

REGLAMENTO DE HORCA RACE MALLÉN

PREÁMBULO

Las siguientes reglas son aplicables a la carrera de obstáculos HORCA RACE MALLÉN, organizada por el Ayuntamiento de Mallén. En caso de duda en su interpretación prevalecerá la opinión y decisión de la organización. Todos los participantes con su inscripción aceptan íntegramente el presente reglamento.

1. FECHA Y LUGAR

La primera edición de la HORCA RACE MALLÉN tendrá lugar el sábado día 20 de agosto de 2022 en Mallén (Zaragoza).

2. PARTICIPACIÓN

La edad mínima para participar es de 16 años, incluyendo los nacidos en 2006. Los menores de edad deben entregar el día de la carrera la autorización cumplimentada por su padre, madre o tutor (presentando ambos el DNI). Correr bajo los efectos de alcohol y/o drogas está totalmente prohibido.

3. INSCRIPCIÓN

Las inscripciones se realizarán a través de <https://www.cronolimits2020.com/>. El precio de inscripción es de 15 euros por participante. No se ofrece reembolso. El plazo de inscripción será desde el 27 de mayo hasta el 12 de agosto a las 23:59h o bien hasta que se complete el nº de plazas disponibles, a partir de cuyo momento se procederá a la apertura de una Lista de Espera. Fuera del plazo definido NO se tramitarán inscripciones. Una inscripción se dará por formalizada cuando se haya efectuado el pago de la cuota. Máximo 150 participantes por modalidad.

4. IDENTIFICACIÓN

Para recoger el material necesario para participar en la carrera, es imprescindible presentar DNI, o cualquier otro documento oficial acreditativo de la identidad para contrastar la inscripción. El chip de control de tiempo es obligatorio y debe llevarlo el atleta durante toda la carrera, ha de ponerse a la altura de la zapatilla o siempre por debajo de la rodilla. Tras finalizar la carrera deberá entregar el chip al puesto de control, la no entrega supondrá un pago de 15 euros por el costo del chip.

5. SALIDA

La salida de la HORCA RACE MALLÉN, será en la entrada de las piscinas de Mallén, en diferentes tandas, estas dependerán del número de inscritos y se publicarán, así como el horario de salida de las mismas 4 días previos a la carrera. Las salidas serán cada 20 minutos ordenadas según modalidades. Se comenzará a las 9.00 con la modalidad ELITE.

6. DISTANCIAS Y MODALIDADES

HORCA RACE MALLÉN tiene una única distancia para todas las categorías 4-5 km + 20 obstáculos. Habrá dos modalidades, ÉLITE y AMATEUR (general), dentro de las dos modalidades también se podrá participar a la vez en grupo. Todas son cronometradas y dan clasificación.

7. CATEGORÍAS

Tanto en la modalidad Elite como en la modalidad Amateur, hay dos categorías, masculina y femenina independientemente del rango de edad. El máximo de participantes será de 300, 150 por modalidad.

8. SEGUROS

Cada deportista participa en alguna de las pruebas de HORCA RACE MALLÉN bajo su entera responsabilidad y posee un nivel de condición física suficiente para afrontar la misma. La prueba contará con seguro de responsabilidad civil general y cada participante tendrá seguro de accidentes.

9. JUECES Y DESCALIFICACIÓN O RETIRADA

Se advierte que los responsables de la prueba y la seguridad tienen la facultad de descalificar o retirar a un deportista que no muestre coherencia, de equilibrio físico o cualquier otro riesgo para su propia seguridad o que entrañe peligro tanto para otros atletas como para el desarrollo de la prueba. El no completar el circuito de la carrera correctamente según está contemplado dará pie a la descalificación del deportista. Habrá responsables en cada obstáculo para asegurarse de que sigas las normas, pero depende de ti el completarlos correctamente.

10. MOTIVOS DE DESCALIFICACIÓN

Será motivo de descalificación:

1. La incorrecta identificación de acuerdo con estas normas.
2. Iniciar la salida antes de la señal del juez de salida o en una tanda distinta a la asignada
3. Alterar la marcha de otros deportistas vulnerando las normas de respeto y del "Fair Play".
4. Acceder a la meta por cualquier otro sitio distinto del de llegada.
5. El participar en una tanda diferente a la asignada es motivo de descalificación.
6. El no respetar el turno de cola en el obstáculo, se considera una infracción y se penalizará con descalificación.

7. Cualquier otra circunstancia no prevista en el presente reglamento pero que, a juicio de la organización, sea motivo de descalificación.

11. SEGURIDAD Y RECORRIDO

El recorrido estará marcado y señalizado. Habrá muchos voluntarios y personal sanitario presentes. Si durante la competición te encuentras con algún lesionado/herido no intentes moverlo, avisa a la organización.

12. LLEGADA A META

La prueba finaliza con la llegada a Meta, después de pasar por el arco de control. Todos los atletas que entren en la meta antes del tiempo de corte recibirán su medalla como “acabada” de la prueba.

