

El mapa de todas las categorías (excepto Iniciación, que será recorrido en línea) es en formato score, es decir se pueden hacer en el orden que cada orientador decida, y habrá que hacer una estrategia para optimizar el recorrido.

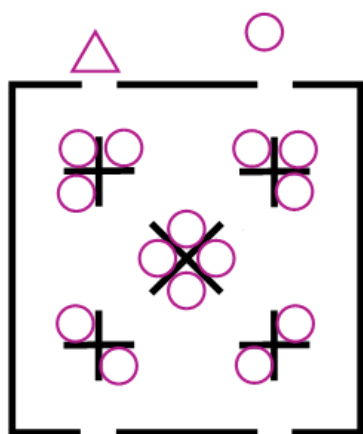
Una de las balizas del mapa principal tendrá su número correspondiente y este símbolo



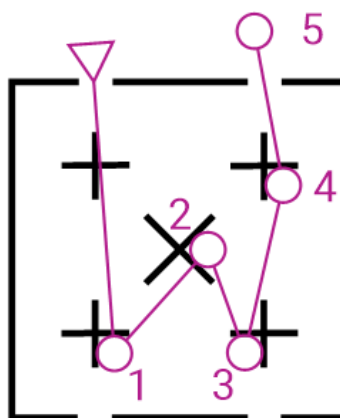
que se puede picar en cualquier momento del recorrido, y ahí se entregará otro mapa específico para el Microsprint

## Explicación MICROSPRINT

Un microsprint es una carrera en un mapa simplificado de dimensiones muy reducidas con una duración muy corta. La escala del mapa suele ser muy grande (a veces ni se indica) y solo están dibujados los elementos esenciales (a menudo únicamente los controles). Suele haber muchos controles y el reto consiste en no perder la concentración y orientación en una carrera ultrarrápida.



Todos los controles



Ejemplo de mapa

En el mapa que recibe el corredor, están dibujados únicamente los controles de su recorrido, en el orden establecido. Sin embargo, hay muchos más controles muy cerca y hay que distinguirlos en base a su posición. No hay códigos de control.

En el caso de Caravia, hemos instalado obstáculos artificiales con vallas y cinta. Están dibujados en rojo en el mapa. Por supuesto, está prohibido atravesar estos elementos (así como otros elementos habituales, como vallas y muros, dibujados en negro).

### IMPORTANTE

\* Habrá penalizaciones del microsprint: con el primer error se suman 4 minutos al tiempo total de carrera. El segundo error suma 5 min, el tercer error 6 min y a partir de 4 errores se suman 25 min de penalización total.

\* En la categoría de Familia/Equipo, por cuestión de espacio, el microsprint lo corre solo una persona por grupo. Los otros miembros pueden animar y ayudar desde fuera.

