

DATOS GENERALES

Lugar: Comarca del Goierri
Centro de Competición: Idiazabal
Fecha: 19 de septiembre 2026
Inicio: 9:00h am
Duración max.: 8 horas
Distancia: +-50km
Desnivel: +-2000m
Equipos: De 2 y de 3 Personas
Categorías: 3 (Femenina, Masculina, Mixta)



1.PRESENTACIÓN

En 2026 celebraremos la primera edición de nuestro GOIERRI RAID, situado en un enclave en el corazón de Euskal Herria.

Tomaremos como centro de referencia para celebrar la competición la localidad de IDIAZABAL, conocida por sus famosos quesos de gran trascendencia gastronómica. Pero este, no es el único encanto del que goza esta localidad, y que os daremos la oportunidad de conocer participando en nuestro Raid.

Comenzaremos desde el principio, y es que, ¿qué es un Raid de Aventura?

Se trata de una competición multidisciplinar destinada a probar la resistencia y navegación de equipos en total autonomía con la ayuda de un mapa, donde el objetivo de los participantes es conseguir el mayor número de puntos/balizas repartidos en un área representada en un mapa, con un tiempo límite de duración. Para ello deberán progresar sobre el terreno utilizando exclusivamente sus propios medios, sin recibir ayuda externa, ni valerse de medios motorizados, corriendo a pie, en bicicleta de montaña y superando pruebas especiales varias.

La estrategia, por tanto, es un factor vital, y cada equipo adapta la carrera a su nivel, escoge el tipo de recorrido que quiere hacer, Puntos de Control por los que pasar y a que secciones dar más importancia, dentro del tiempo que dura la carrera, es por esto que se trata de una disciplina apta para todos los públicos y niveles, ¡¡¡ya que tu creas tu propia aventura!!!



2. PARZONERÍA GENERAL DE ARABA y GIPUZKOA

La Parzonería General de Gipuzkoa y Araba, (en euskera: Gipuzkoa eta Arabako Partzuergo Orokorra o Gipuzkoako Partzuergo Nagusia), es una entidad local de la provincia de Gipuzkoa que no posee el estatuto jurídico de municipio y que no está integrada en ningún término municipal.

Se trata de un territorio de monte sobre el que ejercen su condominio desde la Edad Media cuatro municipios de la comarca del Goierri (en Gipuzkoa): Idiazabal, Segura, Zerain y Zegama; y dos municipios de la Cuadrilla de Salvatierra (en Araba): San Millan y Asparrena. Desde 1994 la Parzonería General de Gipuzkoa y Araba se encuentra englobada dentro del parque natural de Aizkorri-Aratz.

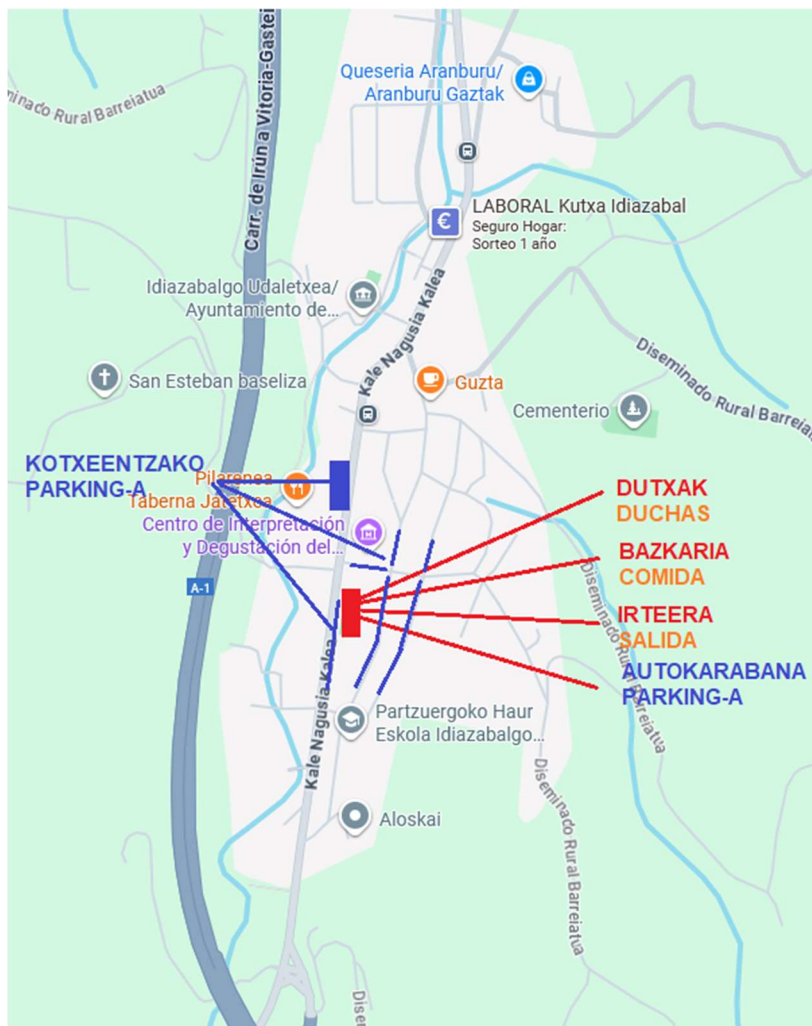
Goierri Raid discurrirá por los terrenos la Parzonería General, tierras de gran riqueza natural, por lo que se ruega a todos los participantes que caminen con el máximo respeto. Cierren las puertas que estén cerradas, respeten el ganado, llevar la basura consigo y, en general, dejar la montaña en el mismo estado en que la encontraron.



