

El terreno

Nos encontramos ante un terreno kárstico con predominio del hayedo como bosque. Como supone esto, encontraremos numerosas depresiones y un piso rocoso en ocasiones. En el ámbito del mapa diferenciaremos dos zonas:

+ una con alternancia de pastos, bosque y terreno despejado; con relieve variado y un pronunciado valle de un río que aparece y desaparece. Existen muchas referencias de tipo humano como caminos y cercas, y también de tipo cambios de vegetación.

+ la segunda con predominio total del hayedo, de buena penetrabilidad en general, en una ladera (por aproximarlo a algo) entre suave y moderada en cuanto a su pendiente. Abundan las depresiones de todos los tamaños y algunos detalles como carboneras y hoyos. Todo ello aderezado con zonas rocosas que no aportan muchos detalles pero que si condicionan la navegación.

En cuanto a la vegetación de otro tipo, abundan los avellanos y espinos y aparecen algunas masas de robles autóctonos y, en menor medida, repoblaciones de alerces, cipreses y pinos.

El mapa

Realizado en Julio de 2003 por “Paski” y revisado en 2010 con una extensión de 5,3 km.2, equidistancia de 5 m. y editado en escala 1:10000.

Aparte de lo reseñado en el apartado del terreno se deben destacar los siguientes aspectos:

+ los pastos están cercados por cercas de varas de fresno entrelazadas a las que se les suelen sumar zarzas y espinos, y raramente por vallas de espino. Por ello se ha optado por representarlas como una fina línea de color verde 100%. En general, son impasables (por la vegetación y por la inestabilidad al apoyo que presentan); aunque también se han representado las entradas a estos pastos con el símbolo de paso sobre río (un trazo negro). Se han levantado nuevas vallas de espino que se han reflejado en el mapa pero es posible que alguna se nos haya pasado por alto, aunque confiamos que no en la cercanías de los puntos de control.

+ los detalles de roca representados tienen unas dimensiones medias o grandes que los hacen destacar del terreno rocoso indefinible que predomina en algunas zonas.

+ este terreno rocoso se ha representado mediante tramas de puntos negros de dos densidades. La menor de estas densidades indica una reducción de la velocidad similar a la del verde 30% (suave) y la de mayor a la del verde 60% (medio). No obstante, en esta reducción de velocidad entra mucho en juego la habilidad del corredor para moverse en los lapiaces. También reseñar que esta reducción de velocidad no implica ninguna reducción de visibilidad.

+ se da el caso de zonas en las que aparecen verdes y tramas de puntos lo cual hace que para conocer la penetrabilidad de esa zona deberemos basarnos en la reducción de velocidad del terreno rocoso y la vegetación contemplarla más como una reducción de visibilidad. Como conclusión, diremos que es más limitante en cuanto la velocidad de desplazamiento, el piso rocoso que la vegetación.

+ se ha utilizado el símbolo de hoyo rocoso para el caso de hoyos de roca practicables tanto como para el caso de simas.

Para ilustrar todo esto de lo que aquí hablamos podéis mirar el mapa viejo colgado en la Web.

Trazados y recorridos

Existen 9 recorridos que se corresponden con las siguientes categorías:

- +1: HE
- +2: H-21
- +3: H-20, H-35
- +4: D-21, H-45
- +5: D-20, D-35, H-18, H50
- +6: OPEN
- +7: D-18, D-45, H-16
- +8: D-16, H-14
- +9: D-14, Iniciación niños

SÁBADO (recorrido score)

Este día el recorrido tiene la particularidad de ser un score con puntos en un tiempo límite (la liga Norte del COBI en 2009 fue así). Este tiempo límite será de:

- +Recorridos 1 a 3: 50 minutos.
- +Recorridos 4 a 7: 40 minutos.
- +Recorridos 8 y 9: 30 minutos.

Los mapas de todos los recorridos tendrán todas las balizas dibujadas con su círculo, el código en tamaño pequeño al lado y la puntuación (de 3 a 12 puntos) en tamaño más grande también al lado. Como norma a la hora de elegir a qué balizas vais recomendamos que los recorridos 8 y 9 no cojan las de más de 5 puntos, los de los 7, 6, 5 y 4 no más de 8-9 puntos, y los 1, 2 y 3 cualquiera.

La parte del mapa usada para este día es la mitad norte, al norte del cortado que prácticamente divide el mapa. Habrá más balizas de las que podáis completar hasta los más rápidos. La salida y meta estarán ubicadas en el centro del pueblo de Baraibar.

El proceso de la salida en masa será el siguiente:

1. Minuto -15: charla explicativa de la prueba y últimas indicaciones.
2. Minuto -5: colocación de participantes según ordene la organización y con un mapa bajo el pié.
3. Minuto -2: se puede coger el mapa pero sin moverse para nada del sitio.
- 4. Minuto 0: se da la salida a las 17h.**
5. Minuto 30, 40 ó 50 según recorridos: última llegada a meta sin penalización.

6. Cada minuto entero que pase de la hora tope se penaliza con 2 puntos hasta un máximo de 20 minutos, pasados los cuales el participante quedará con 0 puntos.

DOMINGO (recorrido en línea)

Este segundo día consistirá en una prueba en línea habitual. La meta estará en el mismo lugar que el día anterior, en el centro de Baraibar, y la **salida a unos 1300 metros** de distancia sin apenas desnivel, unos 20 minutos paseando, 15 andando y 10 trotando. Habrá que seguir las cintas por la carretera hacia la sierra de Aralar. Tened cuidado con los vehículos que circulen ya que la carreta es estrecha.

La llegada a la última baliza se hace a través de un **paso obligado**. Por supuesto está prohibido el paso por otro lugar. Además alguna senda que es fundamental para los recorridos inferiores se ha señalizado con cintas, así como el trayecto hasta el paso obligado ya que en ambos casos puede dar lugar a confusión.

Distancias por recorridos:

RECORRIDO	DISTANCIA	DESNIVEL	Nº BALIZAS
1	6.7	350	18
2	6.1	320	17
3	5.6	290	16
4	5.1	240	14
5	4.3	210	13
6	3.8	180	12
7	2.9	90	11
8	2.3	70	10
9	2.3	40	9

Parking, guardería, suelo duro, duchas, correlín

....

El parking es libre en el casco urbano del pueblo. Confiamos en vuestro buen juicio para no bloquear el paso de tractores, ni la entrada a viviendas y/o garajes con vuestro vehículo.

Disponéis de suelo duro el sábado desde las 21h hasta las 8h45 del domingo en el frontón de Lekunberri. La llegada al mismo estará indicada desde Lekunberri (calle principal).

El servicio de guardería será para el sábado durante el tiempo que dura el score y el domingo desde 30' antes de la primera salida hasta el cierre de meta.

Hay duchas disponibles para quien lo quiera de 13h a 14h30 en el polideportivo de Lekunberri. Preguntar a la organización.

Los trofeos se darán por la suma de puestos de los dos días. En caso de empate se tendrá en cuenta el tiempo del segundo día.

Última hora y predicción meteorológica