

ROGAINE BERASTEGI

Cipuzkoako VI. rogainea

GOR
antolatzailea / organizador

ORDU 8 HORAS **ORDU 3 HORAS**



 gotorientazioa.org/rogaine-berastegi

**EKAINAK
21
JUNIO
2025**



lixoné
Cuidado Natural

Mahala
MAHALA PRODUCT

Kaiku

IAZARAL GAZPIO

Luma Gorri
BERTARIOA - BETHIOA - BASERRIKOA

ISASTEGI
BILBAO

ARRUABARRENA

Berastegi
HERRI KUTTUNA

de Rogaine
ASOCIACION

CLUB DEPORTIVO NATIVO
BILBAO

ECALDI
IPARRA

En este color los cambios y novedades respecto al boletín inicial

1. ÍNDICE

1. Índice	2
2. Presentación	4
3. Competición	6
4. Localización	8
5. Programa	10
6. Categorías	11
7. Inscripciones	13
a. Cronometraje	14
8. Normativa	16
a. Equipos	17
b. Puntuación y penalización	18
c. Material obligatorio	19
9. Información técnica	21
10. Seguimiento GPS	30
11. Servicios	31
12. Jurado técnico	31
13. Alojamientos	31
14. Organigrama	32
15. Colaboradores	33

ÚLTIMAS NOTICIAS:

- ★ Después de una semana calurosa, el sábado se mantienen las temperaturas bastante altas para estas latitudes. Por lo que os pedimos que no escatiméis en vuestras provisiones de agua iniciales. Aún así, en el mapa dispondréis de **19 puntos de agua potable** que os podrán aliviar el calor. Tened bien presente a la hora de trazar vuestra estrategia contar con estos puntos de hidratación y estar abastecidos en todo momento.
- ★ **Parking.** Os pedimos encarecidamente respetar las indicaciones de la organización para completar los parkings. Berastegi es un pueblo pequeño y no hay demasiado sitio. Las autocaravanas que vengan el viernes deberán estacionar en el parking habilitado junto a la iglesia. [VER mapa](#)
- ★ **Cena.** Los participantes de 8 h deberán traer sus propios utensilios para comer (plato, tenedor, cuchara, cucharilla, vaso). No habrá vajilla desechable.
- ★ **Intolerancias alimentarias.** El menú de la cena será un plato de pasta con salsa boloñesa y de postre un yoghurt. Si alguien tiene algún tipo de intolerancia alimentaria que se ponga en contacto en la siguiente dirección de correo: info@gotorientazioa.org Intentaremos atender vuestras necesidades.
- ★ **Zonas prohibidas y privadas** no se deberán atravesar. El equipo que transite por alguna de estas zonas será descalificado.
- ★ **Garrapatas.** En esta primavera tan exuberante han proliferado bastante por las zonas de vegetación más abundante. Os recomendamos protegeros bien con la vestimenta, y también es eficaz el uso de algún repelente y una buena revisión tras la carrera.
- ★ **Prados vallados.** Si abrís alguna cancela, por favor, volverla a cerrar una vez paseis. Puede haber ganado por la zona y se podría escapar.
- ★ **Vallas.** Evitad saltarlas cuando os las encontréis ya que la mayoría no están representadas en el mapa. Las estrategias más eficaces son las que utilizan los caminos y sendas, y no las que van atravesando los prados vallados.
- ★ **Ganado.** Durante la carrera os lo podréis encontrar en vuestro camino. **NO MOLESTAR A LOS ANIMALES** y tratad de evitarlos.

2. PRESENTACIÓN

El VI Rogaine de Gipuzkoa se organizará en el valle de Berastegi, en pleno corazón de Tolosaldea, el 21 de junio de 2025. Será al mismo tiempo la 3ª prueba de la Liga Plata IbeRogaine 2025.



El *Rogaine* es una especialidad de orientación basada en la estrategia de elección de controles a visitar, en el trabajo en equipo y en la navegación de larga distancia, con un tiempo límite, donde los participantes compiten por equipos de 2 a 5 personas.

El recorrido es libre, cada control tiene una valoración en puntos que se conoce desde el inicio de la carrera. Se entrega el mapa con los controles y su valor, de forma que el equipo tiene que elaborar su estrategia en función de la capacidad física y técnica de sus miembros.

El objetivo de cada equipo es conseguir el máximo de puntos en el tiempo definido. El superar el tiempo límite fijado por la organización supone penalizaciones que restan puntos. Los controles se marcan en el terreno con una baliza de orientación, consistente en un prisma de tela triangular de 30 x 30 cm de color naranja y blanco.

La prueba se disputará en una zona inédita para la orientación. Discurrirá a lo largo de 21 km² por terrenos principalmente del municipio de Berastegi.

El valle de Berastegi se caracteriza por frondosos bosques de hayas y robles, salpicados de zonas de ribera y algunas plantaciones de coníferas como el pino insignis y alerces.

La llanura central del valle, donde se asienta el núcleo urbano, contrasta con las montañas que lo "envuelven". Entre estas destacan las cumbres de Ipuliño, San Lorenzo-Larre, Larte, Arburu y Hirimugarrieta entre otras.

Estos paisajes sumados a la extensa red de caminos, pistas y sendas, crearán un entorno ideal para la práctica del rogaing y el contacto con la naturaleza.

Además, constituirá una excelente oportunidad como preparación para el Campeonato Mundial de Rogaining 2025, que tendrá lugar 15 días después en la Sierra de Neila (Burgos).

