

SOFIATLÓN

Esta prueba puede organizarse libremente por cualquier entidad o particular, siempre que no tenga objeto comercial, con el único requisito de citar al proyecto *HISPANIARUM REGNUM* como propietario de la idea e incluir su logo en la publicidad que se genere, si es el caso. El logo puede ser descargado en la sección de contacto de la página web.

RESUMEN:

La competición consta de una carrera de 10 km pero con dos estaciones a los 6 y a los 9 km donde el corredor debe detenerse para contestar por escrito un test de conocimientos de 10 preguntas cada uno. La clasificación final viene dada por la combinación de los aciertos y el tiempo total empleado.

REQUISITOS Y DETALLES:

- Diseño de un circuito de 10 km, con dos estaciones de parada a los 6 y 9 km, o más fácilmente una única estación por la que se circula dos veces.
- La estación de parada debe disponerse con un espacio a manera de "boxes", como en las pruebas de triatlón, pero con mesas-pupitre (disposición de silla opcional, bastaría con disponer pupitres en hileras como en un aula de examen) donde el *sofiatleta* se detiene (aunque el reloj no deja de correr) y completa de forma independiente un test de conocimientos.

La disposición de este espacio es el limitante del número de participantes que nunca podrá ser excesivamente elevado. El mejor desarrollo de la prueba se garantizaría con un único puesto por *sofiatleta*, pero dado el decalaje entre participantes podría llegar a admitir un número ligeramente mayor de *sofiatletas* que de puestos.

Lo ideal sería disponer de un recinto cubierto tipo polideportivo a salvo de las inclemencias del tiempo en el cual el *sofiatleta* entra y sale durante la carrera (para lo que no debería tener excesivos obstáculos). Sería posible en espacio abierto siempre que no lloviera. El test es entregado según el *sofiatleta* entra en el recinto y depositado por el propio *sofiatleta*, una vez completado, en un único lugar dispuesto al efecto.

Sería conveniente que el *sofiatleta* dispusiera de algún elemento para secarse el sudor si lo desea en el momento de realizar el test.

- El test (único para todos) admite muchas posibilidades: múltiples disciplinas, única disciplina, temático, pruebas de razonamiento lógico, matemáticas, etc., y su grado de dificultad también puede adaptarse de acuerdo al tipo esperado de participantes al que puede ir dirigida la prueba (una carrera universitaria, un curso de una facultad, colegio o instituto, público general). Si es una participación abierta se sugiere un primer test humanístico y un segundo test científico-técnico, siendo deseable de contenido más lógico que memorístico, y que en un futuro pudiera tener un carácter normalizado.

Es deseable que el test genere una cierta divergencia en la puntuación, por lo que su preparación debe esmerarse. No obstante, esta divergencia se espera también lograr por el propio cansancio físico del participante que dificultará su capacidad de concentración y por la tensión de querer completar el test con la máxima rapidez para continuar la carrera (5 minutos y no más de 10). De hecho, enfrentarse en una circunstancia de cansancio físico con la necesidad de concentración y esfuerzo mental rápido es como se ha dicho uno de los atractivos de la prueba.

El *sofiatleta* deberá decidir entre dedicar más tiempo para asegurar sus respuestas o limitarlo al máximo para proseguir la carrera, sin saber qué opción será la más correcta. Es probable también que nadie reserve excesivas fuerzas entre paradas, pues llegar a la primera parada en cabeza puede permitir al *sofiatleta* controlar mejor sus tiempos en completar las respuestas y los de sus adversarios.

- La prueba física y la de conocimientos computan igual. O mejor dicho, el tiempo empleado, incluyendo carrera y ejecución del test, y los resultados del test computan igual. Ambos se valoran de 0 a 20 y el resultado final viene dado por la suma de ambos, siendo por tanto la máxima puntuación 40 y quedando ganador el *sofiatleta* que más se acerca a esta puntuación.