3. LOCALIZACIONES E INFORMACIÓN PRÁCTICA

El centro de competición está situado en Idiazabal (Gipuzkoa).

A continuación, facilitamos un mapa detallado con las zonas de interés para la competición.



CENTRO DE COMPETICION:

Salida, meta, comida y duchas. Polideportivo Idiazabal. También se encontrará la oficina permanente del centro de competición.

PARKING AUTOCARAVANAS:

En el campo de futbol que está delante del polideportivo

PARKING COCHES:

Kale Nagusia Kalea, 25, Idiazabal y Kale Nagusia Kalea, 48, Idiazabal



4. INSCRIPCIONES

Las inscripciones se abrirán el 9 de MAYO.

La inscripción al GOIERRI RAID 2026 se realizará a través de la página ROCKTHESPORT. Habrá un único precio por participante, será 40€.

Categoría AVENTURA (máximo 80 equipos)

El precio de la inscripción incluye:

- Bolsa del corredor con obsequios
- Un juegos de Mapa por participante y Roadbook
- Seguro de la prueba
- Sistema de cronometraje SPORTIDENT y chip.
- Suelo duro y duchas
- Comida final y avituallamientos
- Premios y sorteo de material

5. PROGRAMA

Los horarios son aproximados, se detallarán más adelante.

VIERNES 18 de septiembre

De 19:00 a 21:00 Recogida de Dorsales
Habrá suelo duro para dormir para los que quieran

SABADO 19 de septiembre

De 7:00 a 8:00 Recogida de Dorsales
8:30 Briefing explicativo para prueba 9 horas
9:00 Inicio de Carrera GOIERRI RAID 2026
17:00 Cierre Meta GOIERRI RAID 2026
18:00 Cena en el centro de competición y entrega de Premios



6. CATEGORÍAS

FEMENINA:

Equipos formados por 2 o 3 componentes femeninas.

Recorrido de un máximo de 8 horas.

Premios para los 3 primeros equipos que obtengan el mayor número de puntos antes del cierre de meta de carrera. En caso de empate a puntos, ganará el que menos tiempo haya invertido en conseguirlos.

MASCULINA:

Equipos formados por 2 o 3 componentes masculinos.

Recorrido de un máximo de 8 horas.

Premios para los 3 primeros equipos que obtengan el mayor número de puntos antes del cierre de meta de carrera. En caso de empate a puntos, ganará el que menos tiempo haya invertido en conseguirlos.

MIXTA:

Equipos formados por al menos 1 componente femenino y 1 masculino, el tercer componente, de haberlo, podrá ser de ambos sexos.

Recorrido de un máximo de 8 horas.

Premios para los 3 primeros equipos que obtengan el mayor número de puntos antes del cierre de meta de carrera. En caso de empate a puntos, ganará el que menos tiempo haya invertido en conseguirlos.

