



## BOLETÍN 1

# XVI Trofeo de Orientación Tierra de Gigantes

4 de Junio 2026

**Rogaine**  
de 3h  
por equipos



### Información:

-  Criptana Vertical
-  criptana\_vertical
-  658502995

### Inscripciones:

En [www.orienticket.com](http://www.orienticket.com)  
hasta el domingo 31 de mayo



# Información Técnica

## 1. ORGANIZACIÓN TÉCNICA



## 2. PROGRAMA

- **Domingo 31 de Mayo**

**21:59 h** → Cierre de inscripciones en plataforma Orienticket. **No se admiten inscripciones después de esa fecha y hora:**

<https://www.orienticket.com/>

- **Jueves 4 de Junio**

**08:30 h** → Apertura centro de competición en el cerro de la Virgen de la Paz.

**09:20 h** → Briefing explicativo sobre el desarrollo de la carrera.

**09:30 h** → Arranca el crono de las 3 horas de carrera. Entrega de mapas, 10 minutos para elaborar la estrategia de cada equipo.

**09:40 h** → Salida en masa de todos los corredores.

**11:30 h** → Cierre de Meta sin penalizaciones para Open Familiar.

**12:30 h** → Cierre de Meta sin penalizaciones para el resto de categorías.

**12:45 h** → Cierre de Meta total. Todos los corredores deben dirigirse a meta, las balizas comenzarán a retirarse. Todos los equipos que no estén en meta estarán descalificados.

**12:50 h** → Entrega de premios.

### 3. MAPAS y CARRERA:

La modalidad de esta carrera es de tipo Rogaine: carrera Score por puntos (sin orden ni obligatoriedad en los controles), por equipos (de 2 a 4 componentes), de 3 horas máximo de duración (2 h para Open Familiar), en la que se usará una superficie aproximada de 8 km<sup>2</sup> y donde la distancia óptima para completar todos los controles rondará los 20 km. **Pero cada equipo elige libremente la distancia que quiere recorrer y el tiempo en realizarla (sin exceder el máximo establecido)**. Podemos diferenciar 2 partes bien diferenciadas, mapas de campo y mapa urbano.

#### MAPAS DE CAMPO

Mapas que se extienden por el norte y este de la localidad de Campo de Criptana, todos ellos con normativa ISOM 2017 de la IOF. Se trata de mapas por lo general despejados, exceptuando algunos pequeños pinares. Se usará escala 1:10000, con equidistancia de 5 m e impreso en tamaño A3.

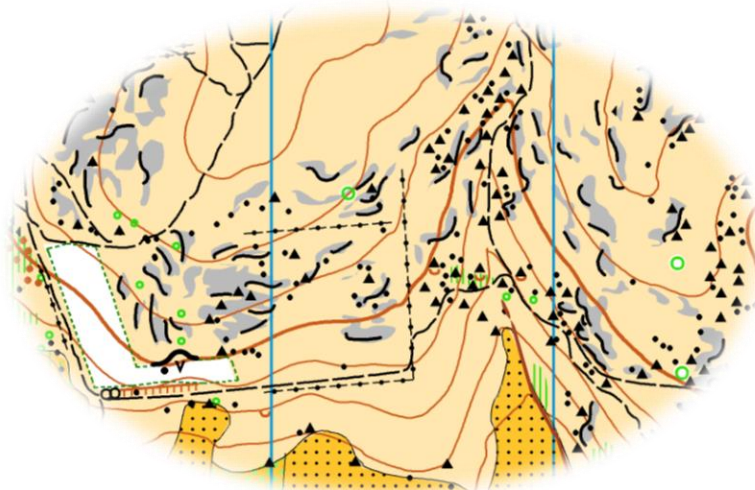
Los tres mapas se han unido, en la mayoría de los casos por zonas de cultivos, sin añadir mucho detalle en estas nuevas zonas. Han sido usados en carreras pasadas y todos han sido revisados en mayo de 2026 sin entrar en mucho detalle, solo las características y elementos más importantes:

#### - **Mapa Virgen de Criptana (2018)**

La parte sur es la zona con mayor desnivel con numerosas vaguadas. Predominan los afloramientos rocosos con pequeños cortados que en ningún caso superan el metro de altura, son todos perfectamente transitables. Podemos encontrar numerosos senderos y trialeras representados en el mapa.

