



INFORMACIÓN GENERAL

Lugar: Arratia bailara, Bizkaia

Lugar de la competición: Areatza

Fecha: 24 de Octubre de 2026

Inicio: a las 10:00 horas

Duración.: 8 horas

Equipos: 2 o 3 personas

Categorías: 3 (Femenino, masculino, mixto)



PRESENTACIÓN

Como muchos recordaréis, han pasado varios años desde que celebramos nuestra última Arratia Raid. En aquel momento, el tiempo no nos ayudó mucho. Pero no os preocupéis, este año, el 24 de octubre de 2026, ¡tenemos el tiempo bajo control!

El Raid comenzará en Ubidea (580 m) y terminará en Areatza (140 m), donde tendrás la oportunidad de descubrir los paisajes del Parque Natural de Gorbeia; y como puedes ver, se os hará cuesta abajo.

La estrategia será muy importante. Por un lado, será una sección en formato rogaine; con muchas balizas y la mayoría atravesando el bosque (fuera de las pistas). Y por otro lado, en la sección de bicicleta, aunque será fácil orientarse, porque muchos tendréis que tener cuidado de llegar a tiempo al destino (no creemos que muchos de vosotros seréis capaces de clicar todas las balizas). Sin embargo, al final, tendréis una orientación en el pueblo para conocer la villa de Areatza con varias pruebas especiales, para divertirlos y así, aunque lleguéis demasiado rápido, tendréis la oportunidad de seguir acumulando puntos.

Cada equipo tendrá que adaptar la ruta a sus habilidades, deseos y objetivos, lo que dará la mayor importancia a la sección para conseguir la mayor cantidad de puntos posible durante las 8 horas de la carrera.





UBICACIONES Y PUNTOS DE INTERÉS

La competición será en Areatza; pero la salida será en Ubidea, allí también estará el suelo duro.

Más adelante comentaremos cómo desplazarnos de un sitio a otro.

Los lugares de interés para la competición se detallan en los siguientes mapas:

-Areatza (Villaro):

- Parking: <https://goo.gl/maps/5ASrjka8tLB2>
- Duchas: <https://goo.gl/maps/rA8qAbC7b2k>
- **La comida posterior a la prueba se celebrará en AREATZA (Villaro)**

-Ubidea

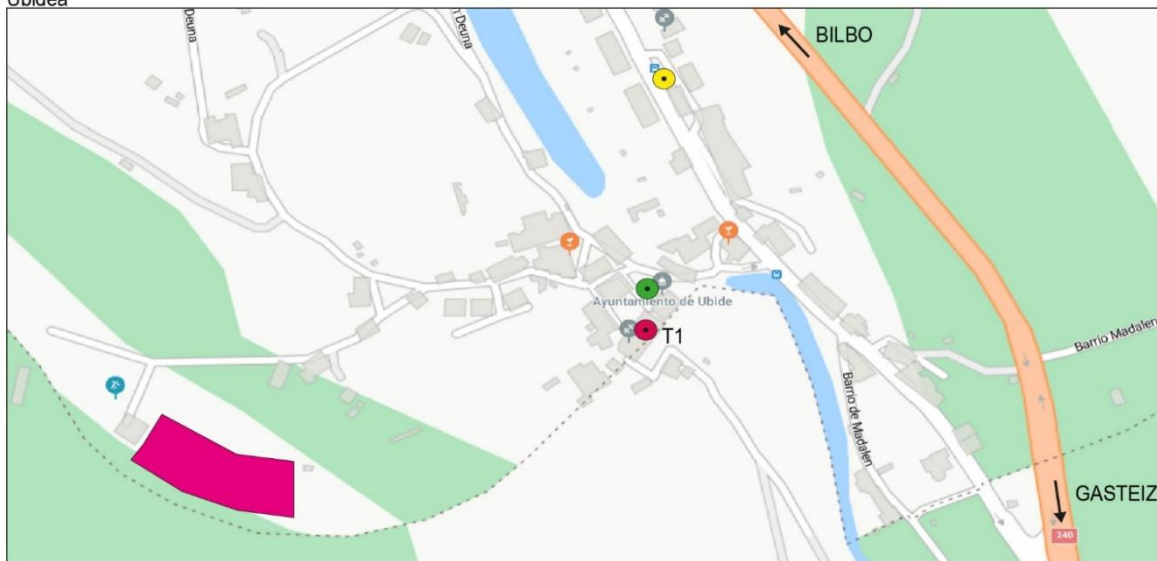
PARKING DE CARAVANAS: En Ubidea, tendrás dos opciones