****Tanto los equipos formados por 2 como por 3 componentes optarán a la misma clasificación dentro de su categoría, con el único requisito de que el equipo deberá terminar el Raid con los mismos componentes que ha tomado salida, en caso contrario, serán descalificados.***

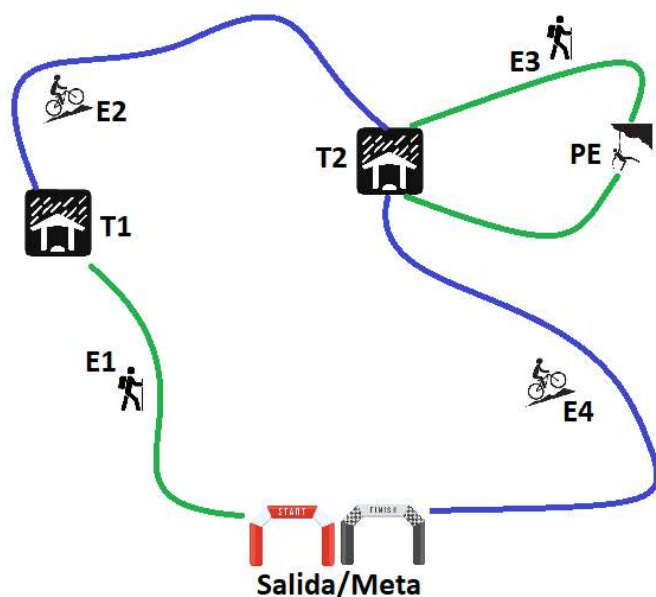
*Es decir, si un equipo empieza con 3 componentes en categoría masculina, deberá terminar con los 3 componentes para clasificar, si uno de ellos se retirara y solo acabaran 2, no se clasificarían. **



7. DISCIPLINAS

- **ORIENTACIÓN:** La orientación puede considerarse la disciplina principal de la carrera, ya que en todas las secciones los equipos tendrán que avanzar con la única ayuda del mapa y la brújula. Tener por lo menos un buen navegador/estratega en el equipo puede resultar clave para gestionar bien el tiempo de carrera.
- **TREKKING:** Transitamos por una gran variedad de terrenos, campo abierto, cimas con inmejorables vistas, zona kárstica, bosque a través, senderos divertidos, etc. No es necesario tener una gran experiencia en la montaña para poder circular por las etapas de trekking. Fácilmente recortables en caso de no querer hacer el recorrido completo.
- **MTB:** Transitan en el 80% de su recorrido por pistas y caminos anchos, y salvo en algún momento puntual en el que tendremos que empujar la bici (ya sea por falta de habilidad o por exceso de pendiente) todas las secciones de bici serán perfectamente ciclables sin ser un gran experto en conducción y manejo de MTB.
- **CUERDAS:** Prueba especial de escalada y descenso de rapel, nivel básico. Su realización no será obligatoria, pero sí perderemos los puntos de la prueba en caso de no realizarla.

8. DISTANCIAS APROXIMADAS y ESQUEMA DE CARRERA



MTB: +- 30kms
Trekking: +- 25kms



9. ASISTENCIA Y TRANSICIONES

La asistencia será proporcionada por la organización, de manera parcial.

T1. La transición 1 (T1) será el final de la S1 – treking lineal y el inicio de la S2 – BTT.

Hasta media hora antes del inicio de la carrera, los participantes deberán desplazarse por sus propios medios desde el centro de competición hasta la T1 (situado a 5,5km – 7 min en coche) para dejar en ella:

- Las MTB de los integrantes del equipo
- La bolsa “A” con el material necesario que queramos dejar en la T1 (zapatillas de bici, ropa recambio, casco, comida, etc).

**Habrá una persona de la organización para indicarles el lugar de colocación y posibles dudas. **

T2. La transición 2 (T2) será el final de la S2 – BTT lineal, el inicio y final del S3 – Treking circular y el Inicio de la S4 – BTT Lineal.

Antes de la carrera en el centro de competición, indicaremos un lugar donde dejaréis las bolsas “B” con el material que queréis que os llevemos a la T2. La organización será la encargada de llevar esta bolsa hasta la transición para que la tengáis disponible a vuestra llegada.

Ambas bolsas A y B serán traídas de vuelta por la organización a la línea de salida, una vez hayáis abandonado la misma, para que las tengáis disponibles en META a vuestra llegada.

10. CRONOMETRAJE

Se utilizará el sistema de cronometraje Sportident* y no se realizarán descargas intermedias durante la carrera. Puedes solicitar la pinza (chip) cuando realices la inscripción.

