12	74	20	Coordenadas: X = 420955 / Y = 4477680	Curva de arroyo
<b>13*</b>	<b>65</b>	<b>5</b>		Saliente parte alta
14	77	15		Arroyo
15	80	15		Vaguada
16	87	20		Surco
17	54	10		Vaguada
<b>Llegada: Plaza del Pueblo</b>				

Número de orden de controles (se pueden ir a buscar en el orden que cada equipo decida). La que tiene un \* es "obligatoria", lo que indica que si no se pasa por ella penaliza el doble de su puntuación

La baliza de control, tendrá este número, para su fácil identificación. Por ejemplo, la baliza 1 está marcada con el número 63,... la baliza de control 12, con el número 74...

Puntuación que se obtiene en cada baliza. Las más fáciles "valen" menos. Y las que "exigen" ir más lejos, leer más el plano... tienen más valor: tú decides

Descripción de las pruebas especiales, así como la puntuación que se obtiene si se superan.  
En TODAS las pruebas especiales hay técnicos que ayudarán a los equipos aficionados.  
Recomendamos a los equipos aficionados que hagan solamente las balizas de control más fáciles (las marcadas con \*) así como las pruebas especiales, que siempre están en lugares muy accesibles.

Detalles topográficos de dónde está colocado el control (baliza),. Horarios de activación de las pruebas especiales (fuera de este horario NO se pueden hacer), además hay que "picar" o haber ido antes a DOS balizas reconrol.