- En el aparcamiento junto al refugio de Olalde (el refugio está cerrado)
- En el aparcamiento de la entrada al pueblo

PARKING DE COCHES: Para quienes lleguéis el sábado por la mañana, **tendréis que dejar vuestros vehículos en los aparcamientos de la entrada** al pueblo, coger vuestro material e ir a la plaza a pie o en bicicleta. **NO SE PERMITIRÁ ENTRAR A LA PLAZA EN VEHÍCULO.**



Ubidea



Areatza



- Irteera
- Helmuga
- Trantsizio gunea
- Autobus geltokiak
- Dutzak
- Kotxe aparkalekua
- Autokarabana gunea



IZEN EMATEAK

Las inscripciones de ARRATIA RAID 2026 se abrirán el 3 de agosto, en el siguiente enlace de [ROCKTHESPORT](#).

- El precio será de 50€ por participante.

Modalidad AVENTURA (maximo 80 grupos)

- La inscripción incluye en el precio:
 - Bolsa de corredor con regalos.
 - Un juego de mapas para cada corredor y el Roadbook.
 - Seguro.
 - Sistema de cronometraje electrónica SPORTIDENT y chips.
 - Suelo duro y duchas.
 - Comida final y avituallamientos
 - Premios y sorteos de regalos



PROGRAMA

Los horarios son estimados, los detallaremos más adelante.

- VIERNES 23 OCTUBRE

-19:00-21:00 _____ Recogida de dorsales y apertura de suelo duro en el fronton de Ubidea.
(Es posible que se puedan dejar las bicicletas y bolsas listas para el día siguiente.)

- SABADO 24 OCTUBRE

-7:30-8:30 _____ Recepción de los equipos, reparto de dorsales y Sportident **en la Plaza de Ubidea**. Dejar la bicicleta y la bolsa A en el frontón de Ubidea

-8:30 _____ **Salida en caravana de coches**, Para aparcar en Areatza (Villaro).
(Un único participante por equipo).

-9:15 _____ **Salida del autobús para subir a Ubidea** (Un único participante por equipo)

-9:45 _____ Un breve **Briefing**

-10:00 _____ **Comienzo del RAID**

-18:00 _____ **Cierre** de la prueba **sin penalización**.

-18:30 _____ **Cierre de la prueba**, con pérdida de todos los puntos.

-19:00 _____ **Comida** , reparto de premios y sorteo de regalos en Areatza

Explicación:

La prueba comenzará en Ubidea, a una altitud de 580 m. Los dos o tres miembros de cada equipo tendrán que subir allí, para dejar el material necesario para la segunda sección S2 (mochilas y bicicletas T1). Una vez que hayáis descargado vuestras pertenencias (tened en cuenta que no podréis entrar en la plaza del pueblo con el vehículo), **UN UNICO PARTICIPANTE** del equipo deberá bajar a Areatza, aparcar el vehículo y dejar la mochila (la de todos los integrantes del equipo) para la orientación S3 urbana (T2) en el frontón de Areatza para inmediatamente y dirigirse a la **estación de autobuses** para volver a subir Ubidea. El o los otros miembros del equipo esperara en Ubidea.

- El Autobus saldrá a las 9:15, se ruega puntualidad por favor.

- Cada equipo tendrá que **llevar 2 mochilas**:

- A. En la salida (Ubidea T1) dejareis esta mochila para la sección S2 (BTT). Cuando acabéis la S1 meteréis en esta misma bolsa el material usado para el trekking. La organización se encargará de llevar esta bolsa a la T2 (Areatza), pero no podemos garantizar que llegue a tiempo para la orientación del pueblo S3.
- B. Por este motivo deberéis preparar otra mochila para la realización del S3 urbano, que lo haréis corriendo, NO con bicicleta. Esta mochila es la misma que dejareis en el frontón de Areatza al bajar en la caravana de coches de la mañana.



CATEGORIAS

Los equipos en todas las categorías estarán formados por dos o tres miembros y estarán juntos durante toda la carrera (salvo que se indique lo contrario), y sin ayuda externa.

