

SISTEMA DE CRONOMETRAJE

La competición se va a cronometrar usando el sistema SPORTIDENT por lo que todos los participantes deberán disponer de una tarjeta electrónica SI, al menos tipo SI-8. En caso de no disponer, se deberá alquilar al precio de 2.5€ al realizar la inscripción.

ANTES DE INICIAR

- ▲ Comprobación del número de tarjeta electrónica del corredor. En caso de no disponer, se le asignará la de alquiler correspondiente.
- ▲ En la zona de PRE-SALIDA, se deberá desinfectar la pinza (además de las manos) para proceder a limpiar y comprobar.

PUNTO CRONOMETRADO **(Modificado debido al COVID-19)**

- ▲ Al pasar la PRE-SALIDA será conducido desde aquí a la zona del “Punto Cronometrado” acompañado por un guía que le limitará la visión con un paraguas en todo el trayecto.
- ▲ Una vez en la zona del “Punto Cronometrado”, el competidor se sentará en la silla cuando se le indique **y no entregará su tarjeta electrónica. Esto se hace para evitar intercambiar tarjetas electrónicas entre jueces y participantes.**
- ▲ Se le explicará el protocolo a seguir durante la resolución y se le entregará las hojas con los mapas de los desafíos del punto cronometrado.
- ▲ **El participante marca en la estación de arranque. Ya puede mirar el primer desafío.**
- ▲ **El participante nombra o indica la respuesta del primer desafío.**
- ▲ **El participante nombra o indica la respuesta del segundo desafío.**
- ▲ **El participante nombra o indica la respuesta del tercer desafío.**
- ▲ **Por ser el último control del cronometrado, el propio participante marca inmediatamente en la estación de parada. Esto finaliza el cronometraje.**
- ▲ En paralelo, según vaya el competidor dando las respuestas a los sucesivos retos de los “Controles Cronometrados”, dichas respuestas se irán apuntando a mano en papel por los jueces del Puesto de Observación.
- ▲ **Cuando se lo indique el organizador, el participante marca en la estación correspondiente a la respuesta del primer control.**
- ▲ **Cuando se lo indique el organizador, el participante marca de nuevo en la estación de arranque. Esto no implica el arranque de ningún nuevo cronometraje. Se hace para poder separar los marcajes en la memoria de la tarjeta.**
- ▲ **Cuando se lo indique el organizador, el participante marca en la estación correspondiente a la respuesta del segundo control.**
- ▲ **Cuando se lo indique el organizador, el participante marca de nuevo en la estación de arranque.**
- ▲ **Cuando se lo indique el organizador, el participante marca en la estación correspondiente a la respuesta del tercer control.**
- ▲ El competidor saldrá del punto cronometrado dirigiéndose a la recogida de mapas.

ENTREGA DE MAPA E INICIO DE COMPETICIÓN

- ▲ Al acabar el Punto Cronometrado el corredor será dirigido a la zona de salidas de la prueba.
- ▲ Una vez entregado el mapa, picará la estación de salida (START), momento desde el cual le cuenta el tiempo en carrera.
- ▲ Cuando llegue a la zona de cada control se acercará al “Punto de Decisión” correspondiente (el cual estará debidamente identificado el Nº de Control/es correspondiente/s) y procederá a analizar y a resolver cada control de la manera habitual, lo cual lo hará en todo momento sin interferir ni interaccionar con otros competidores que pudieran estar en esa misma zona al mismo tiempo.
- ▲ Los controles deben responderse (“Picarse”) en el orden que indique el mapa, como si se tratase de una carrera lineal.
- ▲ Una vez que haya decidido la respuesta correcta para cada control, el competidor deberá acercarse a la “Caja de Picadas” de dicho control (la cual estará montada en un caballete cerca de cada “Punto de Decisión” y se encontrará debidamente identificada de la misma forma que el Punto de Decisión correspondiente).
- ▲ Es responsabilidad del competidor el seleccionar la “Caja de Picadas” correcta en cada Control.
- ▲ Dentro de dicha “Caja de Picadas” habrá, al menos, el mismo número de estaciones que las que las posibles respuestas que tenga el control.
- ▲ Todas estas estaciones SI estarán debidamente identificadas para que sea claro e inequívoco para el competidor identificar cuál corresponde a cada posible (o imposible) respuesta de cada control.
- ▲ Una vez que el competidor ha identificado la estación SI que quiere marcar dentro de cada “Caja de Picadas”, para dar una determinada respuesta en un determinado control debe proceder a “picar” en dicha estación SI.
- ▲ Es responsabilidad del competidor el seleccionar la estación SI correcta a picar en cada “Caja de Picadas” de cada control. Si el Competidor se equivoca de Base SI al picar dentro de una determinada “Caja de Picadas”, no debe picar ninguna otra estación SI más dentro de esa misma “Caja de Picadas”, pues dicha acción no será nunca contabilizada como válida (a efectos de respuesta de ese control) y el efecto que tendrá será invalidar todas las “Picadas” realizadas en esa “Caja de Picadas”.

PARTICULARIDAD

- ▲ Hay controles que comparten “Punto de Decisión” siendo las estaciones de las posibles respuestas las mismas para ambos desafíos.
- ▲ Para responder estos desafíos, primeramente, se deberá picar una estación “de selección” que estará fuera de la caja, en un caballete próximo, que será la que habilita la respuesta del primer desafío compartido.
- ▲ Una vez contestado el primer desafío del grupo, se volverá a picar esta estación “de selección”.
- ▲ Una vez contestado el segundo desafío, se procederá a continuar con la competición.

META Y DESCARGA DE DATOS

- ▲ Una vez llegado al final, se picará la estación de META tras la cual se dirigirá a descargar la tarjeta electrónica en el ordenador para registrar sus resultados.
- ▲ **El competidor, cuando se lo indique el técnico de cronometraje, cogerá su ticket, intentando no tocar ni la mesa ni la impresora.**

OTRAS CONSIDERACIONES

- ▲ No se recogerá el mapa atendiendo a que todos los competidores se regirán por el Juego Limpio y no hablarán ni molestarán a los atletas todavía en competición, ni enseñarán el mapa a los que todavía no han iniciado la competición. Todo ello conllevaría descalificación.