3. COMPETICIÓN

En esta ocasión la extensa zona del mapa nos brinda la oportunidad de ampliar la duración de la prueba. De esta forma, el Rogaine de Berastegi tendrá 2 modalidades:

- **8 Horas:** *Puntuable para la Liga Iberogaine.* Destinada a participantes con cierta experiencia en navegación, y que requiere de una buena condición física, así como un buen diseño de estrategia.
- **3 Horas:** *No puntuable.* Ideal para principiantes, familias y aquellos con condición física moderada, ofreciendo una introducción accesible a la navegación y estrategia del rogaine. Una opción perfecta para disfrutar de una actividad al aire libre lúdica y social sin una exigencia de resistencia extrema.



La organización suministrará unos dispositivos GPS a los equipos participantes en la modalidad de **8 Horas**, para ofrecer el seguimiento online y en tiempo real de los recorridos. Otros dispositivos móviles, excepto los relojes sin GPS o interfaz, serán sellados con un sistema provisto por la organización.

Los *teléfonos móviles* deben llevarse encima por motivos de seguridad, pero debidamente precintados y **apagados**. **Recomendable escribir por detrás el patrón o contraseña por si otro miembro del equipo tiene que desbloquearlo.**



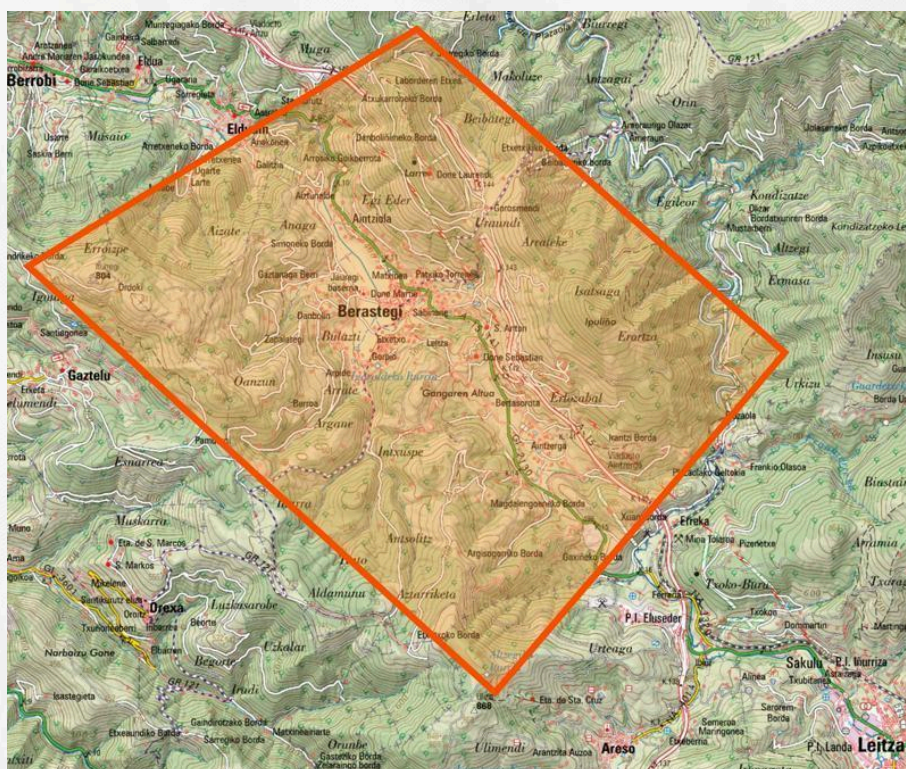
4. LOCALIZACIÓN



Berastegi es un pequeño municipio de Euskadi, situado en la provincia de Gipuzkoa. Forma parte de la comarca de Tolosaldea y está enclavado en un valle verde y montañoso, entre *Tolosa* y el límite con *Navarra*. Se encuentra a unos 30 kms al sur de Donostia-San Sebastián, capital de la provincia, y a 50 kms de Pamplona.

ZONA EMBARGADA

Desde la fecha de publicación de esta información está terminantemente prohibido el acceso para cualquier fin a la zona de competición abajo indicada en naranja.



La zona restringida y las diferentes localizaciones se pueden ver en este mapa:
<https://www.google.com/maps/d/embed?mid=1DK-tleYPRsSkruVgqWBaGyAXim3lt7g&ehbc=2E312F>

El centro de competición estará ubicado en la *Herriko Enparantza* de Berastegi.

El pueblo dispone de varios aparcamientos localizados en el mapa. Además se podrá aparcar en otros puntos a lo largo del casco urbano siempre que se respeten las propiedades privadas. **NO BLOQUEAR SALIDAS DE GARAJE y RESPETAR LAS INDICACIONES DE LA ORGANIZACIÓN.**

Las autocaravanas deberán aparcar obligatoriamente en el parking habilitado para estos vehículos, situado junto a la iglesia de San Martín (*consultar el [mapa de localizaciones](#)*).



5. PROGRAMA

Sábado, 21 de JUNIO de 2025

ROGAINE 8 HORAS

7:30 Apertura del Centro de Competición y recepción de los corredores

Recogida de pinza Sportident alquiladas

Recogida de precinto para pinza Sportident (1 por participante) y de bolsa de plástico + brida como precinto del teléfono móvil (1 por equipo), y colocación de GPS a cada equipo

8:30 Revisión de material

9:00 Cierre del suelo duro

9:15 Briefing (indicaciones importantes de la prueba)

9:40 Distribución de mapas

10:00 Salida prueba 8h

18:00 Llegada de la carrera de 8h

18:30 Cierre meta

18:30 Cena y entrega de premios

ROGAINE 3 HORAS

7:30 Apertura del Centro de Competición y recepción de los corredores

Recogida de pinza Sportident alquiladas

Recogida de precinto para pinza Sportident (1 por participante) y de bolsa de plástico + brida como precinto del teléfono móvil (1 por equipo)