Desde la organización hemos intentado crear rutas interesantes que cumplan con los objetivos de todos los participantes, donde los equipos más experimentados puedan esforzarse al máximo; y los equipos que no quieran hacer el 100% de la ruta tendrán la oportunidad de hacer tramos más cortos. De este modo, todos podrán participar en esta prueba de aventura.

- FEMENINO:

- * Equipos de 2 o 3 mujeres.
- Tiempo máximo: 8 horas.
- Antes del cierre de la carrera, los 3 mejores equipos con más puntos recibirán premios.
- En caso de empate a puntos, ganará quien llegue a la meta en el menor tiempo.

- MASCULINO:

- * Equipos de 2 o 3 mujeres.
- Tiempo máximo: 8 horas.
- Antes del cierre de la carrera, los 3 mejores equipos con más puntos recibirán premios.
- En caso de empate a puntos, ganará quien llegue a la meta en el menor tiempo.

- MIXTO:

- * Equipos de 2 o 3 mujeres.
- Tiempo máximo: 8 horas.
- Antes del cierre de la carrera, los 3 mejores equipos con más puntos recibirán premios.
- En caso de empate a puntos, ganará quien llegue a la meta en el menor tiempo.

>>* Equipos de 2 o 3 personas participarán en la clasificación de la misma categoría, todos los integrantes del equipo que hayan iniciado el Raid deberán completar para poder tomar parte en la clasificación

**Es decir, los equipo que empezaron la carrera con 3 personas, deben llegar los 3; si uno de ellos se retira y terminan 2, quedarían fuera de la clasificación, pero podrían seguir participando hasta llegar a meta.<<*



DISZIPLINAS

- ORIENTACION:

Se puede considerar la disciplina principal del Raid, el mapa será necesario para avanzar en todas las secciones, con la ayuda de la brújula.

- TREKKING:

No se necesita mucha experiencia en montaña para hacer la sección de trekking. Encontrareis hayedos muy limpios en general, así como un prado y una cima con vistas únicas. Estas etapas se pueden acortar fácilmente para quienes no quieran hacer toda la ruta o para quienes estén preocupados por el tiempo. Será una ruta con forma de Rogaine, con muchas balizas, pero no será fácil encontrar la ruta mas optima (especialmente para quienes no tienen mucha experiencia en el mundo de la orientación). Deberás ayudarte de la brújula y saber leer correctamente las seña curvas.

El orden de marcaje de las balizas será libre durante toda la competición.

- MTB:

El 90% de la ruta será por pistas y carreteras anchas, la sección ciclista será ciclable sin ser un experto en BTT, salvo en el **último descenso**. (Pero no creemos que muchos de vosotros podáis hacer este último descenso, y es probable que acortéis la ruta antes y bajéis a tiempo hasta la meta) Sin embargo, en ciertos puntos del camino será exigente (por falta de habilidad o por demasiada pendiente).

En esta sección, algunas de las balizas estarán indicados con letras (A, B, D...); el nivel de dificultad física de estas será mayor. Por lo tanto, si sigues el camino indicado por números, no necesitarás demasiado nivel físico (aunque hayas hecho un trekking previamente). Cada uno decidirá qué ruta seguir en función de las balizas que quiera marcar.

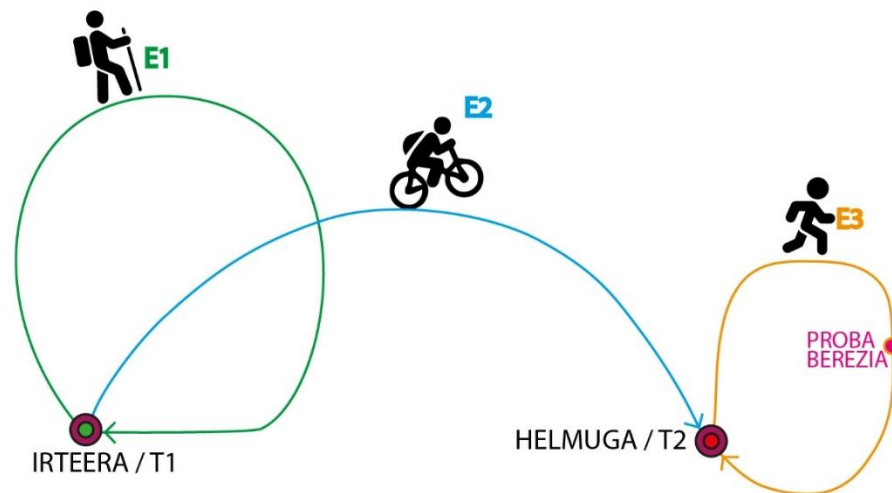
No habrá balizas obligatorias y podréis marcar las balizas que consideréis.