13. CATEGORÍAS Y TROFEOS.

- Élite: Los participantes en esta categoría deberán superar todos los obstáculos sin recibir ayuda en ninguno de ellos. En caso contrario serán descalificados. Se establecen premios para los tres primeros clasificados en categoría masculina y femenina.
 - o Equipos: Conjunto de 3 a 5 atletas. El primer equipo que cruce la meta recibirá un premio. El tiempo del equipo lo marca el tercer componente del equipo en entrar en meta.
- Amateur: Los participantes podrán recibir ayuda en todos los obstáculos, así como realizar una penalización (10 burpees) en aquellos obstáculos que no puedan superar. Se establecen premios para los tres primeros clasificados en categoría masculina y femenina.
 - o Equipos: Conjunto de 3 a 5 atletas. El primer equipo que cruce la meta recibirá un premio. El tiempo del equipo lo marca el tercer componente del equipo en entrar en meta.

14. USO DE LOS DATOS DEL PARTICIPANTE

La inscripción supone la autorización para el uso libre del nombre del participante y sus fotos en medios de difusión. De conformidad con lo establecido en la Ley Orgánica 3/2018, de 7 de diciembre de 2018, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa que la participación en la prueba implica el consentimiento para la incorporación de los datos personales facilitados al fichero automatizado existente para los organizadores.

Completando la inscripción al evento se da conformidad al presente reglamento. El reglamento podrá sufrir modificaciones hasta momentos antes del evento, en caso de fuerza mayor. En caso de cancelación del evento antes de su inicio, se devolverá el

importe íntegro de la inscripción a todos los participantes. Si por motivos de fuerza mayor se suspende la prueba una vez iniciada, no se devolverá la cuota de inscripción.

Solo se podrá solicitar devolución de la cuota por causa justificada y hasta 24 horas del inicio del evento.

15. OBSTÁCULOS

- **Cargas (x2):** el participante tendrá que recogerlo y depositarlo en el punto marcado por la organización, el regresar sin la carga supondrá la descalificación o la repetición del mismo. En el caso de los sacos deberá llegar sin rotura ni pérdida de arena. En el supuesto de llegar con el saco roto o con pérdida evidente, se deberá repetir la carga. Las cargas NO SE DEBEN LANZAR AL SUELO, se deben descargar a pulso. Se dará el obstáculo por superado una vez depositada la carga en el punto indicado.
- **Tire Drag and Pull (x1):** hay que llevarse la rueda, arrastrándola hasta la zona final. Tirar de la cuerda, ya sea sentado o de pie, hasta que la rueda llega a los pies de la persona que tira de la cuerda. Solo está permitido arrastrar. Se dará el obstáculo por superado una vez alcance la marca de finalización.
- **Zonas de agua (x2):** tendrá que superarlo por la parte central del contenedor y no se podrá apoyar por la zona lateral. Se dará el obstáculo por superado una vez se hayan atravesado todas las zonas de agua.
- **Arrastres (x1):** tendrá que llevarlo siempre tirado por la cadena o cuerda, nunca se podrá coger para transportarlo. Se dará el obstáculo por superado una vez se deposite la carga en el punto indicado o punto de partida.
- **Muros verticales (x4):** no se puede apoyar o tomar impulso en los bastidores de sujeción del obstáculo y siempre hay que pasarlo por la coronación del muro.
- **Trepar entre maderas (x1):** no se puede apoyar el suelo en ningún momento. Se deberá superar el largo del tablón de madera, usando pies y manos. Se dará el obstáculo por superado una vez haya llegado al extremo opuesto.
- **Equilibrios (x1):** se deberá superar a través de las maderas, ya sea caminando o corriendo, con ayuda de pies o manos. No se podrá apoyar el suelo una vez iniciado el obstáculo. Se dará el obstáculo por superado una vez se supere la última tabla.
- **Redes (x1):** se pasará siempre por debajo de la red, el superarlo de otra forma supondrá la descalificación de la prueba. Técnicas como "Rolling" o arrastre. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto.
- **Tire Flip (x1)** se trata de voltear la rueda, hay que levantar la rueda que estará en el suelo y voltearla lanzándola al suelo de nuevo de forma que esta apoye por el lado que antes no tocaba el suelo. Se dará el obstáculo por superado una vez se hayan dado los volteos indicados.
- **Tire Jump (x1):** en este obstáculo solo hay que pasar por el interior del circuito de las ruedas apoyando los pies dentro de las mismas. No es necesario apoyar los pies en el interior de todas las ruedas. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto al de la entrada.
- **Paralelas (x1):** el obstáculo se puede pasar únicamente con los brazos. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto a la entrada.
- **Tobogán (x1):** se deberá superar el tobogán por la zona indicada y siempre se utilizará de apoyo en la caída los pies.

- **Muros inclinados o pirámides (x1):** podrá superarlo con la fuerza y velocidad de su carrera y siempre pasando por la coronación de la pirámide o el muro. No está permitido agarrarse por los laterales del muro.
- **Jabalina (x1):** lanzamiento de jabalina a zona de puntería. Se dará el obstáculo por superado una vez se haya conseguido lanzar en la zona marcada. La jabalina estará agarrada con una cuerda a un soporte.
- **Monkey bar (x1):** tendrá que pasar al otro lado agarrándose a los barrotes, utilizando las manos y pudiendo pasar utilizando el mínimo número de barrotes. Se dará el obstáculo por superado una vez sobrepasado el último barrote.