

TEGURAI

ARDALES - CTO. DEL REY 18 MARZO 2024

BOLETIN FINAL

II ENCUESTRO RAID INTERCENTROS TÉCNICOS TEGU POR EQUIPOS

DIPUTACIÓN DE MÁLAGA

EXCLUSIVO PARA ALUMNOS DE LA PROVINCIA DE MÁLAGA DEL GRADO MEDIO DE

TÉCNICO EN GUIA EN EL MEDIO NATURAL Y DE TIEMPO LIBRE

CURSO 2023/24



BOLETIN FINAL – INFORMACIÓN GENERAL

Tras el éxito de participación y vivencias del I Encuentro TECORAIID Diputación de Málaga, nos lanzamos a la 2ª edición. A continuación, os detallamos el programa y en qué consistirán las distintas disciplinas deportivas.

Aunque sabemos que el alumnado de 2º puede haber iniciado las FCT, nos hemos decidido a esta fecha, esperando que la reservéis haciendo un paréntesis en dichas FCT. Aunque la intención es que la participación sea más con el alumnado de 1º de Guía, podéis acudir con el alumnado que veáis interesante y al que le pueda servir la experiencia.

PROGRAMA día 18 de marzo:

- 8:00 Apertura del Aparcamiento del Centro de Interpretación del Caminito del Rey, donde debéis llegar con el bus y bajar todo el material. Desde este punto ya sólo podrán acercarse los participantes en bici y 1 vehículo por centro educativo: <https://maps.app.goo.gl/CS1p6esApFQR6ar29>
- 8:30 Apertura de la Recepción en <https://goo.gl/maps/zHo51wciBamCCY38> (a 800 metros del Parking anterior)
- 8:30-9:30 Preparativos de material propio en box asignada.
- 9:30 Briefing últimos detalles con todos los participantes.
- 9:50 Todo preparado en los boxes de cada equipo. Entrega de mapas para las decisiones tácticas de cada equipo
- 10:00 salida en masa de II TEGURAIID2024.
- 12:30 Cierre de las salidas a los bucles. Ya no se podrá salir a realizarlos, sino únicamente irlos acabando.
- 12:30 Apertura de la Etapa 4 Ruta neutralizada en BTT desde Camping al pueblo de Ardales.
- 13:00 Apertura de E5: Orientación urbana en Ardales.
- 13:30 última salida E4 neutralizada hacia Ardales.
- 14:45 Cierre de las salidas a la E5.
- 15:00 Hora límite. A partir de este momento, los equipos que lleguen serán penalizados con resta de puntos.
- 15:10 Cierre de meta y descalificación de los equipos que resten por entrar a meta
- 15:15 Entrega de Premios y fotos por equipos y centros educativos.
- 15:30 Paella para todos los participantes

EQUIPOS

Como novedad, este año los equipos de Tecos serán de 4 miembros. La intención es que pueda haber un integrante que descanse en cada bucle. Si bien todos deberán ir provistos de todo el material. Los equipos de 3 miembros no podrán descansar. Los de 4 podrán elegir si hacerlo o no.

HORARIO DE LLEGADA AL PUNTO DE ENCUENTRO (necesario para garantizar el inicio):

- El BUS de cada colectivo debe llegar al punto indicado entre las 8:30 y las 9:00 am para poder bajar los alumnos, las bicis y todos sus materiales en la zona habilitada para ello. Desde este Parking se realiza una aproximación de 800 metros hasta la recepción (3 min en bici). Allí habrá personal de la organización que os indicarán dónde está situado el BOX de cada equipo para dejar las bicis y el material imprescindible para todo el RAID.
- El BUS se debe marchar, cuando ya esté vacío, a la zona de parking habilitado en la entrada al pueblo de Ardales. (Los alumnos participantes una vez que terminen sus pruebas en el entorno natural del Embalse del Conde del Guadalhorce, irán por sus propios medios (E4-BICI) desde este punto hasta el pueblo Ardales). Ese traslado del Chorro a Ardales será en grupos neutralizados por vehículos de la policía, protección civil y organización. Para ello, cada centro asistente deberá llevar un vehículo de apoyo. Se establecerá un horario de salida de cada vehículo,
- Una vez lleguéis a la zona, un profesor del centro educativo debe acudir a recepción con el capitán de cada uno de sus equipos para recoger los materiales e irlo repartiendo. Es material personalizado, por lo que no debe cambiarse entre alumnos.