- CUERDAS:

Puede que incluso tengáis que hacer rappel o tirolina, seguimos trabajando en eso.



CROQUIS DE LA CARRERA Y SECCIONES



Treking: +- 19km // **MTB:** +- 42km // **Herri orientazioa:** +-3km

- **E1** TREKKING: FORMATO ROGAINÉ + RAPEL?

Será una caminata de unos 19 km y un desnivel de 900 m. Caminarás por bosques claros y la brújula te servirá de ayuda. Habrá muchas balizas, bastante cerca unos de otros, así que diseña una buena ruta y mírala con calma. **¡PIENSA Y CORRE!**

- **E2** BTT-Mountain Bike SECCION LINEAL + PRUEBA ESPECIAL

Tendrá una pendiente de 42 km y 1600 m+ acumulados. El recorrido es fácil y rápido en general. Habrá muchas oportunidades para acortar el recorrido, lo que eliminará mucho desnivel. Desde el punto de vista de la orientación, será fácil y muy lineal. Ten cuidado de no llegar fuera de tiempo a Areatza.

- **E3** ORIENTACION-URBANA + PRUEBAS ESPECIALES

Habrà una breve prueba de orientación en la localidad de Areatza, pero con muchas pruebas especiales. Estarás muy cerca de la meta durante todo el tiempo, lo que te ayudará mucho en tu estrategia para no llegar tarde.



CRONOMETRAJE

Como es habitual en ediciones anteriores, utilizaremos el sistema Sportident. Cada corredor tendrá una pinza electrónica acoplada a la muñeca, que no podrá quitarse durante toda el Raid, y tendrá que introducir en las balizas electrónicas; los dos corredores tendrán que ir a cada baliza y ambos marcajes no deberán superar una diferencia mayor a un minuto. Al final de la prueba, toda la información de Sportident tendrá que descargarse delante de un técnico de Sportident.



La organización proporcionará los chips y cintas necesarias. Por lo tanto, los corredores no tendrán que traer su propio chip.

Recuerda que es obligatorio que todos los miembros del equipo vayan juntos.

Recuerda que también tendrás que hacer clic en ambas transiciones.

Durante las transiciones, habrá un lugar de avituallamiento, sólido y líquido (frutas, frutos secos, pasta, etc.). También tendrás que llevar la comida en la mochila durante todo ese tiempo.

PUERTAS PARA PASAR – PUERTAS EN VALLAS:

>> Hay que respetar las puertas y debemos dejarlas tal cual las hemos encontrado.



PRUEBAS ESPECIALES:

Habr  varias pruebas especiales durante el Raid, la mayor a en la  ltima secci n S3. Habr  pruebas f ciles: caminar con zancos, hacer una ruta con los ojos cerrados, aplicar la escala de un mapa para ver cu ntos metros tendr a realmente la ruta, una prueba de habilidad en bicicleta,...

PE 1 - RAPPEL (seccion S1):

Estar  situado en un punto de la secci n S1-trekking. Habr  dos cuerdas preparadas para el rapel. Al menos dos miembros de cada equipo tendr n que rapelar. Si m s de dos equipos coinciden en la prueba de r pel, cada equipo debe usar la misma l nea para descender. Solo los miembros del equipo que hayan rapelado marcar n la baliza.

Es posible que el material para rappelar lo proporcione la organizaci n (arn s, mosquetes, cascos, etc.); as  no tendr is que portear todo este material durante el trekking. (Si quieres, puedes llevar tu propio equipo.)

PE 2 -PRUEBA DE HABILIDAD DE BICICLETA EN secci n S2):

Tendr s que atravesar un camino con tu bicicleta sin echar pie al suelo.

