



Prueba de Navegación 4x4



La llamada DUFOUR



– INTRODUCCIÓN

La orientación es un deporte aventura de los más completos y divertidos debido a las múltiples actividades que lo componen, conducir, andar, conocer nuestros paisajes y nuestra naturaleza, dominar la cartografía y la orientación mediante brújula o GPS.

Las rutas y las dificultades os las marcáis vosotros mismos teniendo que observar muy atentamente al road book y brújula para encontrar los trazados, siendo además, una forma fantástica de conocer nuestras montañas, ríos y valles.

Esta actividad no es ninguna carrera, no influyendo para nada el tiempo y la velocidad. Se trata de poner a prueba nuestra habilidad en la conducción de nuestro vehículo, manejo de la cartografía y orientación por medio de brújula o GPS.

Todo participante se compromete a respetar la naturaleza, no saliendo de los caminos establecidos, no circulando campo a través y no arrojando NADA fuera del vehículo.

Como se circula por caminos abiertos al tráfico rodado tened especial atención y respeto a otras personas y vehículos que encontremos tales como agricultores, cazadores, ciclistas y excursionistas, dándoles a todos ellos prioridad en todo momento.

Obligatoriedad de respetar el código circulación, sobre todo recordando la velocidad máxima en caminos, carreteras secundarias y paso por poblaciones.

Al no tratarse de ningún tipo de competición la organización no está obligada a contratar ningún tipo de seguro siendo de los participantes la total responsabilidad de los daños hechos y reclamaciones derivadas por su participación.

DEFINICIÓN DE LAS PRUEBAS.

La prueba de Navegación y Orientación tiene como objetivo encontrar, con ayuda de Brújula, GPS, cartografía, programas informáticos etc, unos puntos concretos (waypoints).

El equipo participante tiene las coordenadas de los waypoints y una foto por cada uno de ellos, que le permite identificar el objeto buscado. Para atestiguar que el participante ha encontrado el waypoint, debe hacerse una foto lo más fiel a la original donde aparezca claramente el objeto buscado, el coche del participante .en el mismo sentido de dirección que en la fotografía. La única comprobación de que un equipo ha accedido a un waypoint puntuable es la fotografía que debe aportar.

Cada waypoint tiene una puntuación diferente, puntos otorgados en función a factores que determina la organización, tales como dificultad de acceso, distancia, obligatoriedad, etc. Esta puntuación es notificada a los participantes, en el momento

de la entrega de la documentación. Se dispone de un tiempo, determinado por la organización y comunicado a los participantes, para la realización de la prueba.

Todos los waypoints se encontrarán a pié de pista o camino, de forma que en ningún momento los vehículos tienen que acceder campo a través.

Al final de la prueba, el participante debe de entregar a la organización las fotos en un pendrive.

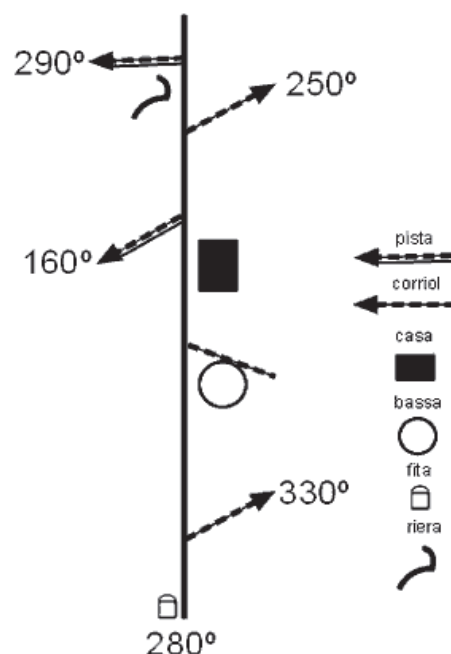
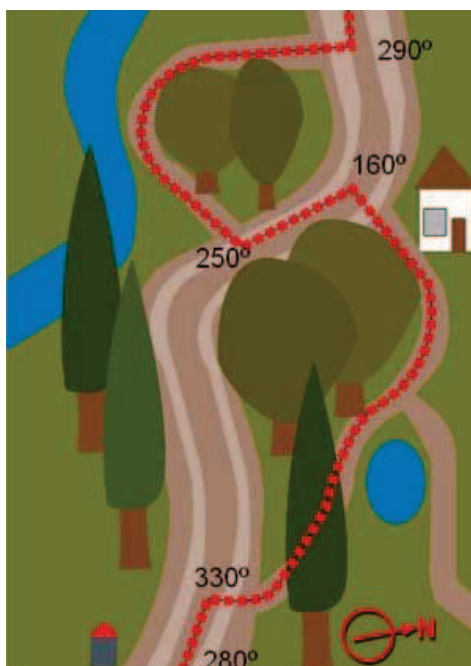
La validez de las fotos entregadas la determinará el jurado dispuesto a tal efecto. En caso de reclamación de algún equipo, será el organizador quien determine su validez definitiva.