En medio aparece una zona de cultivo de almendros con desnivel muy suave. En los cultivos el suelo es pedregoso e incómodo de correr, en ocasiones sería recomendable usar caminos para atravesar dicha franja.

En la zona norte predominan pequeñas encinas sueltas y otros arbustos. Gran cantidad de restos de muros de piedras. Desnivel suave.





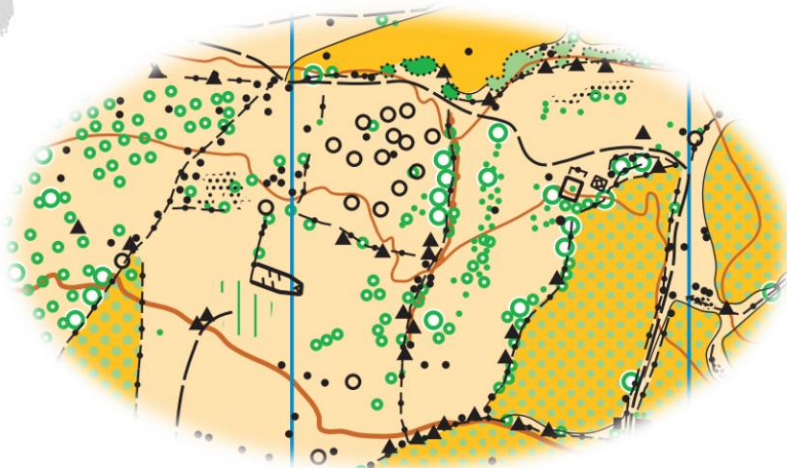
- **Mapa la Laguna (2021)**

Zona abierta sin bosque, salpicada con numerosos arbustos pequeños como pueden ser almendros y algunas encinas de mayor tamaño dispersas por el terreno. Los desniveles son suaves.

Abundan los restos de muros de piedra y corralas en ocasiones apilados en grandes montoneras de piedras dispuestos de forma lineal. Todos ellos representados por el símbolo de muro de piedra en ruinas salvo alguno que se conserva mejor. Aparecen muchos de ellos en las lindes de los cultivos.

Encontramos también muchos majanos, amontonamientos de piedras de mediano tamaño apilados normalmente en forma circular y representados con el símbolo **O**.

Aparecen dispersos por el terreno varias tinajas antiguas, unas de pie visibles desde lejos y otras tumbadas. Representadas en el mapa con el símbolo de **X**.

