

# CAMPEONATO DE ASTURIAS NORMATIVA MICROSPRINT



versión 1d (Mayo 2023)



## Sumario

- Presentación**
- Definición**
- Mapas**
- Simetría de los mapas**
- Mangas y rondas**
- Recorridos**
- Controles**
- Cronometraje**
- Categorías**
- Normas de comportamiento durante las mangas**

## Presentación

La FEDO y la Delegación Asturiana respaldan este formato de campeonato en modalidad Microsprint, organizado por el club Nordeste Orientación el sábado 20 de mayo 2023 en Oviedo.

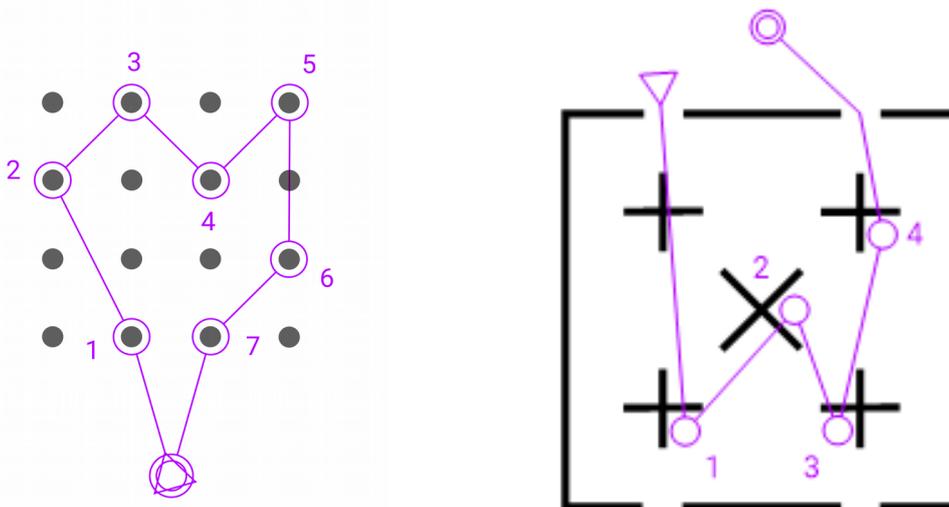
## Definición

En la modalidad **Microsprint**, las carreras se disputan en **mapas simplificados** de **dimensiones muy reducidas** y tienen una **duración muy corta**. La competición se desarrolla con varios participantes saliendo simultáneamente y la clasificación se establece por orden de llegada, no por tiempo.

## Mapas

Aunque se admiten variaciones, los mapas de microsprint no representan un lugar concreto (bosque, zona urbana...), sino que son **abstractos**. No tienen una orientación Norte ni una escala concreta. Solo representan la disposición de los controles, salida y meta (lo que en competiciones de modalidades tradicionales se denomina "recorrido"). De esta manera, no siendo necesario cartografiar nada, el mismo mapa puede usarse en una plaza de 98 x 61 metros orientada al NNE, en una cancha de baloncesto de 25 x 10 orientada al S o en un patio de una escuela. Lo único que hay que respetar es la **posición relativa de los controles** (por ejemplo, una malla regular de 4 x 4 controles).

Además de los elementos mencionados, el mapa puede representar elementos añadidos como **obstáculos artificiales** formados, por ejemplo, con vallas, caballetes, conos o cintas (por ejemplo, un laberinto). Estos se dibujarán en el mapa con una línea de grosor y color claramente distinto al trazado (preferiblemente, de manera similar al elemento "muro impasable" de la normativa Sprint).

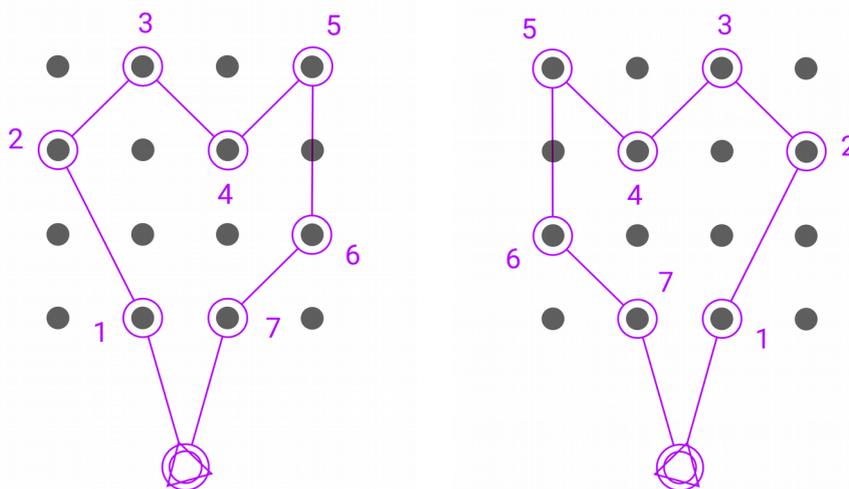


Ejemplos de mapa sin y con obstáculos

## Simetría de los mapas

Para permitir la salida de varios corredores a la vez, el mapa será necesariamente simétrico. El nivel de simetría determinará si pueden salir 2 o 4 corredores contemporáneamente con el mismo mapa. En este caso, se prestará atención a la regularidad y pendiente del terreno en el que se realizará la competición, para asegurar que ninguna orientación sea más favorable que otras.