La clasificación se establece de acuerdo a la suma de los puntos obtenidos, por cada waypoint correctamente encontrado y fotografiado.

FUNCIONAMIENTO DE LA PRUEBA.

Cada equipo participante recibirá un Libro de Ruta que tendrá la lista de fotos de los waypoints de la prueba, más la puntuación de cada uno de ellos.

Dufour inventó un sistema de representación geográfica basado en principios topológicos en lugar de los principios geométricos de los mapas, croquis y planos habituales. La llamada marcha Doufour, aunque de origen militar, se emplea actualmente en actividades excursionistas y alpinistas para moverse por la montaña, pero es fácilmente adaptable a recorridos urbanos. Posee enormes posibilidades didácticas de carácter abstracto, obligando a los usuarios a desarrollar no sólo pautas de orientación sino también de razonamiento lógico sistemático.

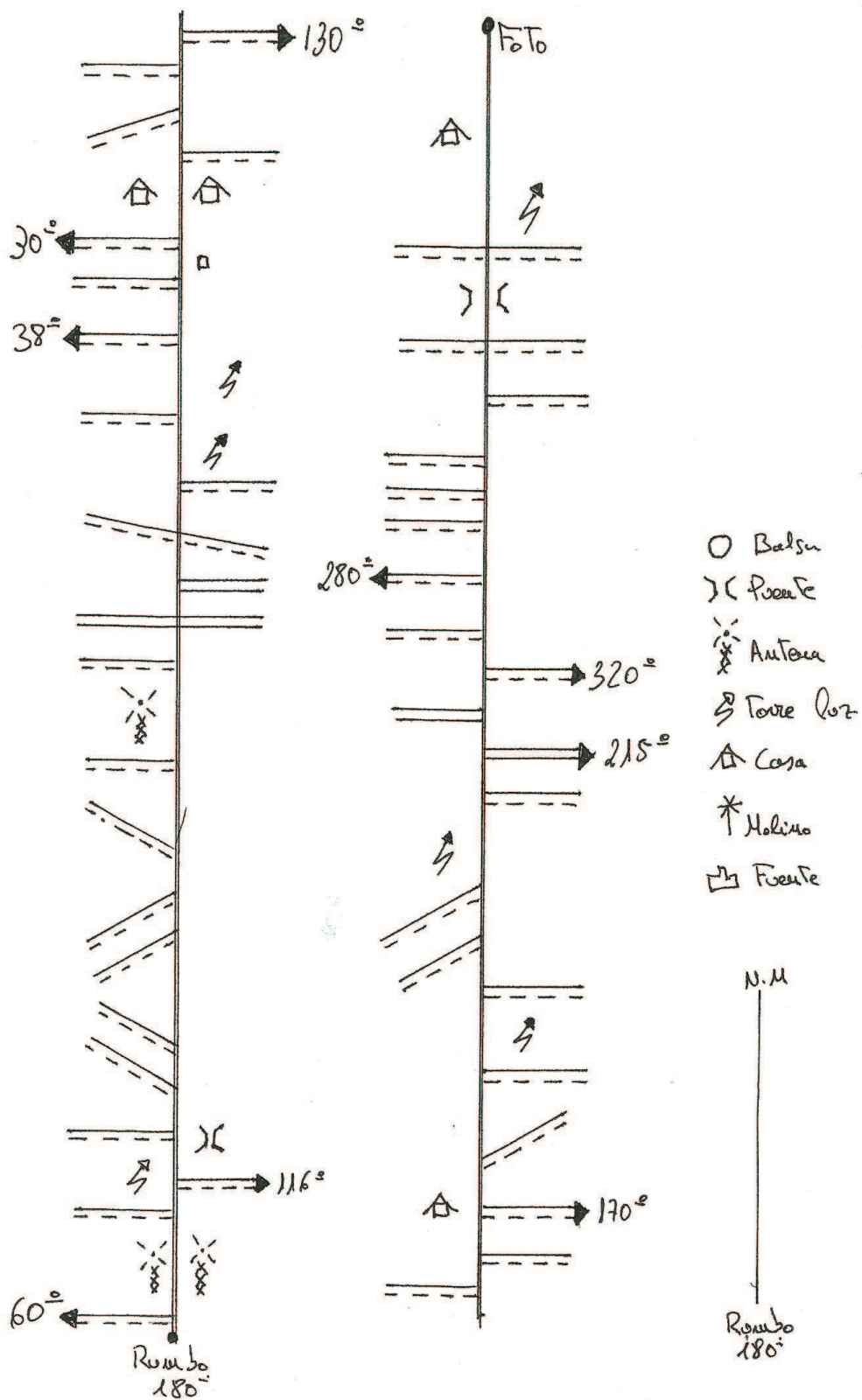


Consiste en crear un gráfico lineal y orientado hacia el norte magnético que tendremos que ir siguiendo. Tendremos marcados con signos convencionales todo lo que encontremos a cada lado del camino a una distancia de 20 m. Aproximadamente y solo cambiaremos de camino cada vez que encontremos un marcado con una flecha y un número que expresa los grados de desviación respecto al norte magnético (acimut). En este punto, y con la ayuda de una brújula convencional, nos orientaremos y seguiremos la nueva dirección hasta el siguiente acimut, y así sucesivamente.

Simulación del mapa

Salimos por una pista a 280° , encontramos un hito a la izquierda, hacemos un acimut a 330° por un camino a la derecha, encontramos una balsa, un camino que dejamos y una casa a la derecha, hacemos un acimut a 160° a la izquierda por pista, hacemos un acimut a 250° por un camino a la derecha, encontramos una riera a la izquierda y finalmente hacemos un acimut a 290° por la pista a la izquierda.

En el mapa no se representan entradas de fincas privadas, ni senderos y tampoco se representan aquellos elementos como casas, postes, balsas, fuentes etc. Que queden a una distancia superior de 20 metros del centro del camino.



