



NORMATIVA ORIENTACIÓN JUEGOS MÁSTER 2022-23

1. JORNADA

- 1.1.** La modalidad de **Orientación en los Juegos Máster 2022-23** constará de 3 jornadas que se celebrarán en distintas zonas de la isla de Tenerife.
- 1.2.** Podrán inscribirse en las jornadas de **Orientación** las personas residentes en la isla de Tenerife que en el momento de la celebración de la actividad tengan cumplidos 30 años o más.
- 1.3. Se establecen dos categorías:** iniciación y avanzada, tanto masculina como femenina.
- 1.4. Descripción:** La orientación es una modalidad deportiva en la que las y los corredores han de realizar un recorrido, pasando por todos los controles (balizas) en el orden establecido en un mapa, en el menor tiempo posible. Para ello, deberán interpretar y leer el mapa facilitado por la organización, con la ayuda o no de una brújula, para elegir la mejor ruta para ir a cada uno de los controles.
- 1.4.1.** El ritmo de carrera lo marca la propia persona, por lo que es una actividad apta para cualquier edad, condición física y nivel técnico.
- 1.4.2.** El sistema de salida es contrarreloj, por lo que de manera escalonada irán saliendo las personas participantes de una misma categoría, para evitar coincidir, en la medida de lo posible, durante el recorrido. Cada participante recibe el mapa en el momento que toma la salida.
- 1.4.3.** Por tanto, se trata de una práctica físico-deportiva que pone en marcha a cuerpo y mente y que brinda la oportunidad de disfrutar del contacto directo con la naturaleza, sin límites de edad ni de forma física.
- 1.4.4.** Además, los valores inherentes a este deporte - el contacto con la naturaleza, la práctica física basada en una actividad de resistencia muy saludable, la adquisición de conocimientos técnicos de aplicación a la vida cotidiana y la interrelación que existe con otros deportes de aventura - hacen que cada día sean más las personas que se inician, ya sea para competir o sencillamente para disfrutar.

2. ORGANIZACIÓN

- 2.1.** La modalidad de **Orientación** dentro del programa de los Juegos Máster 2022-23 está organizada por el Cabildo de Tenerife conjuntamente con el Club de Orientación Canario y Actividades en la Naturaleza (COCAN).



3. INSCRIPCIONES

3.1. El plazo de inscripción para cada una de las jornadas **se abrirá el lunes a las 9:00 horas de la semana anterior al desarrollo de las mismas y se cerrará el miércoles a las 14:00 h** de la misma semana de la jornada.

3.2. Las inscripciones se realizarán a través de la página web del Área de Deportes del Cabildo de Tenerife, en su apartado de los Juegos Máster <https://deportestenerife.es/programas/juegos-master/> seleccionando la modalidad de **Orientación** y pulsando en el icono correspondiente [Inscripción](#) que lleva directamente a la plataforma de inscripciones.

3.3. IMPORTANTE: Las personas inscritas en una prueba que, por la razón que sea, no puedan acudir a la actividad, deberán notificarlo vía email a juegosmastertenerife@gmail.com con la antelación suficiente. En caso contrario, no podrán participar en las demás pruebas previstas para los Juegos Máster 2022-23. Esta medida se toma con el fin de garantizar la ocupación de las plazas y la gestión de una posible lista de espera.

3.4. GESTIÓN DE LISTA DE ESPERA:

Si no consiguiera plaza, puede seleccionar la opción lista de espera en la misma inscripción. Esta se gestionará por riguroso orden de realización de la misma.

4. CALENDARIO

4.1. Se celebrarán tres jornadas de **Orientación** en las fechas y lugares siguientes:

FECHA	LUGAR	UBICACIÓN
28 de enero de 2023	Zona de Las Lagunetas, El Rosario	https://goo.gl/maps/GXMWdeYNDnAoAeyx9 ver punto de encuentro anexo 1
18 de marzo de 2023	Zona de Las Raíces Antiguo Monumento, El Rosario	https://goo.gl/maps/xwJxWq677GEvZ5wA9 ver punto de encuentro anexo 2
10 de junio de 2023	Zona de La Vica Las Calderetas, Tacoronte	https://goo.gl/maps/bxJeNcGEGSKCvmKH7 ver punto de encuentro anexo 3

4.2. Todas las jornadas darán comienzo a las **10:00 de la mañana**, teniendo que estar con antelación para la apertura e inicio de registro y listado de asistencia a las 9:30 horas.

4.3. Todas las jornadas tendrán un tiempo aproximado de duración de 3 horas.

4.4. La hora estima de finalización es a las 13:00 horas.

4.5. El número de plazas máximas para cada jornada será de 60 personas.



4.6. Las rutas tienen un recorrido inferior a los 10 kilómetros y transcurrirán por parajes naturales de senderos y pistas, siempre que sea posible, presentando una dificultad media o avanzada según la categoría.

5. NORMAS Y RECOMENDACIONES

5.1. Los y las participantes deberán presentarse en el control de identificación, donde será imprescindible presentar DNI o documento oficial que les acredite, para contrastar la inscripción y los datos requeridos por la Organización.

5.2. Equipamiento recomendable:

5.2.1. Ropa adecuada: calzado de montaña, pantalón corto o largo, gorra o bandana, cortavientos de tejido impermeable. Suéter o chaqueta de repuesto por si hubieran bajas temperaturas.

5.2.2. Protección solar.

5.2.3. Bastones de montaña si dispusiera de ellos.

5.2.4. Mochila o chaleco de hidratación para portar el botellín de agua.

5.3. La organización dotará de bidón de agua reutilizable, así como avituallamiento líquido y sólido a base de agua y fruta.