PE 3 - ZANCOS (secci n S3):

Con zancos tendr s que completar un recorrido de 15-20 metros entre dos comp  eros. No puedes ayudar al comp  ero. El primero realizara parte de la ruta hasta que toque el suelo, en ese punto el comp  ero lo releva. Si el segundo no consigue terminar la ruta, tendr is que empezar desde el principio. Si no complet is toda la ruta en la tercera oportunidad, tendr is una baliza de penalizaci n (all  te indicar n d nde estar ). Si se consigue realizar el recorrido en el primer intento, tambi n se dar  por v lida.

PE 4 - DE LA ESCALA A LA REALIDAD (en la secci n S3):

En un mapa de orientaci n, tendr s que elegir la ruta m s corta para tomar 4-5 balizas y decirnos cu ntos kil metros ser an realmente. Tendr s 3 opciones. Si no lo adivinas, habr  una baliza de penalizaci n.

PE 5 - ORIENTA-MIMICA

Le hemos dado una vuelta al juego que hacemos cada a o en el Arratia Raid... Debajo de algunos conos habr  fotos de animales. Uno de los participantes ver  un mapa de esos conos (estar n pegados al suelo y no se podr  coger) e ir  a los conos correspondientes a mirar el animal que hay bajo los conos; Este participante con gestos, mimica, NO PUDIENDO HABLAR NI REALIZAR RUIDOS, deber  interpretar el animal para que el otro participante lo pueda adivinar y escribir en un papel. Deber n adivinar tres de seis conos.



PE 6 – ¡CUIDADO CON EL COCODRILO!

En el suelo habrá 9 filas de 3 aros (9x3). El organizador colocará una x (un cocodrilo) en un mapa en uno de los aros de cada fila de 3, que el participante, por supuesto, no verá. Deberá elegir un aro por fila hasta completar las 9 filas, todos los miembros del equipo tendrán que completar toda la ruta. Cuando alguien pise una x, el siguiente miembro del equipo empezará desde el principio. Recomendamos que memorices la ruta anterior. Cuando dos participantes completen el recorrido, la prueba terminará y podréis clicar la baliza.

Pondremos varias rutas para evitar aglomeraciones, pero si todas las rutas están ocupadas y un equipo no realiza correctamente la ruta en su intento deberá ponerse el último en la fila de espera.

PE 7 – ¡QUE RICO!

Puede que haya una prueba sorpresa...



MATERIAL OBLIGATORIO

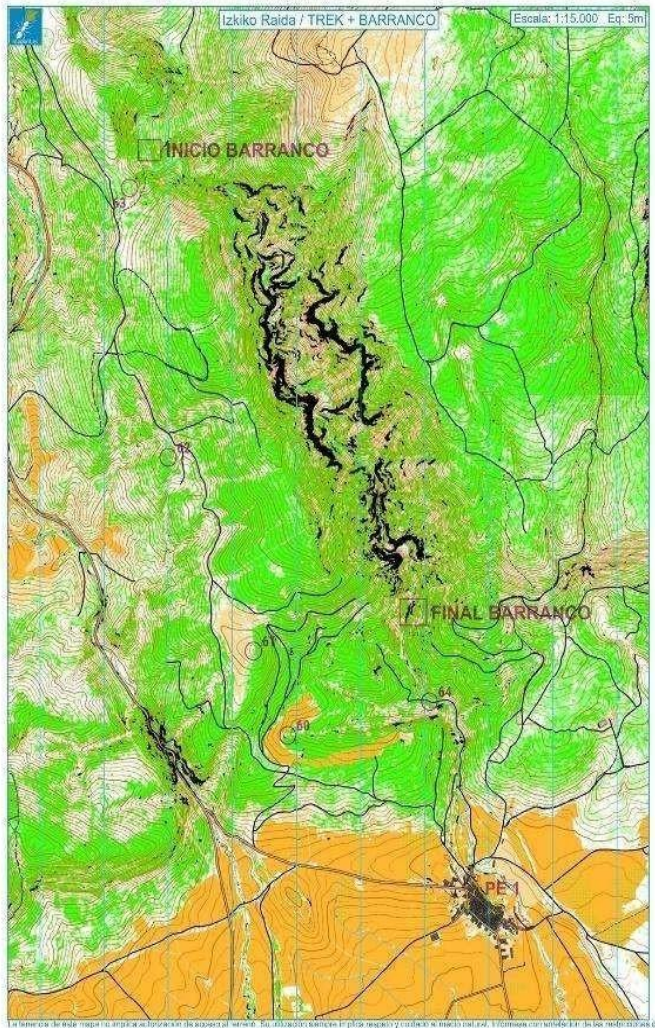
- POR EQUIPO:
 - . Botiquin; ____ Esparadrapo, gasas, vendas, antiinflamatorios, antisepticos,...
 - . Movil; ____ Apagado, con batería cargada y el PIN escrita en la parte posterior
 - . Brújula
- POR PERSONA:
 - . Chaqueta cortavientos de manga larga
 - . Chaqueta cortavientos de manga larga ____ Minimo capacidad de 1litro
 - . Mochila ____ Con capacidad para trasportar todo el material
 - . Buff o gorro
 - . Silvato
 - . Manta termica
- TREKINGA:
 - . Pantalones largos ____ Sera recomendable en función del clima, pero NO obligatorio
 - . Bastones ____ Recomendables
- BTT:
 - . Kit de reparacion ____ Camara, inflador o bombonas, mechas, desmontables, multi-herramienta...
 - . Bicicleta
 - . Casco bicicleta ____ Homologado para bicicletas
 - . Portamapas BTT ____ Recomendable