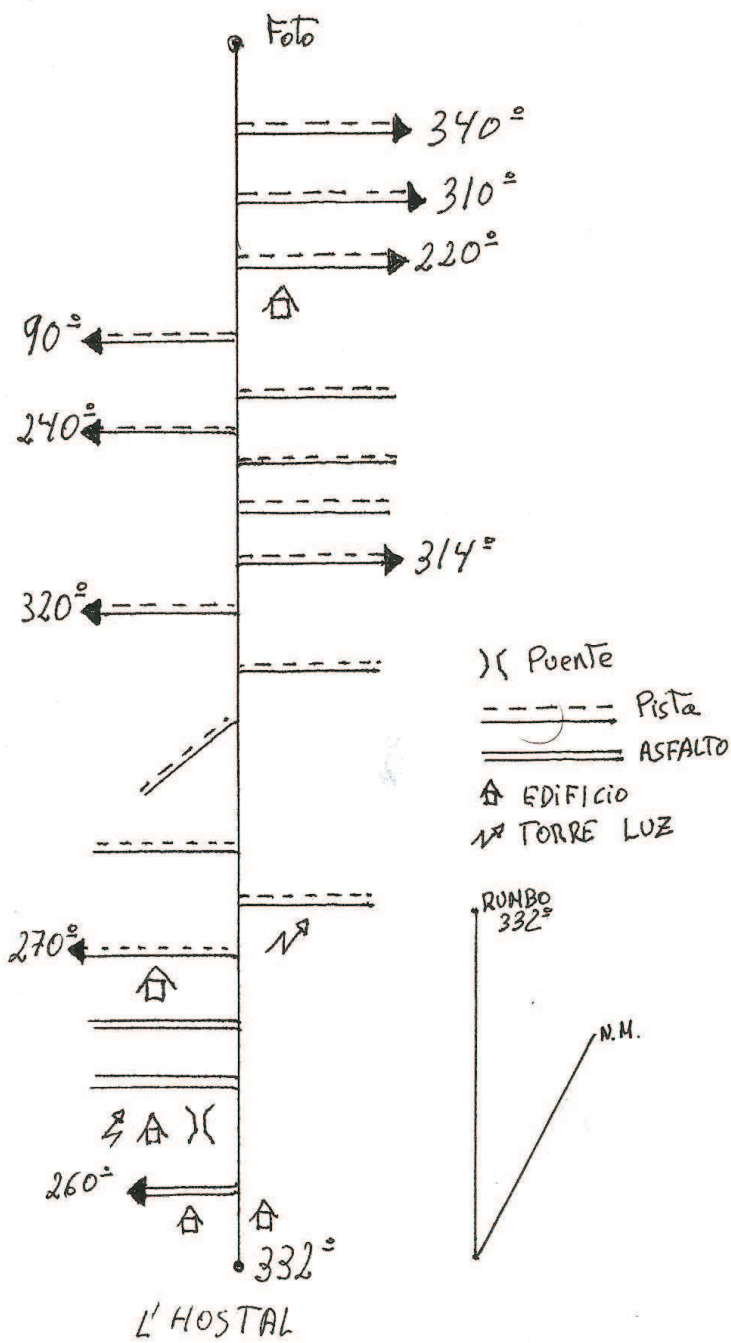
El Catllar
Rumbo 180°

Travessia comella moro (dirrecció centre penitenciaris de Mas Enric)
El Catlla , tarragona . 43764
Foto inicio .31 T356227-4556533 – WGS 84