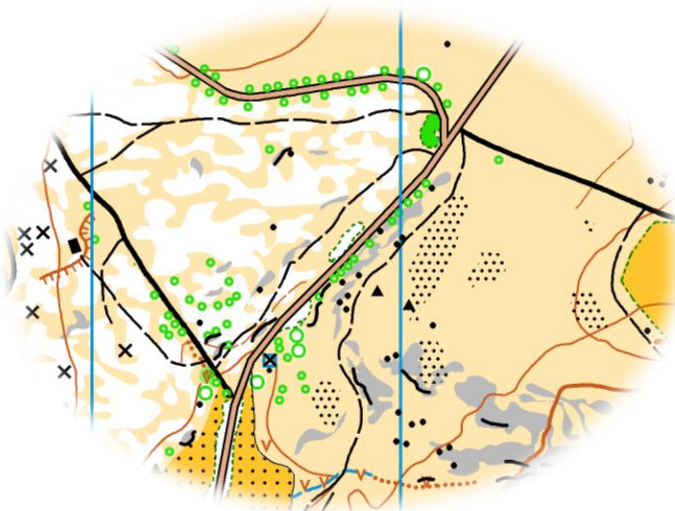




- **Mapa Sierra de los Molinos y San Isidro (2017)**

En la zona norte tenemos el pinar de San Isidro con carrera muy rápida. Más al sur hacia la Sierra de los Molinos, tenemos zona despejada con numerosos detalles rocosos como pueden ser piedras en la mayoría de los casos pequeñas y cortados pasables. Encontramos distintas vaguadas que vierten hacia el oeste y en general desniveles suaves.

Se trata de una zona muy frecuentada por bicicletas por lo que podemos encontrar gran número de trochas. Las más importantes están representadas en el mapa, no obstante, es posible que algunas menos marcadas por desuso no estén dibujadas.





**IMPORANTE!!** Existe algunas zonas de cultivo sembradas por la que está totalmente prohibido transitar por ellas. Cualquier equipo que atraviese alguno de estos cultivos será descalificado.

## MAPA URBANO

Mapa realizado en 2019 conforme a la normativa ISSOM de la IOF (Sprint) y revisado en enero de 2026. Escala 1:4000. Equidistancia 5 metros y estará impreso en tamaño A3 (a la vuelta del mapa de campo).

La zona Norte del mapa, campo abierto, casi en su totalidad despejado y con numerosos afloramientos rocosos y pequeños cortados, con desniveles

moderados en la salida del casco urbano y más suaves a continuación. Zona coincidente con mapa de Campo.

Zona intermedia del mapa, parte de carrera urbana correspondiente al laberinto del Albaicín Criptanense donde se suceden callejuelas estrechas con presencia de numerosas escaleras, muros y desniveles fuertes pero cortos. Circulación de vehículos escasa pero hay que extremar la precaución.

Zona Sur del mapa, es zona urbana en la que las calles son más anchas, con algunas zonas de parque pequeñas. En esta zona el tráfico es más frecuente. Es necesario cumplir las normas sobre viabilidad de peatones.





## 4. CATEGORÍAS

- **Open Familiar:** Equipos de niños con padres, en el que el menor es nacido en 2014 y posterior.
- **Senior Masculino:** Categoría absoluta masculina, sin límite de edad.
- **Senior Femenino:** Categoría absoluta femenina, sin límite de edad.
- **Veterano Masculino:** Equipos con componentes hombres, con algún miembro nacido en 1986 o anterior.
- **Veterano Femenino** Equipos con componentes mujeres, con algún miembro nacido en 1986 o anterior.
- **Junior Masculino:** Equipos con componentes hombres, con algún miembro nacido en 2010 o posterior.
- **Junior Femenino:** Equipos con componentes mujeres, con algún miembro nacido en 2010 o posterior.

**IMPORTANTE!!!** A la hora de confeccionar los equipos, en el caso de que los componentes pertenezcan a rangos de edades distintos, se establecerá la categoría superior. Ejemplos:

- ✓ Equipo con componente **Senior** y **Veterano** → **Categoría Senior**
- ✓ Equipo con componente **Senior** y **Junior** → **Categoría Senior**
- ✓ Equipo con componente **Veterano** y **Junior** → **Categoría Veterano**

De igual forma, solo existen categorías masculina y femenina, **en el caso de equipos mixtos la categoría será la masculina.**

## 5. PUNTUACIÓN CIRCUITO DE CIUDAD REAL

Se utilizará el sistema de puntuación del ranking Roaine de la FEDO:

- Primeros clasificados: 100 puntos.
- Segundos clasificados: 95 puntos.
- Terceros clasificados: 90 puntos.
- Cuartos clasificados: 88 puntos.
- Sigüentes: Anterior menos 2 puntos (86,84,82,80...)