10:00 Revisión de precinto de teléfono móvil y SPORTident

10:40 Briefing (indicaciones importantes de la prueba)

10:50 Distribución de mapas

11:00 Salida prueba 3h

14:00 Llegada de la carrera de 3h

14:30 Cierre meta y entrega de premios

6. CATEGORÍAS

8 HORAS

Según normas hay varias categorías de competición en 8h y que son en las que se disputa la 3ª prueba de la Liga Plata IbeRogaine:

- MO: Engloba todas las categorías de hombres
- WO: Engloba todas las categorías de mujeres
- XO: Engloba todas las categorías mixtas
- JJ: Juniors: Todos los miembros del equipo deben tener 23 años o menos y no cumplir los 24 años durante el año de la competición.
- JA: Junior/Adulto: Un miembro de 23 años o menos y otro mayor de 23 años
- MV: Hombres Veteranos: Todos los miembros del equipo deberán tener 45 años o más
- WV: Mujeres Veteranas: Todos los miembros del equipo deberán tener 45 años o más
- XV: Mixtos Veteran@s: Todos los miembros del equipo deberán tener 45 años o más
- MSV: Hombres Súper Veteranos: Todos los miembros del equipo deberán tener 55 años o más
- WSV: Mujeres Súper Veteranas: Todos los miembros del equipo deberán tener 55 años o más
- XSV: Mixtos Súper Veteran@s: Todos los miembros del equipo deberán tener 55 años o más
- MUV: Hombres Ultra Veteranos: Todos los miembros del equipo deberán tener 65 años o más
- WUV: Mujeres Ultra Veteranas: Todos los miembros del equipo deberán tener 65 años o más
- XUV: Mixto Ultra Veteran@s: Todos los miembros del equipo deberán tener 65 años o más

3 HORAS

- MO: Hombres open (sin límite de edad, al menos un miembro mayor de 18 años)
 - WO: Mujeres open (sin límite de edad, al menos un miembro mayor de 18 años)
 - XO: Mixto open (sin límite de edad, al menos un miembro mayor de 18 años)
- Las categorías quedan determinadas por el año de nacimiento. Es decir, el corredor debe tener la edad especificada a 31 de diciembre del año de la competición.
 - Los participantes menores de 18 años tienen que formar parte de equipos que tengan algún componente de 18 años o mayor.
 - Las categorías con menos de 3 equipos pueden quedar anuladas y se incluirán en la categoría superior (Junior en Open, Ultra Veteranos en Super Veteranos, Super Veteranos en Veteranos o Veteranos en Open).
 - Un equipo con un miembro menor de 18 años tiene que tener como mínimo un miembro de 18 años o más.

7. INSCRIPCIONES

Las inscripciones para todos los participantes comenzaron el 28 de abril de 2025. Habrá 2 plazos de inscripciones.

- El *primer plazo* (más económico) finalizará el 1 de junio de 2025 a las 23:59 h.
- El *segundo plazo* tendrá un recargo de 5€ y finalizará el 14 de junio de 2025 a las 23:59 h.

No se aceptarán solicitudes de inscripción pasada la fecha límite del 14 de junio de 2025. Tampoco se podrá inscribir el mismo día de la prueba.

Las inscripciones están abiertas desde el 28 de abril de 2025 en la plataforma [Deporticket](https://www.deporticket.com). Por las características de la plataforma y el pago de la inscripción, os pedimos por favor que sea una ÚNICA PERSONA la que inscriba a todos los miembros de su equipo. Si algún equipo tiene algún problema bien justificado para usar este método, que se ponga en contacto a través de la siguiente dirección de correo info@gotorientazioa.org

Para acceder a realizar las inscripciones se debe pinchar en el siguiente enlace: <https://www.deporticket.com/web-evento/11193-rogaïne-de-berastegi>

Cuotas

- Cuota (por persona) hasta el 1 de junio a las 23:59 h.

Duración	Con licencia federativa (Montaña EMF u Orientación FEDO)	Sin licencia federativa (3€ seguro del día)
8 horas	27 €	30 €
3 horas	17 €	20 €

- Cuota (por persona) hasta el 14 de junio a las 23:59 h.

Duración	Con licencia federativa (Montaña EMF u Orientación FEDO)	Sin licencia federativa (3€ seguro del día)
8 horas	32 €	35 €
3 horas	22 €	25 €

La cuota de inscripción incluye el GPS de seguridad con seguimiento en vivo el día de la prueba, avituallamiento en meta. Además a los participantes de **8 horas** se les servirá una **cena** al finalizar la prueba.

Para los participantes de **8 HORAS**, quien no disponga de tarjeta sportident la podrá alquilar en el momento de inscribirse a un precio de **5 €**. (Y dejar una fianza de **50€** o DNI el día de la prueba).

Para los participantes de **3 HORAS**, quien no disponga de tarjeta sportident la podrá alquilar **GRATUITAMENTE** en el momento de inscribirse, dejando una fianza de **50€** o DNI el día de la prueba.

La **pérdida o deterioro de la pinza SI**, en caso de haber sido alquilada, dará lugar a la **retención de los 50€** correspondientes al importe de la fianza.

Los corredores que no tengan licencia federativa de la EMF (Euskal Mendi Federazioa) o FEDO (Federación Española de Orientación) tendrán que obtener una licencia de un día con un coste de **3 €**.

El coste de alquilar las pinzas SI y la licencia temporal deberá hacerse efectiva juntamente con la inscripción.

a. Cronometraje

El **Sistema Sportident** será el método de control de tiempos. Por tanto, se ha de indicar en la inscripción el número de tarjeta SI que se utilizará en la prueba o bien solicitar el alquiler.