Foto final





San Jaume dels Domenys
 L'Hostal
 Rumbo 332°

l'hostal

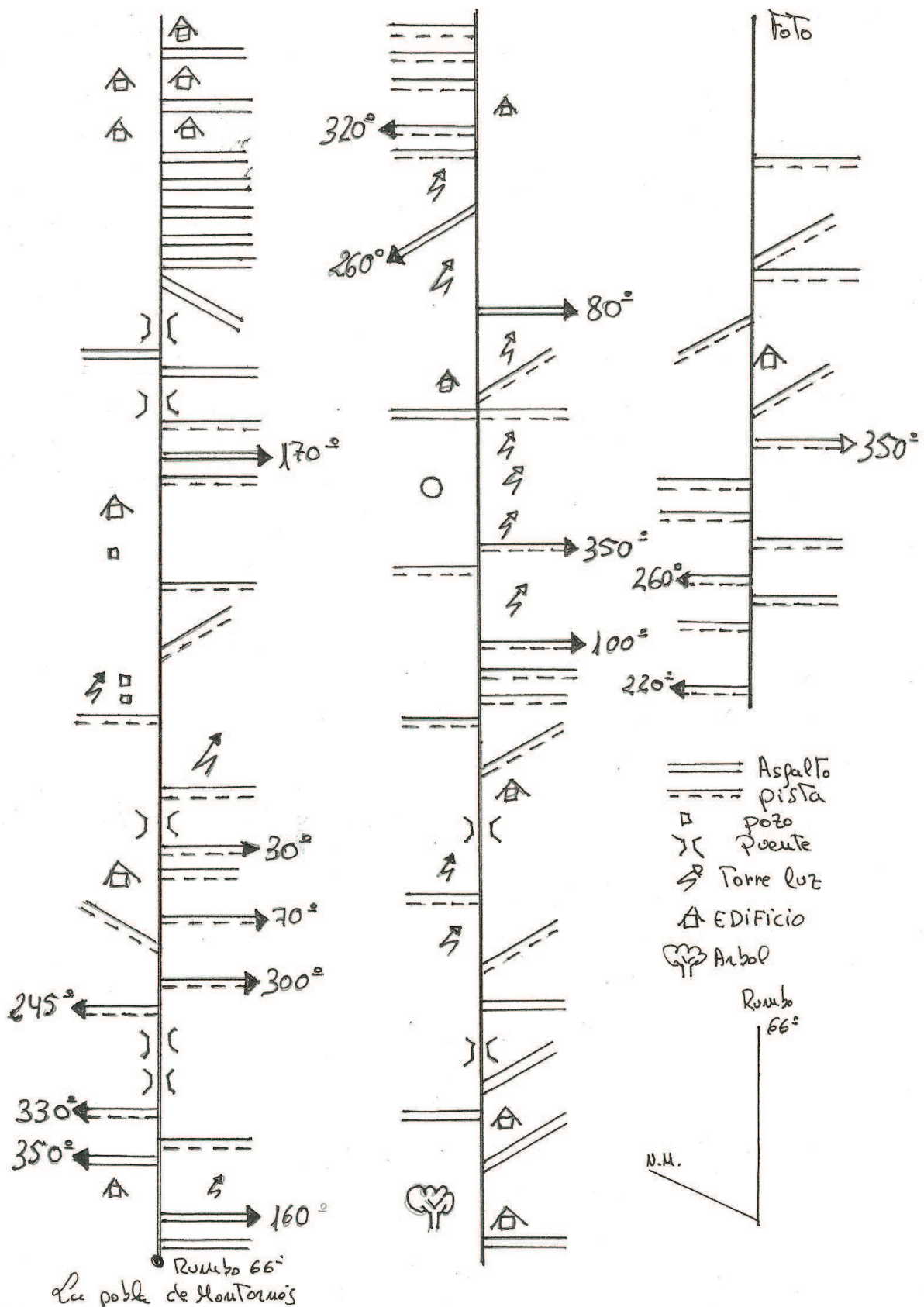
Sant jaume dels Domenys.43713

Foto inicio. 31T 37890-4572787-WGS 84



Foto final





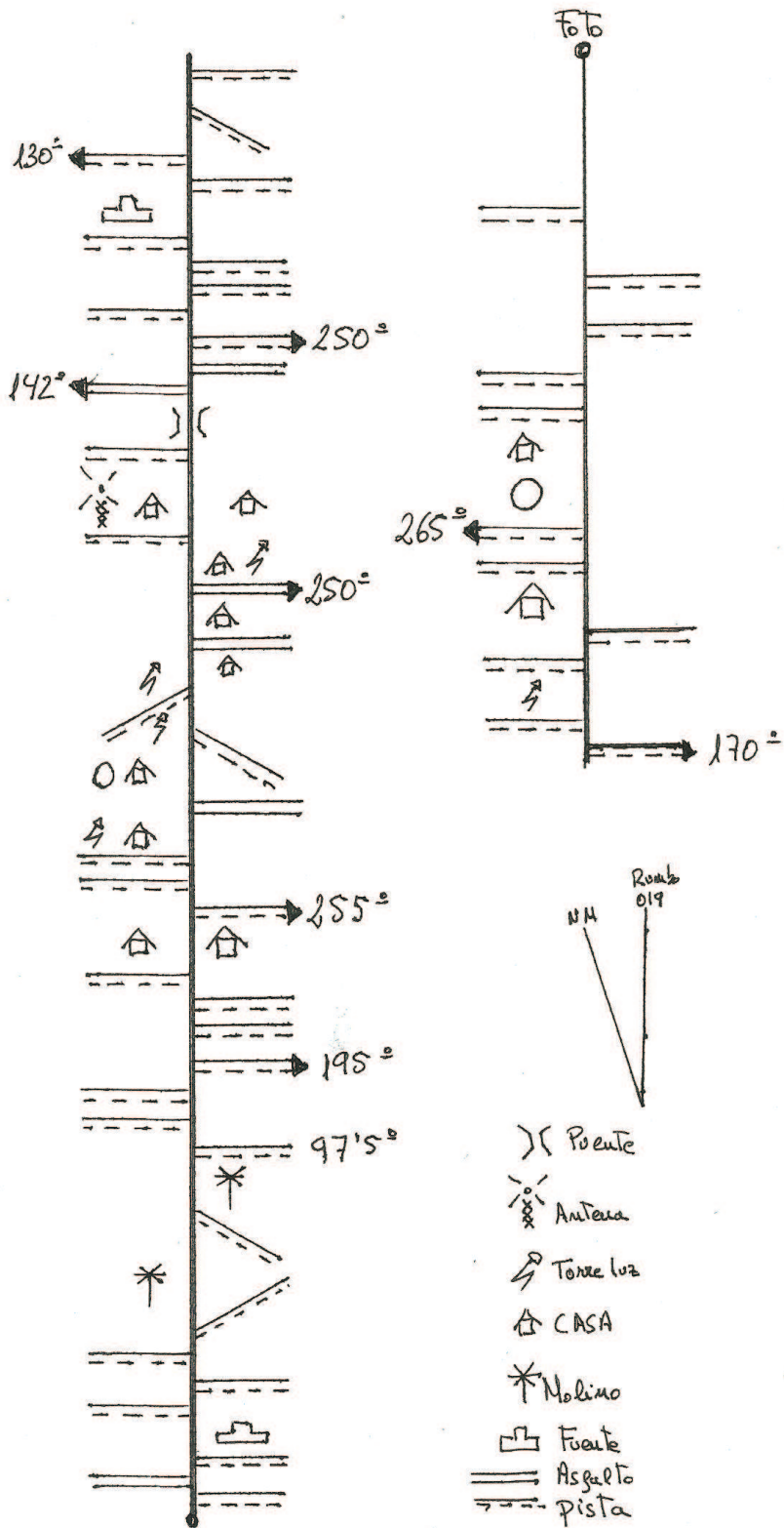
La pobla de montonés
Rumbo 066°

Calle del sol / calle Montserrat
La Pobla de Montornés, tarragona. 43761
Foto inicio . 31 T 367154-4559558 – WGS 84



Foto final





Cabra del Camp
 Calle major
 Rumbo 019°

-Calle major
-Cabra del camp,tarragona. 43811
Foto inicio .31 T 356118-4583777 - WGS 84



Foto final

