INSCRIPCIONES

ANTICIPADAS 12€

EL MISMO DÍA 15€

INFORMACIÓN

5 KM APROX.

MÁS DE 30 OBSTÁCULOS

BOLSA DEL CORREDOR

AVITUALLAMIENTO

MUCHOS PREMIOS

PARA MAYORES DE 16 AÑOS

CONTACTO

majarrancaja.carrera@gmail.com
Fb / carreramajarrancaja
605 75 61 44

22/09/2018 18:00h

MAJARRANCAJA

CARRERA DE OBSTÁCULOS DE TORREIGLESIAS

¿Estás buscando un reto? ¿Poner a prueba tus capacidades? ¿Tus límites?

Entonces… ¡INSCRÍBETE!

Ya vengas solo o acompañado, esta es tu carrera. Con multitud obstáculos que superar, muchos metros que recorrer, muchos participantes contra los que competir, agua, barro y mucho más. Y todo ello, en un entorno rural y con un paisaje inolvidable.

La carrera MAJARRANCAJA se caracteriza por ser una carrera de obstáculos al uso, donde los corredores tendrán que superar distintos obstáculos y pruebas ubicados a lo largo del recorrido para llegar a la meta.

Carreras de este tipo, como pueden ser las denominadas Spartan Race® o Eternal Running® (esta se realiza en Torrecaballeros), o a escala nacional el circuito Farinato Race®; han ido cobrando un protagonismo cada vez mayor entre aficionados de todo tipo, por la dinámica e estas carreras, ya no consisten tanto en hacer un buen tiempo sino más bien en terminar tras poner a prueba tus límites.

Al realizar la inscripción, aceptas que, como participante, es tu responsabilidad conocer todas las normas y reglas de la carrera así como la dificultad y dureza del recorrido, que todos los corredores participan bajo su PROPIO RIESGO. La Organización no se hace responsable de cualquier daño sufrido por los participantes o sus equipaciones, no obstante, pondrá a disposición de los corredores una ambulancia por si surgiera cualquier emergencia médica.

La carrera tiene un recorrido de aproximadamente 5 km, los cuales transcurrirían en su mayoría por el pueblo y cercanías, con un grueso de obstáculos en la zona denominada “La Dehesa”, que por sus características topográficas la hacen ideal para este tipo de carrera.

Para esta primera carrera hemos pensado los siguientes obstáculos y pruebas variadas, que aún están sujetas a modificación; y también aprovechar el terreno y las características del pueblo para incluirlos en las pruebas.

- explanada de neumáticos en horizontal
- túnel neumáticos
- escalera de troncos
- escalera y salto paquetes de paja
- trepada con soga
- pasillos de reptar
- red de escalada
- cuerda colgante invertida
- rampa invertida
- obstáculos varios con palets
- arrastre de rueda de camión
- transporte de pesos
- cruce por debajo y entre de vehículos
- obstáculos con contenedores de obra llenos de agua y con obstáculo en el centro
- pasillo de agua
- pasillo de corchopán
- salto de vallas
- escalera invertida

- arrastre en piscina de agua
- zigzag
- pista americana
- carrera
- escalada por pared
- obstáculos en el pilón
- y muchas sorpresas más…

Por las características de la carrera y la logística que implica la organización ha decido que como máximo se admitirán 150 corredores, que podrán hacer su inscripción de forma anticipada online, con un coste de 12€, y de forma presencial el mismo día de la carrera por 15€. La edad mínima para participar será de 16 años. Los menores de 18 años necesitarán para participar una autorización firmada por su tutor legal.

La inscripción incluirá una bolsa del corredor que contendrá una camisera técnica con el logo de la carrera, y la publicidad u obsequios que los patrocinadores consideren.

De la misma forma la inscripción incluye dorsal, avituallamiento liquido en un punto durante la carrera, y avituallamiento sólido y liquido al llegar a meta. La organización, en función de los recursos de los que consiga disponer, se plantea también la instalación de unas duchas para su uso por parte de los corredores.

La carrera concluirá con la entrega de premios. Todos los participantes que terminen la carrera, recibirán un obsequio al cruzar la meta, ya que como se dice anteriormente, lo importante de esta carrera es terminarla. Además, los 3 mejores tiempos masculino y femenino, así como los tres mejores equipos, recibirán premio en especies, y en ningún caso será un importe en metálico.

Finalmente, decir que esta carrera no tiene ningún ánimo lucrativo, sino que nuestra intención es cubrir gastos, y sobre todo, promover el pueblo entre los de fuera, para que sea un día festivo para los de dentro.

