



## REGLAMENTO FUN RACE Y FUN RACE JUNIOR

**Artículo 1:** El Club de Atletismo Alzira organiza la 1ª FUN RACE Y FUN RACE KIDS para el 21 de febrero de 2016.

**Artículo 2:** La 1ª Fun Race Será una carrera a pie de unos 6000 metros aproximadamente y podrán participar todas aquellas personas que lo deseen, siempre que sean mayores 18 años. En categoría Kids será distancia de 1 km y 2 km aproximadamente, dependiendo de cada categoría. Cada kilómetro estará correctamente señalizado así como sus respectivos obstáculos.

**Artículo 3:** La salida dará comienzo en categoría kids a las 9:30 y 10:15 respectivamente. Las dos salidas de categoría absoluta serán 11:00 y 11:20 respectivamente. En la categoría absoluta el tiempo máximo para finalizar la prueba será de 2 horas.

**Artículo 4:** El coste de inscripción será:

- Kids: 5 euros
- Adultos : 21 euros

La inscripción se realizará a través de [www.toprun.es](http://www.toprun.es)

Las inscripciones se podrán realizarse hasta el día 17 febrero de 2016 a las 23:59 horas o hasta llegar a 300 plazas en Kids y 800 en adultos.

Es decisión del comité de dirección de la prueba de aumentar o disminuir el límite de plazas si lo cree necesario.

**Artículo 5:** El dorsal se entregará el día de la prueba hasta media hora antes de la salida. Si el participante titular no pudiese recoger el dorsal, se puede entregar una autorización firmada de un tercero presentando el DNI original para que pueda ser entregado el dorsal.

La carrera estará controlada por el Comité de dirección y técnicos de la propia organización.

Sólo se contabilizarán en la clasificación general aquellos participantes que realicen la carrera con el dorsal oficial que facilita la organización y que deberán llevar en lugar visible, todos aquellos que no lleven dorsal serán descalificados y deberán abandonar la carrera.

**Artículo 6:** En caso de lesión o enfermedad, se podrá transferir el dorsal a otra persona, avisando al cronometrador o a la organización de la carrera y antes del día 10 de febrero de 2016. A partir de esa fecha no se podrá cambiar de titular ningún dorsal.

**Artículo 7:** Las categorías de la prueba quedan establecidas de la siguiente manera:

KIDS:

- Benjamines 6-7-8 años 9:30h (carrera 1)
- Alevines 9-10-11 años 9:30h (carrera 1)
- Infantiles 12-13-14 años 10:15h (carrera 2)
- Cadetes 15-16-17 años 10:15h (carrera 2)

ABSOLUTA:

- Senior 18-35 años 11:00h (carrera 3 , salida A)
- Veteranos a partir de 36 años 11:20h (carrera 3, salida B)
- 

**Artículo 8º:** Se entregarán los siguientes trofeos:

KIDS:

Trofeo a los 3 primeros clasificados niños y a las 3 primeras clasificadas niñas de cada categoría.

Trofeo al mejor disfraz de toda la carrera 1, y trofeo al mejor disfraz de toda la carrera 2.

Trofeo al colegio de mayor número de participantes.

ABSOLUTA:

Trofeo a los 3 primeros clasificados de categoría senior y a los 3 primeros clasificados de la categoría veteranos, tanto masculino como femenino.

Trofeo al mejor disfraz de toda la carrera 3.

Trofeo al grupo de participantes con mayor número de corredores con el mismo disfraz.

Todos los trofeos que no se recojan el día de la prueba estarán a disposición de los corredores en la sede del Club Atletismo Alzira hasta el 18 de marzo de 2015. A partir de esa fecha quedarán a disposición de la Organización, entendiéndose que se renuncia a ellos.

**Artículo 9:** Los dorsales son personales e intransferibles, debiendo ir colocados en cualquier zona fácilmente localizable, sin manipular ni doblar. La inobservancia de este artículo será motivo de descalificación.

No serán admitidos por la Organización corredores que no estén inscritos o corran sin dorsal, impidiendo que tengan acceso a la carrera en defensa de los derechos de los reglamentariamente inscritos. Asimismo no se permitirá el acceso a vehículos no autorizados, por la seguridad de los corredores.

Técnicos de la prueba y la Organización se reservan la facultad de descalificar al infractor que, comprobada cualquier irregularidad por algún corredor, no lleven visible su dorsal, lo manipule y/o lo cesa a otro, altere los datos facilitados a la Organización o al Juez Árbitro con respecto a los que figuren en su DNI, no completar el recorrido completo, manifieste un mal estado físico, no facilite a la Organización la documentación que se le requiera, incumpla cualquier otra norma contemplada en el Reglamento Oficial.

**Artículo 10º:** El recorrido estará marcado y señalizado kilométricamente, habiendo un avituallamiento situado en el kilómetro 3 aproximadamente y otro en la línea de meta.

**Artículo 11º:** Los servicios sanitarios y las ambulancias, coordinados por el equipo médico, estarán situados uno a cada lado del circuito.