**IMPORTANTE!!** No se aplicarán factores de multiplicación a la hora de llevar estos puntos a la clasificación del Circuito de Ciudad Real 2026. Se aplicarán a cada corredor directamente los puntos obtenidos en la clasificación de esta prueba.

## 6. SISTEMA DE CRONOMETRAJE

Se utilizará el sistema de cronometraje y registro de estaciones de control Sportident. Todos aquellos que no dispongan de pinza electrónica deberán solicitarla en Orienticket cuando se realice la inscripción. Los que sí posean pinza electrónica deberán incluir el número de la misma en la inscripción.

Los participantes que necesiten Sportident **deberán dejar el DNI de fianza en secretaría para utilizar el Sportident**. En caso de extravío o deterioro deberán pagar el valor de la misma (35 €).



**Los equipos sólo llevarán una pinza Sportident. Es obligatorio en todo momento que los miembros del equipo corran juntos (máximo 30 segundos de separación) de lo contrario serán descalificados. La organización tendrá puntos de control para que se cumpla correctamente esta norma.**

Todas las categorías menos Open Familiar correrán con pinza de dedo cuyo número de picadas máximo es mayor que el número de controles de la carrera (en torno a 40).



**La categoría Open Familiar solo podrá competir con pinzas planas por lo que el máximo número de picadas** (número máximo de balizas que pueden picar sin contar meta, limpiar y comprobar) **es de 20**. Los equipos de esta categoría no podrán correr con su propia pinza de dedo, la organización les asignará una plana. Si un control se pica dos veces de forma sucesiva con un intervalo de menos de 5 segundos entre una picada y otra, el segundo registro sobrescribe el primero sin ocupar espacio en la tarjeta electrónica. Pero si el tiempo entre una picada y otra supera los 5 segundos, se almacenarán los dos por lo que se dispondrá sólo de 19 picadas y el programa de cronometraje no cuenta los puntos de estaciones repetidas. **POR LO TANTO, ES MUY IMPORTANTE TENER CUIDADO DE NO PICAR EL MISMO CONTROL DOS VECES CON MÁS DE 5 SEGUNDOS DE SEPARACIÓN.**



## 7. DESARROLLO DE LA CARRERA

- La carrera es por equipos de 2 a 4 componentes, en la plataforma de inscripciones habrá que añadir un nombre de equipo.
- La carrera será modalidad Score, el recorrido es libre, el orden de las balizas es indiferente. Cada equipo deberá elegir su estrategia y recorrido. **La distancia y el tiempo de carrera es libre no excediendo el tiempo máximo de cada categoría.**
- Cuando se den los mapas a los equipos comenzará a funcionar el crono, habrá 10 minutos para que cada equipo elabore su estrategia. A los 10 minutos se realizará la salida en masa (todos a la vez).
- Todas las categorías tienen el mismo mapa, pero cada una tiene su clasificación independiente. El mapa será en A3 por las dos caras. Por un lado, los mapas de campo en 1:10000 y por el otro el mapa urbano en 1:4000. Habrá un control común para enlazar los dos mapas.
- **Los equipos sólo llevarán una pinza Sportident. Es obligatorio en todo momento que los miembros del equipo corran juntos (máximo 30 segundos de separación) de lo contrario serán descalificados. La organización tendrá puntos de control aleatorios para que se cumpla correctamente esta norma.**
- En Open Familiar la pinza electrónica la debe llevar siempre un niño y será una pinza plana asignada por la organización, no podrán usar las suyas personales. En el resto de categorías se usará una pinza de dedo de más de 50 picadas (se permite pinza propia si se tiene).
- En el mapa habrá en torno a 40 controles. **IMPORTANTE!!** En open Familiar **las pinzas electrónicas planas solo admiten 20 picadas** (repeticiones de misma baliza en menos de 5 segundos sobreescibe picada)
- Cada control tiene un valor de 3 a 6 puntos que dependerá de la dificultad y lejanía de la baliza. Los puntos vendrán definidos por la decena del número de control:
  - 31** → 3 puntos
  - 48** → 4 puntos
  - 55** → 5 puntos
- Todos los mapas juntos abarcan una superficie de unos 8 km<sup>2</sup>, y la distancia óptima para realizar todos los controles sería de unos 19/20 km (opcional, cada equipo elige la distancia y tiempo de carrera).

