



HORCA RACE

Sábado, 19 de Agosto de 2023

¿Qué es HORCA RACE?

Horca Race es una carrera de obstáculos (vinculada con el campo y el “pueblo de antes”) en la que puede participar todo el mundo. El objetivo es superarse a uno mismo y disfrutar de una experiencia increíble, ya sea de manera individual o grupal.

Ofrece 2 distancias y 3 categorías de participación, desde élite hasta amateur.

Distancias:

Distancia Almogávar (+8km con 30 obstáculos)

Distancia Granjero (+6km con 25 obstáculos).

Categorías:

Élite: +16 años. Solo participación individual. Distancia ALMOGÁVAR.
20 BURPEES POR OBSTÁCULO NO PASADO O FALLADO.

Amateur: + 16 años. Solo participación individual. Distancia GRANJERO.
20 CANGUROS POR OBSTÁCULO NO PASADO O FALLADO.

Friendly: +16 años. Solo participación grupal. (3-4 personas por grupo)
Distancia GRANJERO. Solo ganas de pasarlo bien. **20 CANGUROS POR OBSTÁCULO NO PASADO O FALLADO. REGLA FRIENDLY, el equipo tendrá que entrar a la vez por META.**

Máximos participantes por categoría:

Élite: 100 participantes

Amateur: 100 participantes

Friendly: 100 grupos

***1 PERSONA SOLAMENTE PUEDE PARTICIPAR EN UNA ÚNICA CATEGORÍA**

¿Qué es HORCA RACE KIDS?

Horca Race Kids es una carrera de obstáculos (vinculada con el campo y el “pueblo de antes”) enfocada para todos los niños. El objetivo es fomentar el deporte en los niños y disfrutar de una experiencia nueva para ellos.

Ofrece 3 categorías de participación, cada categoría tiene su propia distancia.

Categorías:

Horca Mini Kinder: 7-9 años (Nacidos en 2014, 2015, 2016)

Horca Kinder: 10-12 años (Nacidos en 2011, 2012, 2013)

Horca Junior: 13-15 años (Nacidos en 2008, 2009, 2010)

Máximos participantes por categoría: 30 participantes

Distancias:

Horca Mini Kinder: +0,3 km +5 obstáculos

Horca Kinder: +0,6 km + 6 obstáculos

Horca Junior: +1,5 km + 7 obstáculos

¿Qué es HORCA RACE FAMILY?

Horca Race Family es una carrera de obstáculos enfocada para toda la familia. El objetivo es fomentar el deporte en los niños más pequeños y disfrutar de una experiencia única en familia.

Solamente ofrece **1 categoría** de participación:

Horca Family: niñ@s hasta los 12 años. Cada niñ@ podrá ir acompañado de 1 o 2 acompañantes familiares mayores de edad (padre, madre, herman@, ti@ abuel, etc.)

Distancia: igual que Kinder. 0,6 km + 6 obstáculos. Con ayuda de los acompañantes.

Máximos participantes por categoría: 30 participantes



¡Superación, compañerismo, esfuerzo, diversión y muchas muchas muchas sorpresas!

¡Todo eso y más en Horca Race!

REGLAMENTO DE HORCA RACE MALLÉN 2023

PREÁMBULO

Las siguientes reglas son aplicables a la carrera de obstáculos HORCA RACE MALLÉN, organizada por el Ayuntamiento de Mallén, Víctor Cerdán y Sandra Martínez. 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 segunda edición de la HORCA RACE MALLÉN tendrá lugar el sábado día 19 de agosto de 2023 en Mallén (Zaragoza).

2. PARTICIPACIÓN

La edad mínima para participar en la modalidad Horca Race es de 16 años, incluyendo los nacidos en 2007. En la modalidad Horca Kids, pueden participar todos los niñ@s que tengan de 7 a 15 años, incluyendo los nacidos en 2008 y 2016. En la modalidad Horca Family, pueden participar hasta los 12 años, incluyendo los nacidos en 2011. 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 varía según la modalidad. En la modalidad Horca Family la inscripción es de 8 euros (acompañantes gratis). En la modalidad Horca Kids, la inscripción es de 5 euros. En la modalidad Horca Race, la inscripción comenzará por 20 euros y a partir de marzo habrá una subida de precio. Para toda persona empadronada en Mallén, el precio será de 15 euros. No se ofrece reembolso. El plazo de inscripción estará abierto hasta 2 semanas antes del comienzo del evento 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.

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 por el costo del chip.

5. SALIDA

La salida de la HORCA RACE MALLÉN, será cerca de 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 estas 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 varias distancias, dependiendo las categorías. La distancia **ALMOGÁVAR** de +8km con 30 obstáculos y es únicamente para la categoría Élite. La distancia **GRANJERO** tiene +6km con 25 obstáculos y es para las categorías Amateur y Friendly.