6. SEGURIDAD

6.1. El desconocimiento de esta modalidad deportiva puede llevar a asociarlo con una práctica con riesgo a pérdida de las personas participantes durante el recorrido, pero este está adaptado a cada una de las categorías, adecuándose a las características de ellas, teniendo en cuenta que en su mayoría no poseen conocimientos previos de este deporte. Además, los entornos en los que se realizan las jornadas están perfectamente acotados por el personal de la Organización durante el desarrollo de la prueba.

7. CONTROL DE TIEMPO

7.1. En esta edición se utilizará un sistema electrónico para el control de tiempo de las carreras. Este sistema llamado SPORTtident es una pinza electrónica que cada persona lleva en el dedo durante su recorrido y que introducirá en la base que hay en cada baliza para registrar su paso.

7.2. Este sistema, además de dar mayor emoción a la actividad, por conocer el tiempo nada más acabar la prueba, para poder comparar y aprender con el resto de compañeros y compañeras, evita que algún corredor o corredora haga el recorrido en un orden que no le corresponda, pues con el sistema electrónico es imposible alterar el orden.



7.3. Además, en cuanto finaliza la carrera cada participante sabrá el tiempo que ha tardado en completar el recorrido y el tiempo de cada uno de los tramos de la carrera.

8. SEGUROS

8.1. La Organización dispondrá de una póliza de seguros de Responsabilidad Civil, en cumplimiento de la legislación vigente.

8.2. En caso de accidente, los y las participantes están cubiertos/as por un seguro de accidentes.

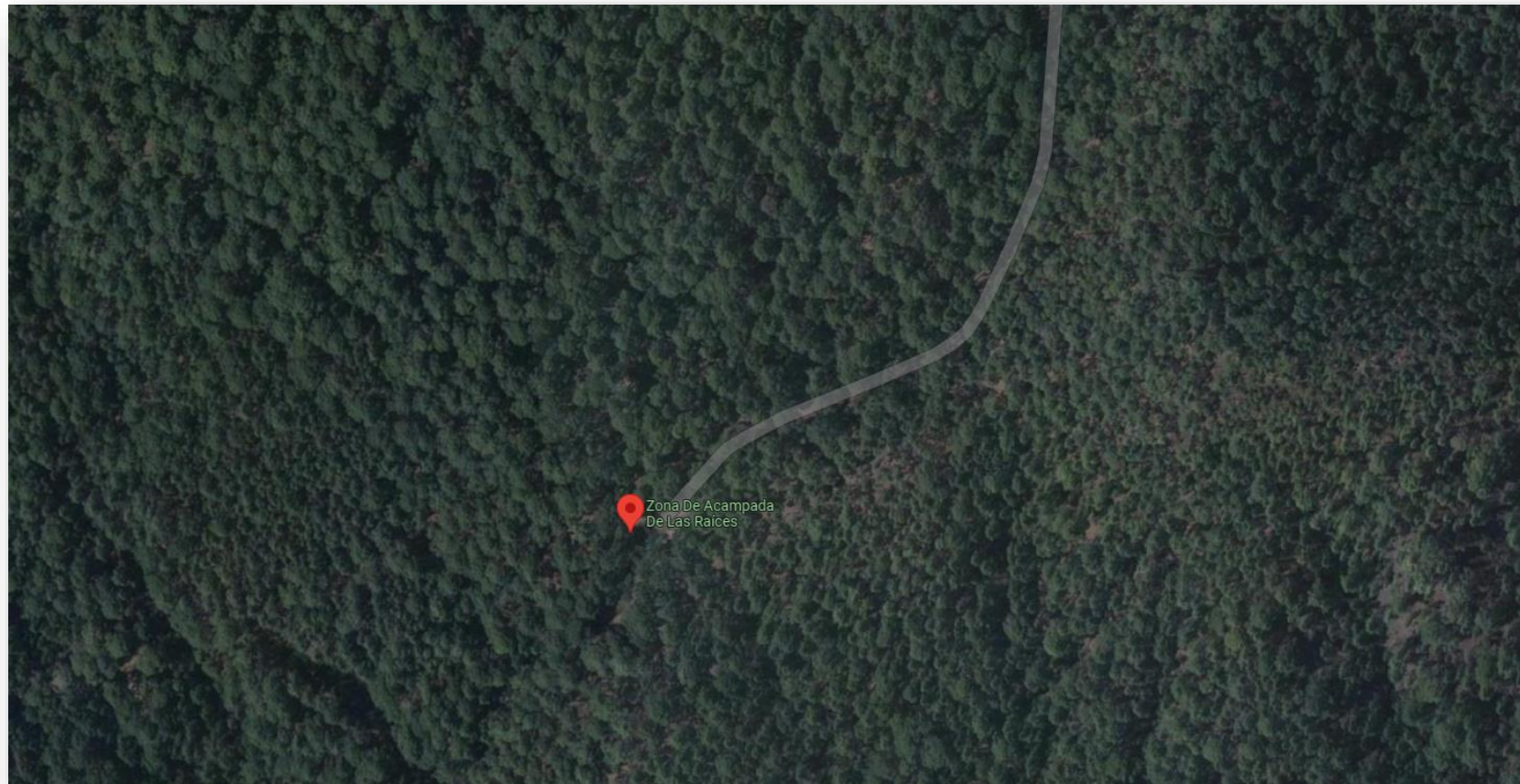


Anexo 1: Punto de encuentro de la primera jornada (Zona de Las Lagunetas)





Anexo 2: Punto de encuentro de la segunda jornada (Zona de Las Raíces)





Anexo 3: Punto de encuentro de la tercera jornada (La Vica- LasCaldeteras)