**Artículo 12º:** Queda totalmente prohibido seguir a los corredores en moto, bicicleta, patines o cualquier otro vehículo rodado. La Policía Local y los Técnicos de la prueba los retirarán del circuito para evitar accidentes.

**Artículo 13º:** La Organización declina toda responsabilidad por los daños, perjuicios o lesiones que los participantes en esta prueba puedan sufrir o causar a terceros, si bien dispone de un Seguro de Accidentes y Responsabilidad Civil que cubrirá las incidencias inherentes a la prueba.

**Artículo 14º:** Todos los participantes, por el hecho de inscribirse, declaran conocer y aceptar el presente Reglamento y el Pliego de Descargo de Responsabilidades y Protección de Datos. En caso de duda prevalecerá el criterio de la Organización.

### **Pliego de Descargo de Responsabilidades y Protección**

Por el sólo hecho de inscribirse, el participante declara lo siguiente: "Me encuentro en estado de salud óptimo para participar en Fun Race. Además eximo de toda

responsabilidad a la Organización, patrocinadores u otras instituciones participantes ante cualquier accidente o lesión que pudiera sufrir antes, durante y /o después del evento deportivo, renunciando desde ya a cualquier acción legal en contra de cualquiera de dichas entidades.

Durante el desarrollo de la competición contribuiré en lo posible con la Organización para evitar accidentes personales. Autorizo, además, a que la Organización haga uso publicitario de fotos, videos y cualquier otro tipo de material audiovisual en el que pueda figurar, aceptando la publicación de mi nombre en la clasificación de la prueba, en los medios de comunicación y/o internet, sin esperar pago, compensación o retribución alguna por este concepto.

**Artículo 15º:** Al inscribirse en la I Fun Race 2016, los participantes dan su consentimiento para que el Club de Atletismo Alzira, por sí mismo o mediante terceras entidades, traten automáticamente y con finalidad exclusivamente deportiva, promocional o comercial, sus datos de carácter personal.

De acuerdo con lo que se establece en la Ley Orgánica 15/1999, del 13 de diciembre, de la Protección de Datos de Carácter Personal, el participante tiene el derecho de acceder a estos ficheros con el objeto de rectificar o cancelar de forma total o parcial su contenido. Para hacerlo se deberá solicitar por escrito al domicilio social del Club Atletismo Alzira.

Asimismo y de acuerdo a los intereses deportivos, de promoción, distribución y explotación de Fun Race para todo el mundo (reproducción de fotografías de la prueba, publicación de listados clasificatorios, etc.) y sin límite temporal, los inscritos ceden de manera expresa a la organización el derecho a reproducir el nombre y apellidos, el puesto obtenido en la clasificación general y la propia del participante, la categoría, la marca deportiva lograda y su imagen deportiva lograda y su imagen.

## **OBSTÁCULOS**

El número de obstáculos destinados a la carrera Fun Race de seniors y veteranos oscilará entre 15 y 20 obstáculos de habilidad, fuerza, destreza, equilibrio, etc.... más algunos especiales como pueden ser hinchables o zanjas con barro.

En la carrera de Fun Race Kids el número disminuirá de 5 a 10 pruebas dependiendo de la categoría, más los obstáculos especiales de hinchables y barro.

- **Saltar cintas**

Se situarán a lo ancho de la carretera varias cintas, que deberemos de superar saltando por arriba de ellas sin tocarlas.

- **Multisaltos ruedas**

Se colocaran muchas ruedas, una al lado de la otra, que deberemos superar pasando por dentro de ellas.

- **Arrastre**

Deberán arrastrar las ruedas todo lo largo que sea la cuerda y volver a llevarlas al mismo sitio.

- **Balas de paja.**

Superar la pirámide de balas de paja por encima de ellas.

- **Colchones.**

Superar los colchones por encima de ellos.

- **Araña**

Trepar la valla de lado a lado sin tocar el suelo.

- **Tubos**

Pasar por dentro de los tubos de lado a lado.

- **Sacos**

Coger un saco y llevarlo hasta la zona marcada y volver para dejarlo en el mismo lugar

- **Túnel red**

Pasar por debajo de red desde el principio del túnel hasta el final

- **Alambrada espinas.**

Pasar arrastrándose por el suelo desde el principio hasta el final de la alambrada de espinas.

- **Entramado cuerdas.**

Superar las cuerdas por arriba o por debajo dependiendo de cómo están situadas.

- **Rugby league**

Superar los jugadores de rugby que estarán en medio del circuito.

- **Montaña ruedas**

Sobrepasar las ruedas por encima.

- **Prueba equilibrio**

Pasar la superficie de equilibrio por arriba de ella sin caer.

- **Y más obstáculos.....**

**OBSTÁCULOS ESPECIALES.**

- **Zanja de barro.**

Pasar por dentro de la zanja corriendo

- **Montículos de arena**

Subir por encima de los montículos de arena

- **Túnel vallado**

Pasar por dentro del túnel vallado que contiene barro

- **Deslizador**

Lanzarse por dentro del deslizador para limpiarse el barro.

- Y más obstáculos especiales.....