REUNIÓN DE CAPITANES DE EQUIPO y PROFESORES.

- A las 9:30 am en la misma puerta de acceso al Camping Parque Ardales tendremos un Briefing para todos los equipos (capitanes de cada equipo). A su finalización (9:50) procederemos al reparto de la última documentación.
- Rogamos a los profesores que estén en esta reunión para poder resolver dudas de última hora y poder ayudar a sus alumnos / equipos.
- Es muy recomendable que, además del material personal de cada "raider", el centro vaya provisto de algunas herramientas para posibles arreglos de las bicis y establecer un punto de ayuda cercano a los boxes de sus equipos. No podrá interferir en el paso de los deportistas por el pasillo.

MATERIAL APORTADO POR LA ORGANIZACIÓN

A cada equipo de le aportarán 3 petos numerados, dorsales para la bici, mapas para las etapas en que sea necesario y una tarjeta electrónica para el cronometraje y puntuación. Es material que debe devolverse en meta y tratar con esmero. En caso de pérdida de la tarjeta electrónica o peto, el equipo deberá pagar su coste (15€/tarjeta electrónica y 30€/peto)

CUOTA DE PARTICIPACIÓN

Gracias al apoyo de Diputación, con la que esperamos contar de nuevo para esta nueva edición, al Ayuntamiento de Ardales y a los patrocinadores y colaboradores, que costean una buena parte del presupuesto de este evento, la cuota de participación, con todo incluido, es de 10€/alumno, incluyendo todo lo detallado en este boletín, la camiseta y la paella final.

INSCRIPCIÓN

Las inscripciones se cerraron ya hace unos días.

INICIO DEL RAID

El inicio del RAID está programado a las 10:00 am. Por lo que los equipos dispondrán de 10 minutos para establecer táctica, aclarar dudas entre ellos o con los profesores, etc. La salida será en masa a cada una de las etapas E1, E2, E3. Los equipos harán estos 3 bucles en el orden que se establezca en sus mapas. Realizarlos en otro diferente implicará la no obtención de puntos. El 4º integrante de cada equipo hará labores de intendencia hasta la salida y en cada bucle, mientras descansa, podrá estudiar la siguiente etapa. También puede, si lo desea, acompañar a su equipo compitiendo. Los equipos de 3 integrantes deberán competir todos sin descanso.

ETAPAS E1, E2 Y E3 – Kayak, Trail y Btt (en diferente orden)

Cada equipo completará estas 3 etapas iniciales según se establezca en su mapa general, debiendo pasar al finalizar cada uno de los 3 bucles, el paso por el control central de estos bucles (**código 40**), situado junto a los boxes y así poder pasar de un bucle al siguiente; recogerá allí el mapa del siguiente bucle;

En cada bucle deberá pasar y picar en los diferentes controles de paso y en el orden establecido en dicho mapa. Al finalizar cada bucle, se dirigirán al siguiente para iniciarlo.