Habrán **60 controles** en ambas pruebas por lo que todos los modelos de SI no tienen capacidad para almacenar ese número de picadas. Los **modelos válidos SI** para la prueba son: **SI-6, SI-10, SI-11 y SIAC**. Es posible utilizar otros modelos SI (**SI-5, SI-8 y SI-9**) con almacenaje de menos picadas de 60, pero siempre será responsabilidad de cada equipo cuántos controles máximos podrá ser capaz de visitar.

Tabla con el número máximo de picadas que pueden almacenar las diferentes tarjetas SI-Sportident.

Tipo de Tarjeta SI-Sportident	Número Máximo de Picadas
pCard	20
SI-Card5	30 (+ 6 adicionales con código y orden solamente)
SI-Card8	30
SI-Card6	64
SI-Card9	50
SI-Card10	128
SI-Card11	128
SIAC (SPORTident ActiveCard)	128

Todos los controles tendrán base Sportident, pinza tradicional y número de código de la baliza.

IMPORTANTE: Es responsabilidad de cada deportista comprobar el número de la baliza y picar los controles de forma correcta (indicación lumínica y sonora). Si no funciona correctamente la base SI, sólo se aceptará la pinza tradicional en el mapa. En caso de baliza ausente se desprecintará el teléfono y se realizará una fotografía de la ubicación del control.

Es responsabilidad de todos los participantes **LIMPIAR** (*clean*) y **COMPROBAR** (*check*) sus tarjetas Sportident antes de la carrera.

Cada miembro del equipo deberá disponer su propio chip SI. Todos los componentes de un mismo equipo deberán picar los controles en un intervalo máximo de 1 minuto, no importando el orden en que se pique el control.

En caso de abandono será obligatorio pasar por la mesa de llegada e informar a la organización para poder llevar el control de todos los participantes que están en la carrera.

8. NORMATIVA

La normativa de la prueba se establece según las normas de competición establecidas por la asociación *Iberogaine*.

[NORMAS de COMPETICIÓN: Asociación IBEROGAINE](#)

Normas de Conducta y Penalizaciones

1. Respeto al Medio Ambiente

- Es obligatorio mantener una actitud responsable y respetuosa con el entorno natural durante toda la competición.
 - Queda prohibido molestar al ganado, alterar el comportamiento de la fauna salvaje o dañar la vegetación.
 - Se deberá realizar el recorrido generando el menor ruido posible, minimizando el impacto sobre el ecosistema.
 - Está terminantemente prohibido arrojar residuos (envoltorios, envases, restos de comida, etc.) durante el recorrido. Cada corredor deberá conservar su basura y depositarla únicamente en los puntos habilitados en el centro de competición.
 - No se podrán cruzar zonas marcadas como prohibidas, ni alterar zonas medioambientalmente sensibles.
 - Cualquier conducta que vulnere estas normas podrá ser motivo de descalificación.

2. Normas Generales de Participación

- El incumplimiento de las normas establecidas por el Reglamento o por la organización supondrá la descalificación del participante o del equipo completo.
- También se penalizará cualquier actitud irrespetuosa hacia la propiedad pública o privada.

3. Condiciones Climáticas

- La prueba se llevará a cabo independientemente de las condiciones meteorológicas.
- En caso de climatología muy adversa, la organización se reserva el derecho de modificar la prueba o suspender el evento en caso de riesgo para la seguridad de los participantes.

4. Sistema de Puntuación

- Cada control tendrá una puntuación asignada en función de su ubicación y dificultad física/técnica.
- El valor del control corresponderá a la decena de su código. Ejemplo: el control **34** otorga 3 puntos; el **87** otorga 8 puntos, el **100** otorga 10 puntos.

5. Uso de la Tarjeta SPORTident

- La tarjeta SPORTident deberá llevarse sujeta a la muñeca mediante un precinto proporcionado por la organización antes del inicio de la prueba.
- Este precinto solo podrá ser retirado por personal autorizado al finalizar el recorrido, en la zona de descarga SPORTident.
- La rotura del precinto antes de dicho momento implicará la descalificación inmediata del equipo completo.

a. *Equipos*

Normas de participación por equipos

1. Composición del equipo:

- o Cada equipo debe estar compuesto por 2 a 5 orientadores.
- o Está PROHIBIDA la participación INDIVIDUAL por seguridad.

2. Lesiones o abandono:

- o Si un miembro se lesiona o abandona, el equipo puede continuar solo si quedan al menos dos personas y se ha asegurado la asistencia al afectado.
- o Ese equipo no obtendrá puntuación en el ranking de la prueba.

3. Desplazamiento en equipo:

- o Los miembros deben permanecer juntos, con una separación máxima de 20 metros.
- o En las estaciones de control, la diferencia máxima de tiempo entre el primero y el último miembro debe ser de 1 minuto.
- o Será motivo de descalificación incumplir estas normas.

4. Autonomía:

- Los equipos deben ser autosuficientes en agua, comida y ropa durante todo el recorrido.
- Deberán llevar en todo momento el material obligatorio exigido por la organización y la normativa.

5. Colaboración entre equipos:

- No está permitida la progresión conjunta de equipos, salvo por motivos de seguridad.
- No se puede recibir ayuda externa ni de otros equipos, salvo en caso de urgencia o seguridad.
- Prohibido el uso de medios mecánicos para desplazarse.