Cuando se habla de “mismo mapa”, se entiende mapas que representan recorridos equivalentes. Por ejemplo, en el caso extremo de una malla cuadrada de  $n \times n$  controles, podrían salir 8 corredores contemporáneamente con el “mismo mapa” (simetrías especulares del mismo recorrido). Los corredores tienen un orden de controles distinto, pero equivalente.



*Ejemplo de recorridos simétricos (“mismo mapa”).*

## Mangas y rondas

La carrera se desarrolla por rondas y mangas. En cada **ronda**, habrá tantas **mangas** como sea necesario para que todos los participantes corran una vez (en su manga). En cada manga, el primer o  $n$  primeros (según lo establezcan los organizadores) se clasifican para la siguiente ronda y así sucesivamente hasta la final.

Si la organización lo considera oportuno, podrá haber rondas de repesca para los participantes no clasificados en la primera ronda.

## Recorridos

En cada manga, los participantes serán entre dos y cuatro y realizarán recorridos simétricos (es decir, recorridos distintos pero simétricamente iguales). Sin embargo, los recorridos de distintas

mangas no tienen que ser necesariamente iguales (por ejemplo, se puede alternar un mapa A y un mapa B, ambos de parecida complejidad). En rondas sucesivas, los recorridos pueden cambiar, incrementando la dificultad y longitud.

## Controles

En los mapas no aparecerán descripciones ni códigos de control y tampoco habrá ninguna numeración en las balizas y bases Sportident de los recorridos. La única indicación que tienen los participantes es la posición de los círculos de control en el mapa. Como en las carreras tradicionales, puede haber controles que se tengan que visitar más de una vez, siempre respetando el orden indicado en el mapa.

## Cronometraje

Todos los participantes correrán sus mangas con una pinza Sportident proporcionada por la organización y no se podrá usar otra pinza que esa. La pinza se usará en modo tradicional, quedando excluido el modo Air debido a la excesiva proximidad de controles y corredores, lo que podría llevar a confusión.

Como es habitual, las pinzas se limpiarán antes de la salida. Esta será dada simultáneamente para todos los participantes de la misma manga y la carrera cronometrada acabará con la picada de meta. Sin embargo, para establecer el vencedor de la manga valdrá únicamente el orden de llegada (establecido por el juez de meta) y se usarán los datos de la descarga de las pinzas para comprobar que el recorrido se ha completado correctamente.

Se descargará la pinza del primer llegado (o de los primeros si más de un participante por manga pasa su ronda) y si no resultan errores, no será necesario descargar las pinzas de los demás corredores. Si el primer llegado obtiene error en la descarga, se descargarán las pinzas de los siguientes corredores hasta encontrar un corredor sin errores y este será el vencedor de la manga.

En el caso de que la configuración simétrica de los recorridos obligue al uso de dos metas distintas, se podrá usar el tiempo de picada de la base meta para establecer el vencedor si el juez de meta lo considera necesario.

La pinza se devolverá a la organización inmediatamente después de la descarga o al acabar la manga si no fuera necesaria la descarga, incluso en el caso de que el corredor pase a la siguiente ronda. Se le proporcionará otra cuando sea necesario.

# Categorías

Para el **Campeonato de Asturias de Microsprint**, se establecen las siguientes categorías:

- **Veteranos F y M ( $\geq 45$  años de edad)**
- **Senior F y M (sin límites)**
- **Junior F y M ( $\leq 18$ )**
- **Infantil F y M ( $\leq 14$ )**

## Normas de comportamiento durante las mangas

1. Se prohíbe picar por encima de eventuales obstáculos (vallas, cintas...) representados en el mapa con una línea "impasable". Siempre hay que picar desde el lado "libre" del control.
2. Se prohíbe franquear (pasar por encima o debajo, derribar) los mismo obstáculos, que a todos los efectos se consideran como muros impassables, incluso si físicamente no lo son.
3. Se prohíbe obstaculizar deliberadamente otros corredores, tanto el los controles como durante los tramos entre controles o meta.

Los corredores que incumplan alguna de estas normas serán descalificados.