- **Etapas Kayak+ pruebas especiales.** Ruta de Orientación en kayak doble. 2 miembros del equipo deberán realizar un recorrido de Orientación en kayak K2 siguiendo el orden de controles establecido en un mapa específico de Kayak-O. Es fundamental respetar el orden de los mismos. Estos controles o balizas no estarán en el agua, donde uno de los 2 raides kayak tendrá que bajar para picar dicha baliza. El tercer (y 4º) miembro del equipo no realizará la actividad de kayak y deberá pasar por varias pruebas y conseguir superarlas; también habrá un orden en el que deberá hacerlas; Si son 2, podrán separarse para hacerlas:
 - **Tiro con arco:** disparando hasta 3 flechas a una diana situada a pocos metros y debiendo obtener más de 10 puntos entre las 3 flechas para superar la prueba.
 - **Cuerdas:** debiendo superar 2 de las actividades ellas para puntuar; entre otras, podrá encontrarse con:
 - **Paso malayo:** el alumno/a-raider deberá ponerse un arnés correctamente para que el juez/a le permita la entrada a un paso malayo que deberá completar sin ayuda hasta llegar al extremo contrario.
 - **Paso de monos:** el alumno/a-raider deberá ponerse un arnés correctamente para que el juez/a le dé entrada a un paso de manos que deberá pasar de extremo a extremo con una бага de anclaje doble; existirán algunos puntos intermedios de fraccionamiento que obligarán a pasar al otro lado dichas bagas de una en una.
 - **Slack-line:** el alumno/a deberá sobrepasar un punto mínimo señalado en la cinta en equilibrio sin ninguna ayuda. Dispondrá de 3 intentos, debiendo volver a la cola de los que estén esperando tras cada intento.
 - **Escala de ascenso.**
- **Etapas Ruta en Bici de montaña:** 3 miembros (o los 4) del equipo se desplazarán en bici de montaña por una ruta señalizada en el mapa general (y con flechas en la

realidad), debiendo circular juntos, en fila y pegados al arcén derecho hasta llegar a un control (nº 39) en que podrán picar al estar los 3. Tendrán que estar presentes 3 miembros para poder picar en los controles de paso. Obligatorio el uso del casco.

- **Etapa Trail - Carrera por montaña:** Cada equipo recibirá un mapa de la ruta con varios controles de paso obligatorios que deberán picar en su tarjeta. Este recorrido tendrá cintas visibles de señalización y los controles estarán colocados en el itinerario. Está prohibido desplazarse por la carretera, salvo en los tramos balizados permitidos. El no hacerlo así es motivo de descalificación.
- **Tras finalizar los 3 bucles,** se deberá picar en la META, parándose el crono automáticamente. Se pasará por el ordenador y juez de meta, que descargará los datos de la tarjeta del equipo.

Todos los equipos deberán acometer su etapa E3 antes de las 12:20:00, hora en que ya no se podrá salir a realizar el tercer bucle; esta última etapa E3 tendrá también una hora de cierre: las 13:30. A esta hora los equipos que no hayan pasado por el control 40 y estén preparados para la última salida en grupo neutralizada E4 en bici hacia Ardales, quedarán descalificados.

ETAPA E4 – BTT del Camping a Ardales

12:30 a 13:30 - La Etapa 4 será el tramo en bici “neutralizado” (no cuenta el tiempo que se tarde) desde el camping Parque Ardales y el pueblo. Podrá tomarse la salida a esta E4 desde las 12:30 hasta las 13:30, en que los equipos que no hayan tomado la salida quedarán descalificados, sin puntuación en el Raid. Deberán llevar encima todo el material que hayan llevado, no quedando nada en sus boxes.

Se realizarán 6 salidas “guiadas”, escoltados por un vehículo de la organización, policía, protección civil, voluntarios o vehículos de los propios centros participantes:

1. 12:30 equipos que estén preparados a esta hora (todos sus integrantes)
2. 12:40 grupo 2
3. 12:50 grupo 3
4. 13:00 grupo 4
5. 13:15 grupo 5
6. **13:30 grupo 6 y último.**

Cada grupo lleva un coche delante neutralizando la marcha, seguido de todos los raiders en “gran grupo” permaneciendo en todo momento en el lado derecho de la carretera, ya que el tráfico no estará cortado en ningún momento. Se ruega extreméis la precaución entre los ciclistas y no os acerquéis al lado izquierdo de la vía, especialmente en las numerosas curvas.

No se podrá superar al vehículo de apoyo en ningún momento. Se trata de trasladarse con seguridad a un ritmo asequible.



ETAPA E5 – Orientación Urbana y Meta.

Tras finalizar la E4 neutralizada, se llegará al 2º centro de competición (<https://goo.gl/maps/pwhXNXiB1ENGTXUH9>), dejarán las bicicletas en la zona delimitada para los equipos de su centro educativo y acudirán junto al arco de meta, desde donde podrán tomar la salida hacia la E5- Orientación.

Esta E5 podrá realizarse hasta las 14:45, hora en que quedará cerrada la salida.