6. Dispositivos con geolocalización:

- Queda totalmente prohibida la utilización de cualquier tipo de gps y sistema de comunicación.
- No se podrá utilizar ningún otro mapa que no sea el oficial de la competición.
- Los dispositivos que cuenten con interfaces en las que se puedan visualizar mapas no están permitidos.

b. **Puntuación y penalización**

Tal y como marca la normativa de Iberogaine, el tiempo final del equipo es el que marca el último componente de este. Los equipos que finalicen más tarde de la hora final penalizarán según el cuadro siguiente:

De 1" a 5'	-5 puntos
De 5' 01" a 10'	-10 puntos
De 10' 01" a 15'	-20 puntos
De 15' 01" a 20'	-30 puntos
De 20' 01" a 25'	-40 puntos
De 25' 01" a 30'	-50 puntos
Más de 30'	Descalificación del equipo

La puntuación final será la suma de los puntos de los controles visitados y verificados menos las penalizaciones por llegar tarde a meta.

En caso de empate final ganará el equipo que haya empleado menos tiempo. Si permanece dicho empate ganará el equipo que haya visitado y verificado un mayor número de controles.

c. **Material obligatorio**

Los equipos deben llevar un material obligatorio durante toda la carrera que será comprobado por la organización antes de la salida. La falta de algún elemento del material obligatorio puede comportar la no participación o descalificación del equipo.

No está permitido abandonar el material obligatorio durante la prueba. El material obligatorio podrá ser revisado al finalizar la prueba siendo motivo de descalificación la falta de algún elemento obligatorio.

★ Material obligatorio:

8 HORAS

→ *Por participante*

- ◆ Silbato
- ◆ Mochila
- ◆ Sistema de hidratación con al menos 1 Litro
- ◆ Comida y provisiones de emergencia
- ◆ Linterna frontal con pilas y/o baterías cargadas
- ◆ Tarjeta SI sellada a la muñeca con el precinto facilitado por la organización
- ◆ Mapa proporcionado por la organización

→ *Por equipo*

- ◆ Reloj
- ◆ GPS facilitado por la organización (en caso de pérdida del dispositivo se deberá indemnizar con **150€** a la organización)
- ◆ Teléfono móvil apagado y cargado que deberá mantenerse precintado
- ◆ Kit de primeros auxilios (gasas estériles, tiritas, esparadrapo y líquido antiséptico)
- ◆ Manta térmica
- ◆ Brújula

Cualquier dispositivo con interfaz de mapas y recepción gps deberá ir precintado.

3 HORAS

NO habrá material obligatorio para la carrera popular de 3 horas pero recomendamos que los corredores lleven un material mínimo de hidratación y emergencia.

Aún así será obligatorio para todos los participantes de esta modalidad llevar la tarjeta SI precintada en la muñeca. Así como el mapa y opcionalmente una brújula. Al menos un teléfono móvil apagado y precintado deberá llevarse por equipo.

9. INFORMACIÓN TÉCNICA

Mapa

La zona cartografiada cubre una extensión de 21 km². El mapa utiliza simbología de orientación y fue elaborado por *Roberto Pascual "Paski"* en [primavera de 2024](#).

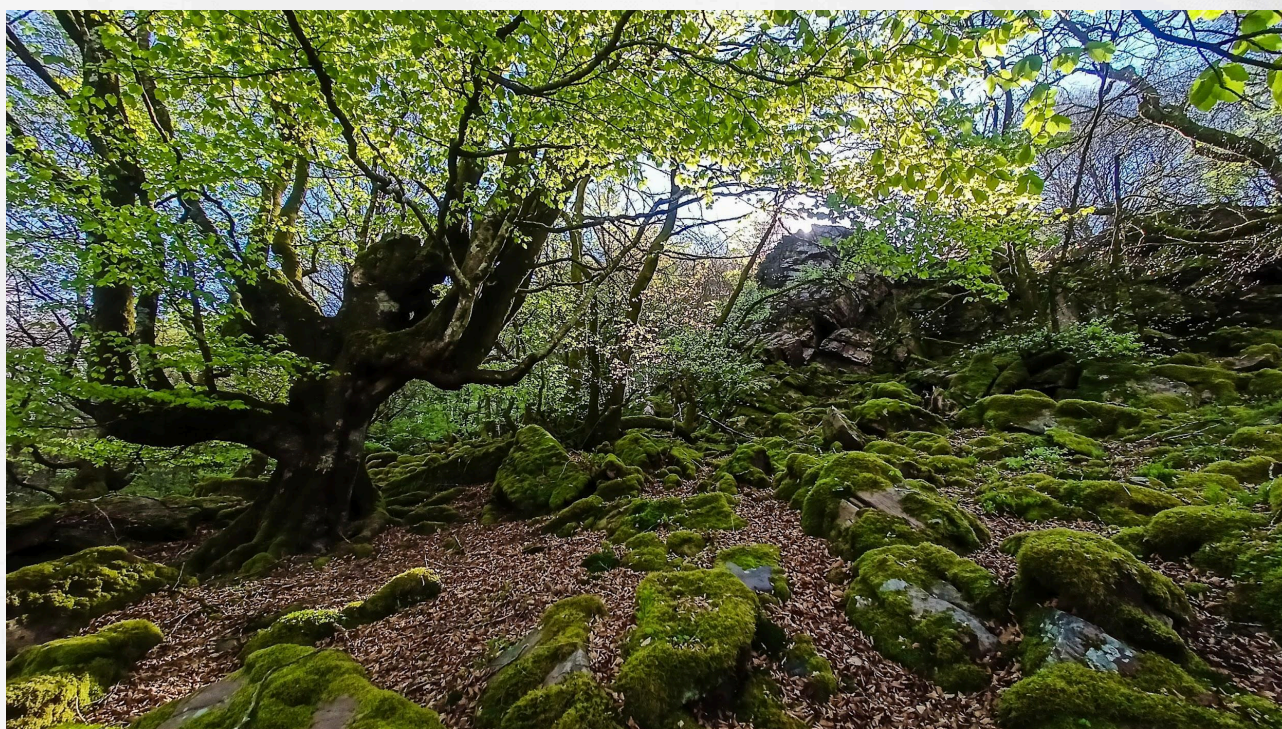
La escala de impresión del mapa será de 1.20.000 con equidistancia de 10 metros.