Si dispones de tu propia pinza Sportident sólo se aceptarán los modelos de pinza Si-6, Si-9, Si-10, Si-11 y SIAC (todas ellas con capacidad para más de 50 controles)



11. MATERIAL OBLIGATORIO



Material obligatorio durante TODO el Raid:

POR EQUIPO:			
	1x	BOTIQUIN	Esparadrapo, gasas, vendas, antiinflamatorios, antisépticos,...
	1x	TELEFONO MOVIL	Apagado, con batería cargada y el PIN escrito en la parte posterior
	1x	BRÚJULA	
POR CORREDOR:			
	1x	Chaqueta cortavientos manga larga	
	1x	Pantalón de lluvia largo	Opcional.





	1x	Camelback o bidón	Con capacidad de al menos 1 Litro para transportar agua
	1x	Mochila	Con capacidad para llevar todo el material
	1x	Buff o gorro	
	1x	Silbato	
	1x	Manta Térmica	



Material obligatorio por Disciplina:

TREKING:			
	1x	Pantalón largo (Recomendable)	En ocasiones tendremos que atravesar pasos de vegetación alta por los que conviene llevar la pierna protegida.
	1x	Bastones (Recomendable)	



BTT:			
	1x Equipo	KIT DE REPARACIONES	Cámara, inflador o bombonas, mechas, desmontables, multiherramienta
	1x	BICICLETA	
	1x	CASCO DE CICLISMO	Homologado para la práctica de ciclismo
	1x	PORTAMAPAS BTT (Recomendable)	No obligatorio, pero facilita la orientación mientras montas en BTT
CUERDAS:			
	1x	Arnés homologado	Homologado para la escalada
	1x	Descensor	Ocho, reverso, gri-gri
	2x	Mosqueton HMS	HMS homologado Con rosca

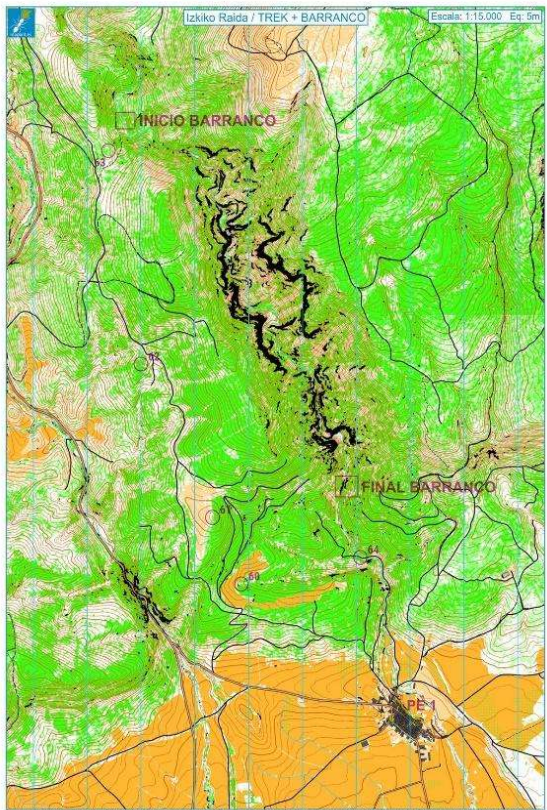


	1x	Casco	Vale el de bicicleta
	1x	Pies de gato (recomendable)	No obligatorio pero facilitara la realización de la prueba especial.

Material PROHIBIDO:

- Equipos de comunicación (walkie Talkies, teléfonos, etc.)
- Sistemas electrónicos de navegación (GPS)

12. CARTOGRAFÍA



En GOIERRI RAID 2026 se utilizarán mapas basados en la cartografía de [Mapant](#) revisados y actualizados por nuestro equipo de trabajo. La simbología utilizada en estos mapas sigue la normativa ISMTBOM de la IOF.

En una sección de trekking se utilizará un mapa de O-Pie, propiedad de GOT (Gipuzkoako Orientazio Taldea).



13. 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 moverse.
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 última sección.
 - b. A partir 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 SECCION, 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 los 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.



14. ORGANIZADORES Y COLABORADORES

ORGANIZADORES:

Erronka Bila Kirol Kluba
Capra Alpina Raid taldea

COLABORADORES:

Idiazabalgo Udala
GOITUR Goierriko turismo agentzia
GOT Gipuzkoako Orientazio Taldea