MATERIALA PROHIBIDO

- . Dispositivos de comunicación ____ (talkies, móviles, etc.)
- . Sistemas de Navegación Electrónica ____ (GPS)



CARTOGRAFIA



Los mapas que se usarán en VIII ARRATIA RAID 2026 serán de dos tipos.

Un mapa muy detallado para la sección de trekking (¡con mucha ayuda!). Con sestra curvas muy precisas, con muchos agujeros y detalles.

Para la sección BTT, habrá cartografía basada en mapant, que ha sido revisada y actualizada por nuestro equipo. El simbolismo utilizado en estos mapas se basará en las regulaciones ISMTBOM de la IOF.

También nos dieron un mapa bastante detallado.

MUCHAS GRACIAS JUANTXO!!!



NORMATIVA

- 1) Las carreras de Aventura o Raid de aventura se realizan en total autonomía, esto quiere decir, que salvo alguna excepción en la que pueda haber algún paso obligatorio marcado (por su peligrosidad, etc.), el resto del recorrido estará sin balizar, y será el propio equipo con la ayuda del mapa el que decida por donde quiere maverse.
- 2) El tiempo máximo de carrera es de 8 horas desde el momento de salida.
 - a) A partir de 8 horas 0 minutos y 1 segundo se perderán todos los puntos de la ultima sección.
 - b) Apartir de las 8 horas 30 minutos y 1 segundo se perderán todos los puntos de todas las secciones.
- 3) Los puntos de Control o Balizas (CP), que deberemos de encontrar con la ayuda del mapa en cada SECCIÓN, tendrán un valor de puntuación diferente, atendiendo a los criterios de exigencia física y exigencia en materia de orientación a la hora de buscarlos.
- 4) No será obligatorio pasar por todos lo CP, ni tampoco cumplir con el tiempo máximo de carrera. Es decir, si algún equipo por ejemplo decide tras 5 horas de carrera, ir a meta y terminar la carrera en ese momento, clasificará con los puntos obtenidos hasta ese momento.
- 5) El criterio para establecer el orden de la clasificación final será el siguiente:
 - a) El equipo que obtenga el mayor número de puntos dentro del tiempo de carrera.
 - b) En caso de empate a puntos, el equipo que haya tardado menos tiempo en conseguirlos.
- 6) Cada equipo, para poder clasificar en su respectiva categoría (masculina, femenina o mixta), deberá de terminar la carrera con los mismos componentes con los que ha tomado la salida, habiendo completado todos ellos la totalidad del recorrido, no pudiendo relevarse ni intercambiarse en ningún momento.
- 7) Todos los componentes del equipo tienen que ir juntos, salvo en las pruebas especiales que así lo requieran.
- 8) Tirar basura o dejar desechos en el monte será razón de descalificación del raid.



ORGANIZADORES:

- LAMINO MENDI TALDEA
- ARRATIA RAID taldea

COLABORADORES:

- Areatzako udala - Ubideko udala - KON - Viña MARTION - Balneario Areatza -
- Cabañas en los arboles - KordaVertical - CocaCola - Kaiku - Aquasevice -

CONTACTO arratiraid@gmail.com

TELEFONOS

--- 637757549 // 670420547 // 686190637 // 676215397 // 626950595 ---