- Tanto en el mapa como en la descripción de control (está será publicada unos días antes y además vendrá incluida en el mapa) viene especificado el número de cada control. Además, en la descripción de controles, en la primera columna se especifican los puntos de cada control:

NORTURNA ARENALES SAN GREGORIO		SCORE		113 punto(s)	
▶					
3	31	▲			
3	32	▲			
3	33	▲			
3	34	▲			
3	35	↗			
3	36	▲			
3	37	↗			✓

- El número total de puntos que se puede obtener picando todas las balizas será de ... PRÓXIMO BOLETÍN. La clasificación de cada categoría vendrá definida por el número de puntos y en caso de empate por el menor tiempo invertido.
- Penalizaciones Senior, Junior y Veterano.** El tiempo máximo de carrera para estas categorías será de 3 horas desde que se den los mapas, 2:50 h desde la salida en masa. El tiempo máximo sin penalización será de 2 horas, 59 minutos y 59 seg. A partir de entonces se empezará a descontar de la puntuación final las penalizaciones siguiendo estas pautas:
  - ✓ **Hasta las 2 horas, 59 min y 59 seg** → 0 puntos de penalización
  - ✓ **De 3 horas a 3 horas, 14 min y 59 seg** → 3 puntos por cada minuto (-45 puntos máximo)
  - ✓ **A partir de 3 horas y 15 min** → Descalificado, fuera de control
- Penalizaciones Open Familiar.** El tiempo máximo de carrera será de 2 horas desde que se den los mapas, 1:50 h desde la salida en masa. El tiempo máximo sin penalización será de 1 horas, 59 minutos y 59 seg. A partir de entonces se empezará a descontar de la puntuación final las penalizaciones siguiendo estas pautas:
  - ✓ **Hasta las 1 horas, 59 min y 59 seg** → 0 puntos de penalización
  - ✓ **De 2 horas a 2 horas, 14 min y 59 seg** → 3 puntos por cada minuto (-45 puntos máximo)
  - ✓ **A partir de 2 horas y 15 min** → Descalificado, fuera de control
- Es importantísimo pues establecer una estrategia de carrera antes de ponerse a correr teniendo en cuenta el valor en puntos de cada baliza y el tiempo de penalización. En el caso del Open familiar también habrá que tener en cuenta el máximo de 20 controles.
- IMPORTANTE:** El tráfico no estará cortado por lo que todos los corredores tienen la obligación de seguir las normas viales y de circulación como peatones que son y además deben ser responsables de ello. La zona donde se encuentra la salida, meta y centro de competición sí que se trata de una zona peatonal sin tráfico.

## 8. MATERIAL RECOMENDADO

- Mochila running o chaleco.
- Agua
- Comida o geles
- Brújula

## 9. AVITUALLAMIENTO

La zona de Salida y Meta es también la parte central de todos los mapas por lo que es el lugar donde se establecerá un avituallamiento líquido por parte de la organización.

Para el resto de la carrera existen algunas fuentes que estarán marcadas como tal en el mapa. Es importante tenerlo en cuenta a la hora de establecer la estrategia.

### Ubicaciones

El centro de competición, salida y meta de la carrera se ubica en el Cerro de la Virgen de la Paz:

<https://maps.app.goo.gl/4qU6KCOdqpCRMu5J8>

Parking Este de la Sierra de los Molinos:

<https://maps.app.goo.gl/Fv4d9fC2c5kAQRjm8>

Parking Norte de la Sierra de los Molinos:

<https://maps.app.goo.gl/qxpmB5HRJkAiXqxL6>

## Inscripciones y premios

### 1. INSCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán única y exclusivamente en el portal [www.orienticket.com](http://www.orienticket.com) hasta las 21:59 h del domingo 31 de Mayo. No se permitirán inscripciones el mismo día de la prueba.