Esta E5 deberá finalizarse antes de las 15:00 horas. En el caso de que algún equipo (o alguno de sus integrantes) llegue más tarde, tendrá una penalización de:

- 15:00 a 15:00:59....1 punto
- 15:01 a 15:01:59....2 puntos
- 15:02 a 15:02:59....3 puntos
- 15:03 a 15:03:59....4 puntos
- 15:04 a 15:04:59....5 puntos
- 15:05 a 15:09:59....5 puntos por cada minuto extra hasta un máx. de 25 puntos

El cierre de meta y descalificación de los equipos que no hayan llegado será a las 15:10:00

PUNTUACIÓN

El equipo irá consiguiendo puntos según vaya pasando por los controles en el orden establecido en su mapa. Los controles “básicos”, que son la mayoría, tendrán un valor de 3 puntos; otros serán de 4 a 7 puntos, según la dificultad de cada control. Sólo se conseguirán los puntos de los controles picados.

- La etapa Trail tendrá un valor de 33 puntos.
- La etapa Bici de Montaña tendrá un valor de 33 puntos (el control del punto más lejano de la ruta será el de mayor valor del Raid).
- La etapa kayak + pruebas especiales serán 34 puntos.
- La orientación en Ardales (E5), en la que los controles con código 31 a 39 valdrán 3 puntos y los de código 40 y siguientes serán 4 puntos.

Así pues, En las etapas 1 a 3 se podrá obtener un máximo de 100 puntos y en la E5 hasta otros 59 puntos.

El tiempo de realización del raid sólo contará en caso de empate de puntos de varios equipos.

MATERIAL DE CADA PARTICIPANTE

Material obligatorio que debe llevar cada participante y que será pedido en un punto de control intermedio:

- Mochila pequeña
- Agua o líquido: mínimo un bidón de bici de 750ml; podrá recargarse en el camping
- Bici de montaña.
- Algo de abrigo, por si el tiempo lo requiere.
- Chubasquero, por si llueve.
- Casco (obligatorio) y guantes de bici (para los tramos en bici)



- 1 soporte de móvil para la bici (opcional)
- Botiquín por equipo.
- Brújula
- Funda de plástico A4 para proteger la documentación de competición
- Barritas energéticas o algún tipo de alimento energético para comer durante el raid.
- Cada equipo debe llevar un Teléfono móvil apagado y metido en una bolsa estanca (con una pegatina y el número pin de encendido) para poder hacer uso de él en caso de emergencia. No se podrá hacer uso de él salvo emergencia justificada.

Podrá existir un control de material en cualquier punto del TEGURAID, restando 50 puntos si el equipo no puede aportar algún material del solicitado.

Cada equipo debe ser autónomo durante todo el TEGURAID, debiendo solucionar pequeñas averías o interpretar las instrucciones y mapas. Sólo en los 10 min previos a la salida y a cada paso por la zona de los boxes podrá recibir asistencia de sus profesores.

En caso de emergencia durante el Teguraid, el equipo deberá contactar con su profesor, que estará en los boxes, que a su vez se pondrá en contacto con la organización (los profesores de cada centro ya tienen los Tfños de la organización). Será la organización la única que podrá asistir a los participantes, valorando la posible recogida y el uso, de ser necesario, de la ambulancia. Dispondremos de un vehículo de apoyo para el caso de averías irreparables de las bicicletas.

Es interesante que cada centro educativo vaya provisto de herramientas para arreglos especiales de la bicicleta y que pudieran hacerles falta en los boxes. Los Tegu-raiders sólo las habituales.

AVITUALLAMIENTO, COMIDA y FIN DE LA ACTIVIDAD

La organización únicamente tendrá un punto de avituallamiento situado en la meta final; por lo que cada raider tiene que ser autónomo durante todo el desarrollo del TEGURAID. Y a partir de las 15:30 el Ayuntamiento de Ardales nos invita a un plato de paella y una bebida para finalizar el TEGURAID. A partir de las 16:30 se producirá el retorno a los centros.

Gracias por vuestra confianza y participación.

ARDALES - EL CHORRO 18 DE MARZO DE 2024



I ENCUENTRO RAID INTERCENTROS TECO
DIPUTACIÓN DE MÁLAGA