Ello requiere la transformación del tiempo total registrado en valores adimensionales mediante el siguiente algoritmo sencillo:

$$P_t = 20 - \left[\frac{(t_i - t_{min})}{(t_{max} - t_{min})/20} \right]$$

Donde:

P_t : puntuación obtenida en función del tiempo total empleado (carrera + paradas).

t_i : tiempo total empleado por el *sofiatleta* i en segundos.

t_{min} : tiempo empleado por el primer *sofiatleta* en llegar a la meta en segundos. Cuando $t_i = t_{min}$ el participante obtiene 20 puntos.

t_{max} : límite máximo arbitrario que se puede decidir a voluntad, pero por defecto podría ser el de 1 hora 30 minutos equivalente a 5400 segundos y nunca más de 10 minutos/km (6000 segundos). Debe tenerse en cuenta la expectativa de la carrera para fijar este límite, ya que si todos los *sofiatletas* acaban en un rango de tiempo muy similar y la diferencia entre t_{max} y t_{min} es elevada, la diferencia de puntos entre ellos será pequeña y el resultado final vendría práctica y únicamente definido por los resultados del test. Si $t_{min} = 45$ minutos = 2700 segundos, y $t_{max} = 1$ h 30 minutos = 5400 segundos, cada punto de diferencia entre corredores viene dado por una distancia al llegar a meta de 135 segundos = 2 minutos 15 segundos.

Finalmente, la puntuación obtenida como resultado del tiempo total empleado se suma a los aciertos del test y así se obtiene la clasificación final.

$$P_f = P_t + P_{test}$$

Donde:

Pf: puntuación final, siendo ganador el que más se acerca a 40 puntos.

Pt: puntuación obtenida en función del tiempo total empleado, de acuerdo con el algoritmo anterior.

Ptest: número de respuestas correctas del test.

En improbable caso de empate, manda el mejor tiempo total.

- Al igual que hay jueces de carrera debe haber jueces de “box”, que entregan los test y verifican que se completa individualmente y sin ningún tipo de ayuda.

Cada participante debe llevar dorsal y el test tendrá en su comienzo campos a completar con el número de dorsal y firma. Todo test sin estos datos identificativos rellenos habrá de ser anulado.

La fórmula más fácil de desvirtuar la prueba es que un participante rellene un test por otro, por lo que los jueces deben ser vigilantes de que el número de dorsal del *sofiatleta* y el número con el cual rellena el encabezamiento del test coinciden. Por ello se pide la firma que puede ayudar a solventar cualquier reclamación.

- Doble clasificación masculina y femenina. Aunque dadas las características del *sofiatlón* existen mayores posibilidades que en pruebas exclusivamente deportivas de que una mujer pueda resultar triunfadora de forma absoluta. El término *tmax* puede cambiarse en el algoritmo.

- Admite participación por equipos. Equipos de 4 participantes, que podrían ser mixtos. Máximo de 160 puntos.
- Obviamente saber el ganador no es algo tan inmediato como en una carrera normal, pues debe esperarse hasta que llega el último *sofiatleta* (que teóricamente podría hasta ser ganador, lo que es otro de los atractivos de la prueba) pero no tiene por que demorarse una vez que aquel llega a meta. Los jueces de los "test" pueden empezar la corrección de los mismos de forma automática o semiautomática mediante plantilla según se entregan y obtener los resultados rápidamente. En este sentido una simple hoja de cálculo permitiría introducir las puntuaciones y los tiempos de los *sofiatletas* que el algoritmo transforma directamente en puntos y suma a las anteriores, obteniendo la puntuación total según llega a meta cada *sofiatleta*.
- Este tipo de competición admite variaciones no solo en las distancias sino en el tipo de pruebas deportivas con las que se puede combinar, y como ya se ha dicho, en el tipo de pruebas de conocimiento.
- Es también posible una prueba corta de 5 km con estaciones de parada a los 3 y a los 4 km, o incluso de 3 km con paradas a cada kilómetro, aplicable a deportistas de edades menores. La dinámica es la misma y solo deben adaptarse los algoritmos de cálculo.