Cada miembro del equipo recibirá su propio mapa.

El mapa para las 2 pruebas no dispondrá de leyenda. Se puede descargar [aquí](#)

Pero sí dispondrá de la descripción de controles con simbología IOF, que se podrá descargar [aquí](#).

Se podrá descargar [aquí](#) la descripción de controles con texto para la prueba de 3 HORAS.



Trazados

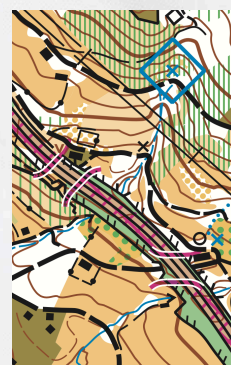
Habrán 60 controles en las pruebas de 3 y 8 horas. La puntuación viene determinada por la dificultad técnica, dificultad física, cercanía a otros controles y desnivel.

El valor del control corresponderá a la decena de su código. Ejemplo: el control **34** otorga 3 puntos; el **87** otorga 8 puntos, el **100** otorga 10 puntos.

Especial atención en el mapa requieren las carreteras GI-2130 y la autovía A-15. Por ambas estará **TOTALMENTE PROHIBIDO TRANSITAR** y solo se podrán atravesar por los pasos habilitados para ello. Las partes prohibidas estarán marcadas en color magenta con sus correspondientes símbolos en ambas carreteras..

Para atravesar la A-15, importante para la estrategia final, se podrá realizar por alguno de los 5 pasos subterráneos indicados en el mapa o por varios pasos superiores.

El equipo que incumpla con esta norma será descalificado.



La mayor parte de las vallas que delimitan muchos pastos para el ganado y cultivos no están representadas en el mapa. Solo las más importantes que son infranqueables.

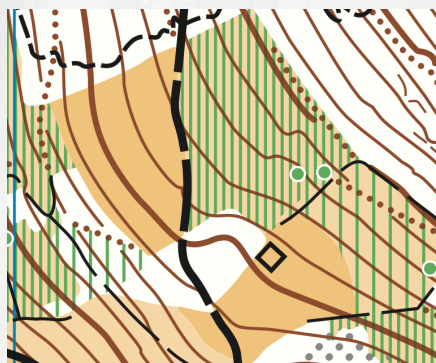
¡POR FAVOR, RESPETAD ESTOS CAMPOS Y NO INTENTEIS ATRAVESAR NI SALTAR LAS ALAMBRADAS. ESPECIALMENTE LAS QUE SE ENCUENTRAN CERCA DEL NÚCLEO URBANO!

Las estrategias ideales no pasan por ir atravesando y saltando las alambradas, por lo que no os dará ninguna ventaja ir pasándolas.

Algunas partes del mapa están representadas con el símbolo de terreno abierto



Si esta zona tiene un contorno poligonal indicará posiblemente que dicho terreno estará rodeado de una valla o alambrada. ¡Intentad evitarlos!



Notas del cartógrafo (Roberto Pascual "Paski")

Berastegi me sorprendió gratamente porque no es habitual en Gipuzkoa encontrar bosques tan accesibles y sin un excesivo desnivel. Le acompaña una red densa de caminos y sendas y cierto habitat disperso, aunque el núcleo poblacional se centra en los alrededores de Berastegi.

Morfológicamente se trata de un valle dirección SE-NO por donde discurre la vieja carretera, con dos elevaciones formando sierra, de 400-500m, al NE, y otra serie de valles y elevaciones, de 300-400m, distribuidos más aleatoriamente al SO.

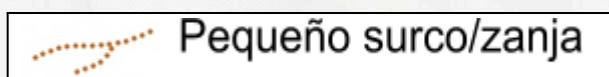
Como cuestiones puramente cartográficas solo comentar que no se han representado vallas ni carboneras y que los detalles como árbol caído o árbol aislado solo se ha dibujado cuando era grande o varios juntos.

También se ha utilizado el cortado grueso con patas largas en color marrón oscuro cuando son cortados de tierra pero de una verticalidad y altura como para considerarlos impasables.

Por último, el rayado de vegetación baja más denso es impasable, máxime en esta época de explosión vegetativa. *Calculad el aumento de un grado más de dificultad de la vegetación desde la época en la que fue cartografiado el mapa (primavera de 2024)*

Es un terreno que dará juego a la hora de hacer la estrategia y que os adentrará en todo tipo de bosques; robledales, hayedos, coníferas de repoblación de distintas especies, otras frondosas, algunos lapiaces, caídas vertiginosas hacia el Leitzaran, pastos por doquier y signos de actividad humana en todos los rincones. Pero lo mejor será cuando coronéis algún alto y diviséis el paisaje circundante.

Simbología



Este símbolo representa no sólo pequeños surcos o zanjas, sino sobre todo caminos abandonados hechos para la extracción de madera, pero fáciles de reconocer en el terreno por la plataforma creada, principalmente en laderas. Ir por una pequeña zanja no te dará más facilidades que si te sales de ella, más allá de la posibilidad de correr por una plataforma en lugar de hacerlo manteniendo altura por una ladera.

	Loma pequeña
	Loma alargada

Hay pocos símbolos de este tipo, por lo que algunos podrían ser pequeños.