PARTICIPACIÓN

- La edad mínima para participar es 16 años, sin importar género o nacionalidad.
- Los menores de 18 años necesitarán autorización firmada por tutor legal.
- La **Carrera MAJARRANCAJA**, es una prueba deportiva sin ánimo de lucro.
- Es responsabilidad de cada participante conocer todas las normas y reglas de la carrera, así como la dificultad y dureza del recorrido.
- Todos los corredores participan bajo su PROPIO RIESGO.
- **Carrera MAJARRANCAJA** no se hace responsable de cualquier daño sufrido por los participantes o sus equipaciones.
- Correr bajo los efectos de alcohol y/o drogas está totalmente prohibido y puede ser motivo de expulsión, tanto de la prueba como de la zona donde se desarrolla.
- Imágenes y vídeos serán tomados a lo largo de la prueba. Participando en **Carrera MAJARRANCAJA** das el permiso para que la organización, haga uso de este material de la manera que desee. Esto también incluye a partners y/o patrocinadores de **Carrera MAJARRANCAJA**.
- Solo los "Finishers" recibirán medalla a su paso por la meta.
- La prueba es considerada Carrera de Obstáculos y se desarrolla en el entorno y población de Torreiglesias en su totalidad. El circuito estará señalizado y cerrado al tráfico en la mayor parte de su recorrido.
- Los dorsales y números, deberán colocarse en un lugar visible de forma que el corredor pueda ser identificable.
- En los obstáculos, la decisión del JUEZ y/o VOLUNTARIO es la que prevalece.
- Los participantes no podrán recibir ayuda externa en los obstáculos de carácter individual.
- Todos los corredores tienen que asistir a la reunión explicativa 15 minutos antes del comienzo de la carrera.
- La **Carrera MAJARRANCAJA** tiene el amparo y respaldo de las medidas legalmente aplicables (seguros, permisos, etc.), así como una ambulancia en caso de necesidad.

INSCRIPCIÓN

- La realización de la inscripción supone la aceptación del reglamento de la carrera.
- La inscripción será de forma individual, pudiendo seleccionar el club al que se pertenece.
- Cada club tendrá un mínimo de 3 componentes y un máximo de 6.
- Las inscripciones se realizarán con anticipación a través de la página oficial de YOUEVENT en el apartado de **"Carrera MAJARRANCAJA".**
- Todas las inscripciones son definitivas. La organización no devuelve el dinero sea cual sea la causa de la solicitud unilateral de devolución por parte del inscrito.
- Cualquier modificación en su inscripción o cesión de dorsal a un tercero debe ser solicitada 2 semanas antes de la carrera. Todas las peticiones posteriores a ese período no podrán ser atendidas.
- La organización se reserva el derecho de cancelar o aplazar la carrera. Si esto ocurre, los inscritos podrán participar en otra fecha cuando se celebre la prueba o recibir la devolución de la inscripción. NO se atenderá ningún gasto producido por desplazamientos, alojamiento, manutención, etc.
- La inscripción incluye la entrega al participante de una bolsa del corredor el día de la carrera.
- No se puede asegurar la disponibilidad de la talla de camiseta seleccionada durante el proceso de inscripción y que se incluye en la bolsa del corredor.

MOTIVOS DE DESCALIFICACIÓN

- No seguir la ruta marcada.
- No realizar el recorrido completo.
- No salir con el dorsal entregado por la organización o participar con el dorsal de otro corredor.
- Tener actitudes antideportivas con corredores y/o jueces y/o voluntarios.
- No hacer caso de las indicaciones de jueces y/o voluntarios, cuyas decisiones son las que prevalecen.
- No superar un obstáculo o en caso de no superarlo, no realizar la penalización correspondiente.
- Se podrá penalizar al competidor aun después de la carrera al revisar vídeos y fotografías, donde se demuestre que incurrió en alguna falta al reglamento.
- Recibir ayuda externa a la prueba.
- No estar inscrito formalmente en la carrera.

NORMATIVA DE LOS OBSTÁCULOS

LOS JUECES Y VOLUNTARIOS DE CADA OBSTÁCULO SON LOS QUE TIENEN LA ÚLTIMA PALABRA A EFECTOS DE PENALIZACIONES, DESCALIFICACIONES Y DEMÁS.

TODOS LOS OBSTÁCULOS SE REALIZARÁN EN EL SENTIDO Y DIRECCIÓN INDICADO. EL NO HACER CASO A LA NORMA O LA REALIZACIÓN DE UNA PRUEBA DE FORMA INCORRECTA SUPONDRÁ LA DESCALIFICACIÓN, PENALIZACIÓN O REPETICIÓN EL OBSTÁCULO.

Pueden sufrir alguna variación a los aquí expuestos y si así fuera se explicarían en la reunión previa a la carrera (15 min antes de la salida) de asistencia obligatoria y en los paneles informativos dispuestos al efecto.