Dentro de la HORCA KIDS y HORCA FAMILY, también hay varias distancias. La **distancia Mini Kinder** consta de 0,3 km con 5 obstáculos y es únicamente para la **categoría Mini Kinder**. La **distancia Kinder** consta de 0,5km con 6 obstáculos y es únicamente para la **categoría Kinder y Horca Family**. La **distancia Junior** consta de 1,5 km con 7 obstáculos y es únicamente para la **categoría Junior**.

7. CATEGORÍAS

Dentro de la HORCA RACE hay 3 categorías, categoría Élite, Amateur y Friendly (grupos). Dentro de la categoría Élite y Amateur hay subcategoría masculina y femenina.

Dentro de la HORCA KIDS hay 3 categorías, categoría Mini Kinder, Kinder y Junior.

Dentro de la HORCA FAMILY hay 1 solo categoría, categoría Family.

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.

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, así como realizar una penalización (20 burpees) en aquellos obstáculos que no puedan superar. Se establecen premios para los tres primeros clasificados en subcategoría masculina y femenina. Además de 1 premio master, para el primer clasificado +35 años y 1 premio juvenil para el primer clasificado +16 años.
- **Amateur:** Los participantes podrán recibir ayuda en todos los obstáculos, así como realizar una penalización (20 canguros) en aquellos obstáculos que no puedan superar. Se establecen premios para los tres primeros clasificados en subcategoría masculina y femenina. Además de 1 premio master, para el primer clasificado +35 años, 1 premio juvenil para el primer clasificado +16 años y 2 premios locales (1º femenino y 1º masculino).

- **Friendly:** Los participantes podrán recibir ayuda en todos los obstáculos, así como realizar una penalización (20 canguros) en aquellos obstáculos que no puedan superar. Los participantes del equipo deberán entrar todos juntos a la meta, si no el equipo será descalificado. Habrá premio para los 3 primeros equipos clasificados.
- **Kids & Family:** Los participantes podrán recibir ayuda en todos los obstáculos, así como “realizar una penalización” (3 canguros) en aquellos obstáculos que no puedan superar. Habrá regalo para todos.

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 15/1999, de 13 de diciembre, 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.

15. OBSTÁCULOS

- **Cargas (x3):** 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):** tirar de la cuerda, sentado, 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 y vuelva a colocar la rueda en su sitio.
- **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.
- **Tira y sube (x1):** tirar de la cuerda, sentado, hasta que el peso llegue a la zona marcada en la madera. Se dará el obstáculo por superado una vez alcance la marca de finalización y vuelva a colocar el peso en su sitio. No está permitido soltar el peso del tirón
- **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.
- **Muro vertical con ruedas (x1):** solo puedes apoyarte entre las ruedas. No esta permitido agarrar el palo lateral del muro.
- **Pirámide de bloques de paja (x1):** no se puede apoyar el suelo en ningún momento. Se deberá superar la pirámide por el medio y no por el lateral. 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.

- **Transporte de RUEDA (x1)** se trata de llevar la rueda, hay que colocarse dentro de la rueda, levantarla y realizar IDA Y VUELTA por la zona marcada. Se dará el obstáculo por superado una vez que se haya dejado la rueda en la zona indicada.
- **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.
- **Lanzamiento (x1):** lanzamiento sorpresa a zona de puntería. Se dará el obstáculo por superado una vez se haya conseguido lanzar en la zona marcada. Solo habrá 1 intento.
- **Monkey bar (x2):** tendrá que pasar al otro lado agarrándose a los barrotes o presas, utilizando las manos y pudiendo pasar utilizando el mínimo número de barrotes. Se dará el obstáculo por superado una vez sobrepasado el último barrote o presa.
- **Arrastre de trineo (x1):** tendrán que empujar un trineo por un circuito marcado. Deberán dejarlo en la zona indicada para que el obstáculo sea superado.
- **Agárrate y no te caigas (x1):** tendrán que agarrarse a la cuerda con manos y pies y evitar caer al agua. El obstáculo será superado una vez llegues al otro extremo. Si caes al agua, el obstáculo no será superado.
- **Deslizar (x1):** se deberá superar el obstáculo de la forma que quieras y siempre se utilizará de apoyo en la caída los pies.
- **Ten cuidado (x1):** se deberá superar el obstáculo de la forma que indican las flechas. Siempre estate seguro de pasar por debajo o por arriba.
- **Farmer Walks (x1):** se deberá superar el obstáculo cogiendo dos lecheras y realizando el circuito hasta el punto final. Deberán depositar el obstáculo a pulso en la zona indicada.
- **Sorpresas (x2):** vete practicando un poco de escalada y ten cuidado no te QUEMES.