	Depresión
	Pequeña depresión
	Hoyo

Yo uso la depresión cuando es de alrededor de 25 x 25 metros de ancho o más, ó 10 metros de profundidad. Uso la pequeña depresión u hoyo cuando al menos una de sus medidas no llega a las anteriores. La diferencia entre la depresión pequeña y el hoyo es si su aspecto es similar a una U o V, respectivamente. La pequeña depresión es más ancha que profunda y el hoyo tiene similares ancho y profundo o es más profundo que ancho.

	Cauce menor de agua
	Cauce pantanoso

Sólo decir que algunas corrientes pueden ser representadas por cauce pantanoso si no está claro que fluyan.

	Cortado impasable
	Cortado /bloque de roca
	Roca o cortado pasable

La anchura de este símbolo no implica su transitabilidad, sino únicamente su dimensión vertical. De 2 a 5 metros de altura el símbolo será fino. Con 10 metros o más será grueso. Entre 5 y 10 metros dependerá de otras variables, sobre todo de la necesidad de facilitar la lectura, empleando el símbolo delgado cuando el uso del ancho pueda hacer ilegible el mapa por la abundancia de símbolos cerca de él.

• v Hoyo rocoso

Una "V" negra significa agujero o grieta rocosa y peligrosa. Cuando es tan pequeño como para tener una representación de "V", utilizo el punto magenta para mostrar el peligro que representa. No todas las pequeñas brechas que existen en el terreno están en el mapa, por lo que es necesario correr con cuidado en las zonas de lapiaz.

	Zona de lapiaz intransitable
	Zona de lapiaz de difícil tránsito
	Zona de lapiaz de difícil carrera
	Suelo rocoso

Los tres primeros símbolos se han creado específicamente para este terreno, zonas kársticas. Las zonas de piedra caliza, donde el suelo y las rocas implican dificultad para atravesarlas, se han representado con la trama de puntos gris o púrpura, o como campo de rocas pero en color púrpura, no negro. Estos tres símbolos muestran diferentes niveles de transitabilidad como sigue:

- La trama de color gris comprende desde la carrera difícil a la imposible, mejor caminar; se puede resumir con la siguiente pregunta: "¿Dónde puedo poner los pies?"
- La rejilla de color púrpura abarca desde la imposibilidad de correr al difícil caminar y la cuestión a responder podría ser la siguiente: "¿Dónde puedo poner las manos?"
- Por último, el campo de rocas de color púrpura contempla desde el muy difícil caminar hasta la imposibilidad de pasar, y conlleva peligro si no usas todos tus sentidos. La pregunta podría ser: "¿Cómo diablos salgo de aquí?"

Para tener éxito en la prueba será muy importante tener en cuenta cómo afectan las diversas zonas de lapiaz a nuestra velocidad de carrera. Cruzar o no estas áreas será una de las elecciones que deberéis tomar a la hora de planificar la estrategia.

———	Camino
-----	Senda
-- --	Senda poco visible
———	Carril

Estas vías tienen las matizaciones habituales pero quiero hacer notar que el carril puede resultar muy similar al pequeño surco, cuando ambos provienen de los trabajos para aprovechamiento de la madera. La única diferencia entre ambos, es la mayor ayuda que nos da el carril para correr por él, debido a que es más reciente y la superficie está más limpia que en el surco pequeño.

———	Valla
———	Valla caída
———	Valla alta

No hay vallas “normales” representadas en el mapa, aunque hay una gran cantidad de ellas en el terreno. Sólo han sido dibujadas, con el símbolo de valla alta, las de 2 metros de altura.

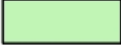
◦ x	Elemento hecho por el hombre
-----	------------------------------

Los principales elementos hechos por el hombre son cabañas de pastor y caleras, tanto derruidas como en pie.

	Terreno abierto
	Terreno abierto con árboles dispersos
	Terreno abierto con arbustos
	Terreno abierto con arbustos y árboles dispersos

Los dos primeros símbolos implican un césped perfecto, cual jardín, corto y sin arbustos, muy, muy rápido para correr.

Los dos segundos se refieren a zonas con hierba de mediana altura, algunos tojos o zarzas pequeñas, y principalmente helechos.

	Bosque, carrera fácil
	Bosque, carrera lenta
	Maleza, carrera lenta
	Bosque, dificultad para correr
	Maleza, dificultad para correr
	Vegetación, muy difícil correr, impasable

El blanco representa un bosque perfecto y sin maleza que te permite generalmente una carrera muy rápida. Os podéis encontrar algún helecho entre estos bosques que os ralentizarán la carrera.

El primer verde sólido, el más suave, se refiere principalmente a la visibilidad, no a la transitabilidad.

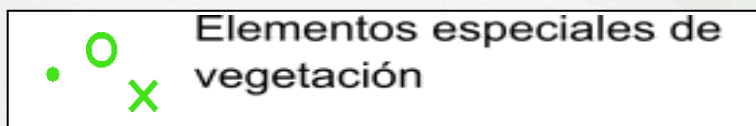
El segundo, el verde medio, se refiere tanto a la visibilidad como a la capacidad de correr, la carrera es difícil.

Y el color verde oscuro describe zonas en las que es difícil o imposible caminar.

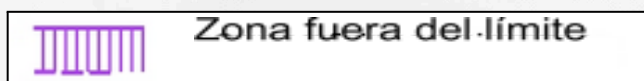
Por supuesto, los colores empleados en el mapa pueden estar compuestos, sobre el terreno por diferentes tipos de afectación a la carrera o la visibilidad, pero debido a una necesaria generalización se escogió uno de ellos.

Por eso mismo, cuanto más grande sea un área de un único color, más alta es la posibilidad de que otros colores podrían haber sido incluidos. Pero en general, estas matizaciones no deberían dar lugar a errores en un rogainer debido a que habitualmente no se representa la facilidad de carrera en los mapas de rogaining. En lugar de esto, debería ser un valor añadido para hacer estrategias sin sorpresas.