- ***Trincheras-*** Tendrás que superarlo por la parte central de la trinchera, no se podrá apoyar ni ayudarse de la orilla de la misma.
- ***Alambradas-*** Se pasarán siempre por debajo. Para poder superar dicho obstáculo no está permitido rodar. Sólo es permisible el arrastre por debajo de ella.
- ***Muros rectos -*** Se pasarán como indique el juez de obstáculo y sin apoyarse en los bastidores de sujeción.
- ***Muros inclinados -*** Se pasarán sin apoyarse en los largueros del muro, podrás hacer fuerza con los pies una vez alcances la parte superior.
- ***Pirámides y escalada-*** Podrás superarlo con el agarre de la cuerda o simplemente con la fuerza y velocidad de tu carrera.
- ***Subida de cuerda -*** Tendrás que llegar a tocar la campana, podrás subir de la manera que más cómodo te resulte, siempre respetando que no hay opción de ayuda. Podrás bajar de un salto o llegar al suelo agarrado a la cuerda.
- ***Monkey Bars -*** Tendrás que pasar al otro lado utilizando los barrotes, utilizando las manos y pudiendo pasar utilizando el mínimo número de barrotes que tu capacidad física te permita y siempre saliendo por delante del último barrote, teniendo que utilizar como mínimo el antepenúltimo barrote (pintado de rojo). Podrás utilizar los pies para el paso del obstáculo como forma de agarre, tendrás que empezar el agarre como máximo en el tercer barrote (pintado de rojo) y pudiendo utilizar desde el primero. No podrás pasar por encima.
- ***Cargas (tronco, rueda, bidones,)-*** Tendrás que recogerlo y depositarlo en el punto marcado por la organización, y regresar con el obstáculo.
- ***Carga de saco-*** Tendrás que recogerlo y entregarlo en el punto marcado por la organización, el saco deberá llegar sin rotura ni pérdida de arena, en el supuesto de llegar con el saco roto o con pérdida evidente de arena deberás repetir la carga.
- ***Agujas o estructuras de escalera-*** Tendrás que subir en escalera y nunca podrás pasar entre los barrotes, podrás saltar desde arriba una vez hayas rebasado el último obstáculo, aunque no lo recomendamos.
- ***Arrastres-*** Tendrás que llevarlo siempre tirado por la cadena, nunca podrás cogerlo para transportarlo.
- ***Equilibrio sobre tronco suelo-*** Tendrás que pasar de pie, sin ayuda de compañeros, no podrás pasar sentado sobre el tronco.

- ***Subida de Pesos-*** Para poder superar el obstáculo, hay que subir y bajar el peso de una manera limpia. No está permitido soltar la carga una vez conseguido el tope de la subida. Hay que bajar el peso limpiamente.
- ***Volteo rueda de camión-*** Hay que voltear 3 veces la rueda de ida y otras 3 de vuelta. Es posible ayudarse con cualquier parte del cuerpo.
- ***Trepar muro con cuerda-*** Se podrá ayudar de los nudos para superar el obstáculo tanto para subir como para bajar, no recomendamos el deslizamiento por la cuerda para evitar quemaduras.
- ***Red Escalable*** se atravesará en la dirección indicada sin apoyarse ni usar las sujeciones ni anclajes del obstáculo.
- ***Cuerda Colgante Invertida-*** En la dirección indicada se usarán manos y piernas siempre entre las marcas que delimitan el desarrollo del obstáculo.
- ***Túneles-*** Se atravesarán en la dirección indicada, sin hacer tapones intencionados dentro de ellos y sin forzar o deteriorar a propósito las estructuras interiores.
- ***Arrastre de rueda de camión-*** En posición sentado con los pies en las marcas indicadas se arrastrará de un punto 1 a un punto 2 repitiendo el ejercicio a la inversa para regresar la rueda al punto de partida, quedando preparado el obstáculo para el siguiente participante.
- ***Transporte de peso, bidones, sacos, etc.-*** En la dirección y recorrido indicado, sin que haya perdida de contenido en el trayecto, dejar los elementos del obstáculo en el suelo sin tirarlos.
- ***Contenedores obra-*** En la dirección indicada, sin entradas ni salidas del obstáculo imprudentes.
- ***Pasillo de espuma, agua o sifones-*** Con precaución de posibles resbalones e imprevistos dentro del recorrido marcado.
- ***Salto de vallas-*** En la dirección indicada, sin mover los obstáculos de su lugar.
- ***Paso inferior de vallas u obstáculos-*** En la dirección indicada, sin mover los obstáculos de sitio.
- ***Pasillo "corchopan"-*** Por el recorrido y la dirección indicados caminando o al trote, no corriendo a gran velocidad y cubriéndose el rostro con las manos.
- ***Encesta bolas-*** Desde la marca señalada habrá de encestar en los recipientes puestos al efecto, las bolas que indique el juez del obstáculo.
- ***Torres de paquetes de paja-*** Tanto los muros como las pirámides de paquetes de paja habrá que superarlos en la dirección indicada y deteriorándolos lo menos posible, evitando saltos a gran altura y comportamientos imprudentes.
- ***Pilón-*** Se superará la prueba que se decida instalar en él, siempre en la dirección indicada.