



NORMATIVA ORIENTACIÓN JUEGOS MÁSTER 2026

1. JORNADA

- 1.1. La modalidad de **Orientación** en los Juegos Máster 2026 constará de 2 jornadas que se celebrarán en distintas zonas de la isla de Tenerife.
- 1.2. Podrán inscribirse en estas jornadas las personas residentes en la isla de Tenerife con **edad igual o superior a los 30 años** y que garanticen estar en condiciones físicas óptimas para realizar los itinerarios propuestos para cada una de las jornadas.
- 1.3. **Se establecen dos categorías:** iniciación y avanzada, tanto masculina como femenina.
- 1.4. **Descripción:**
 - 1.4.1. 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.
 - 1.4.2. El ritmo de carrera lo marca la propia persona, por lo que es una actividad apta para cualquier edad, condición física y nivel técnico.
 - 1.4.3. 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.
 - 1.4.4. 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.
 - 1.4.5. 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 presente normativa es de aplicación a las jornadas de **Orientación** incluidas en el programa de los Juegos Máster, organizada por el Cabildo de Tenerife conjuntamente con el **Club de Orientación Canario y Actividades en la Naturaleza (COCAN)**.
- 2.2. Todas las personas participantes **aceptan íntegramente la presente normativa** al formalizar su inscripción. En caso de duda en su interpretación prevalecerá la opinión y decisión de la Organización.
- 2.3. A tal efecto, la Dirección Técnica de la jornada se realizará a través de una persona responsable de la coordinación del club y la coordinación técnica de la empresa adjudicataria bajo la supervisión directa de la Unidad Técnica de Deportes del Cabildo de Tenerife, y la colaboración de los diferentes Ayuntamientos.

3. INSCRIPCIONES

- 3.1. 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://www.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.
- 3.2. Las plazas son limitadas. Se establece un límite de plazas máximo por jornada de 60 personas participantes
- 3.3. El plazo de inscripción para cada jornada **se abrirá el lunes a las 8:00 horas de la semana anterior al desarrollo de las mismas y se cerrará el miércoles de la semana de la jornada a las 14:00 horas.**
- 3.4. Si alguien cancela su inscripción dentro del plazo de inscripción, la plaza podrá quedar disponible nuevamente.
- 3.5. **GESTIÓN DE LISTA DE ESPERA:** Una vez cubierto el cupo máximo y finalizado el plazo de inscripción, se abrirá una lista de espera para cubrir posibles vacantes por cancelación. Esta lista de espera estará habilitada desde el miércoles después de las 14:00 h hasta el jueves después de las 23:59 horas.
- 3.6. **IMPORTANTE:** Las personas inscritas en una prueba que, por la razón que sea, no puedan acudir a la actividad, **deberán anular su inscripción antes del viernes a las 12:00 horas** de la misma semana de la celebración de la jornada accediendo a la plataforma con su registro y pinchando en el apartado “mis reservas de actividades”. En caso contrario, no podrán participar en las demás





pruebas previstas para los Juegos Máster. Esta medida se toma con el fin de garantizar la ocupación de las plazas y la gestión de una posible lista de espera. En caso de duda, pueden ponerse en contacto por correo: juegosmastertenerife@gmail.com o por Whatsapp: 665393911 (únicamente a través de mensaje).

3.7. La inscripción a esta modalidad incluye:

- ✓ Participación en la jornada.
- ✓ Camiseta técnica de Juegos Máster.
- ✓ Avituallamiento líquido y sólido a base de frutas y/o frutos secos (se recomienda llevar su propio bidón de agua).
- ✓ Mapa, brújula y sportident

4. CALENDARIO

4.1. Se celebrarán dos jornadas en las fechas y lugares siguientes:

FECHA	HORA	MUNICIPIO	ruta	UBICACIÓN
Sábado 23/05/2026	10:00	Municipio de Tacoronte	Área Recreativa de Lomo Las Jaras	https://maps.app.goo.gl/3qYxDtbJvvhx7KkPs9 <i>Ver punto de encuentro en anexo 1</i>
Sábado 19/09/2026	10:00	Municipio de El Rosario	Área Recreativa Las Raíces	https://maps.app.goo.gl/79Ma3YkenhpSMNBT8 <i>Ver punto de encuentro en anexo 2</i>

4.2. Horario: Todas las jornadas darán comienzo a las **9:30 horas**, con la apertura e inicio de registro de personas inscritas para comenzar a las 10:00 horas aprox. recomendando que acudan con puntualidad para que el horario de comienzo no se vea alterado.

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. Las personas 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:

- 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.
- Protección solar.
- Bastones de montaña si dispusiera de ellos.
- Mochila o chaleco de hidratación para portar el botellín de agua.
- Se recomienda llevar su propio bidón de agua reutilizable, pero en caso de que no tenga, la organización le proveerá de uno, así como de 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.

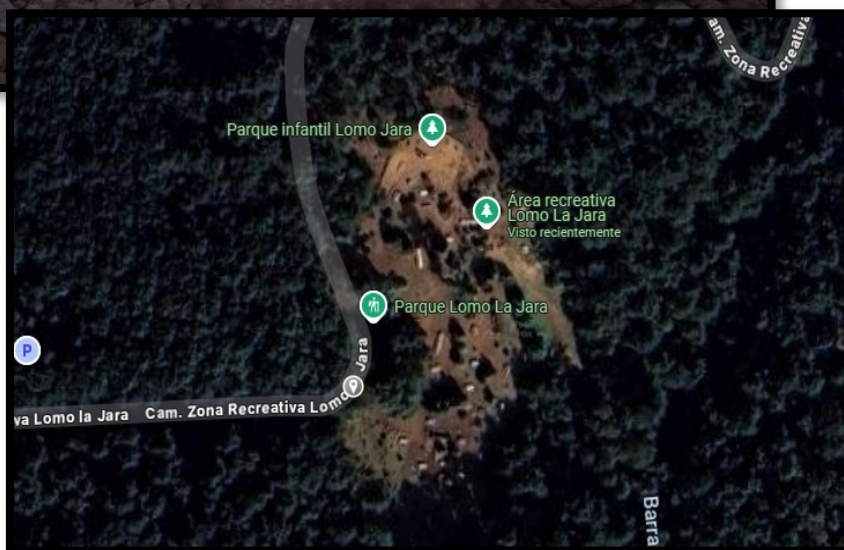
8. SEGUROS

- 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, las personas que participen están cubiertos/as por un seguro de accidentes.





Anexo 1: Punto de encuentro de la primera jornada: área recreativa Lomo La Jara





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