Por último, las zonas rayadas, son zonas con obstrucción a la carrera, no a la visibilidad. La más densa afecta de un modo importante y la menos densa un poco, y esta última sólo se utiliza en áreas grandes, si existen.



El círculo es un árbol muy grande o un pequeño bosquecillo. El punto es un árbol pequeño o mediano. La cruz verde representa un árbol caído destacado, generalmente con las raíces al aire.



Se utiliza en prados privados cuyos dueños no han dado permiso para atravesarlos. Generalmente están vallados y no intentéis atravesarlos pues será motivo de descalificación.

Comentarios del trazador/director técnico (*Txemi de los Dolores*)

Cuando un lugar te impacta y te llama a primera vista has de hacerle caso. Este fue mi “flechazo” la primera vez que recorrí los caminos y bosques de Berastegi.

En ese mismo momento la idea de organizar un rogaino vino a mi mente. Ya han pasado 5 años desde entonces y, por fin, este sábado tendré el gusto de presentaros este fascinante y cautivador valle.

Han sido muchas horas de “pateadas” para localizar esos “txokos” que os quiero compartir, pero siempre con ganas e ilusión. También esfuerzo, tiempo y dedicación pero gratificante siempre.

El terreno ya ha sido descrito y he de reconocer que el cartógrafo tiene un don especial para poder plasmar todos esos elementos y detalles con los que os iréis encontrando. Si algo caracteriza a los bosques que rodean Berastegi es su variedad. Desde zonas bajas con amplia red de senderos y caminos por los que podéis avanzar rápidamente, hasta las zonas con mayor desnivel y dificultad por la que reduciréis vuestra velocidad de carrera. Por el camino zonas de vegetación orinoco-amazónica (intransitable), lapiaz difuso pero complicado, hayedos y bosques de alerces tapizados con fina hierba a modo de moqueta, y sobre todo, muchos restos de actividad humana que denota el carácter rural de Berastegi.

En general, la estrategia será el factor clave en este rogaino. Desarrollar una buena táctica os llevará al éxito. Daos cuenta que en 8 horas el desnivel acumulado puede pasar factura aunque veais controles que están muy cerca unos de otros. Encontraréis hasta 60 controles repartidos por el mapa con el objetivo de que ningún equipo sea capaz de conseguirlos en las 8 horas.

Afortunadamente, en el mapa hay **19** puntos marcados de agua potable que os ayudarán a sobrellevar vuestro esfuerzo en la búsqueda de controles. Pero no os durmáis porque llegar a la hora límite para no penalizar puede no ser tarea fácil si os pilla por alguna zona lejana.

Por último, disfrutad al menos tanto como yo lo he hecho durante la confección del trazado. Aunque, como suelo bromear “*casi me cueste la vida*”.

¡Ánimo para tod@s y que os divirtáis !

10. SEGUIMIENTO GPS

La organización suministrará unos dispositivos GPS a los equipos participantes en la modalidad de **8 Horas**, para cumplir con el protocolo de seguridad y para ofrecer el seguimiento online y en tiempo real de los recorridos. Estos equipos deberán pasar por el centro de competición para recoger los dispositivos de seguimiento GPS.

Este es el enlace para hacer el seguimiento de la prueba en directo:

<https://nonstopaventura.tracktherace.com/es/eventos-deportivos/orientacion/rogaïne-berastegi>

El dispositivo GPS deberá ir precintado dentro de la mochila y solo se podrá desprecintar y utilizar en caso de emergencia.

Seguridad

Los dispositivos disponen de un botón de "SOS" para que los participantes puedan usarlo en caso de **emergencia**.

Si se pulsa este botón, se enviará un SMS-SOS directamente al teléfono de la organización, incluyendo su latitud y longitud y un enlace a la posición en un mapa.



Por favor, estad atentos cuando descargueis en meta de devolver el dispositivo

11. SERVICIOS

- Suelo Duro en el gimnasio de la ikastola de Berastegi. Estará disponible desde la tarde-noche del viernes 20 hasta el domingo 22 a la mañana. Al realizar la inscripción se deberá indicar su solicitud (coste de 2€) además de rellenar el siguiente [formulario](#) que también aparece en la web de la prueba.
- Duchas en el gimnasio de la ikastola de Berastegi y en el frontón al finalizar las pruebas.
- Parking de autocaravanas que deberán aparcar obligatoriamente en el parking habilitado para estos vehículos, situado junto a la iglesia de San Martín (*consultar el [mapa de localizaciones](#)*).
- Cena final para los participantes de 8 HORAS en el frontón de Berastegi.

12. JURADO TÉCNICO

- Izaskun Etxeberria Sarasibar (participante)
- Pablo Fernández Liria (participante)
- Joseba Iñaki Calzada Mendiguren (participante)
- Itziar Quintana Saenz (participante)

13. ALOJAMIENTOS

Si buscas alojamiento en Berastegi y Tolosaldea, consulta los siguientes enlaces:

[Casa rural BAZTERRETXE](#) (Berastegi)

[Casa ARGIÑENEA](#) (Berastegi)

[Tolosaldea Turismo](#)

El pueblo navarro de Leitza y sus alrededores está cerca, y también cuenta con bastantes alojamientos. Consulta los siguientes enlaces:

[Turismo Plazaola](#)

14. ORGANIGRAMA

Organización	
Director Técnico	Txemi de los Dolores
Cartógrafo	Roberto Pascual "Paski"
Trazados	Txemi de los Dolores
Sportident	Borja del Estal Ainhoa Laffage
Comunicación	Joseba Karrikiri Urko Mitxelena

15. COLABORADORES