### 2. PRECIOS

- **Inscripción Open Familiar:** 3 euros por persona
- **Inscripción resto de categorías:** 4 euros por persona
- **Seguro deportivo para corredores sin licencia:** 2 euros por persona

### 3. TROFEOS

Se otorgarán diplomas y premios especiales para los 3 primeros clasificados de cada categoría.

### 4. CONTACTO E INFORMACIÓN

e-mail → [amanzaneque@hotmail.com](mailto:amanzaneque@hotmail.com)

Teléfono → 658502995

**1.TURISMO**

La carrera de la tarde Sprint se desarrolla en el espectacular Albaicín Criptanense y Sierra de los Molinos. La estampa más sobresaliente de Campo de Criptana son sus molinos de viento, icono de Castilla-La Mancha en España y, en muchas ocasiones, de España en el mundo. Junto a los molinos Campo de Criptana tiene otras grandes muestras de patrimonio histórico-artístico, popular y religioso, sin olvidar sus zonas naturales.



Los molinos de viento de Campo de Criptana atesoran una fama mundial por ser los que inspiraron a Miguel de Cervantes para narrar la aventura más famosa de la literatura universal, la de Don Quijote contra los 'Gigantes'. En 1575, las Relaciones Topográficas de Felipe II mencionan "muchos molinos" en Campo de Criptana. El Catastro del Marqués de la Ensenada del año 1752 recoge 34 molinos en esta localidad, más que todos los molinos sumados del resto de pueblos de La Mancha.

Entre el conjunto de molinos que puebla la Sierra de los Molinos, se encuentran los tres únicos molinos de la Península Ibérica que conservan la estructura y maquinaria original del siglo XVI (Infanto, Burleta y Sardinero), aptos para moler el cereal como se hacía siglos atrás, gracias al ingenio del hombre y a la fuerza del viento.



Son las calles y plazas contiguas a la Sierra de los Molinos y Cerro de la Paz. Conforman el arquetipo de barrio manchego, con sus casas de teja árabe y pintadas en blanco y añil.

Destaca por la estrechez y carácter pronunciado de sus calles. Es recomendable acceder hasta los molinos mediante un paseo a pie desde el centro histórico del municipio, lo que permitirá contemplar el característico paisaje de La Mancha desde sus miradores naturales.

Está protegido mediante el Plan Especial de Protección de la Sierra de los Molinos y Barrio del Albaicín impulsado por el Ayuntamiento.



Las casas-cueva son construcciones típicas excavadas en la roca, en la ladera de la Sierra de los Molinos, donde vivían antiguamente los vecinos. Se encuentran en el Barrio del Albaicín, conformado por un conjunto de calles típicas manchegas, estrechas y de pendiente pronunciada.

Algunas de estas cuevas también constaban de un almacén de grano que posteriormente se molía en los molinos de viento. Generalmente, los animales de carga también vivían bajo el mismo techo. En la actualidad, se pueden visitar la Casa Cueva del Cerro de la Paz o la Cueva del Molino Infante, además existen otras cuevas de particulares tanto en establecimientos hosteleros como en viviendas.

La Casa Cueva del Cerro de la Paz consta de dos plantas, su estructura es de fábrica de tapial y su cubierta es inclinada con teja curva sobre estructura de madera. La fachada consta de tapia encalada con zócalo y jambas de la puerta en color azul añil. Abierta al público, consta también de una tienda de productos típicos y artesanía.

#### MÁS INFORMACIÓN:

Teléfono: 926 56 39 31.

Correo electrónico: [turismo@campodecriptana.es](mailto:turismo@campodecriptana.es)