10 KM · CARRERA MIXTA DE OBSTACULOS · CIRCUITO URBANO Y DE MONTAÑA · HERRI KIROLAK

Quisimos buscar el zenit de los desafíos mezclando pruebas que solo los más fuertes en nuestra cultura pueden superar, HERRI KIROLAK, situados en el punto caliente del recorrido supondrán un "antes y un después" en tu experiencia como deportista y un circuito mixto (montaña y urbano), rápido y bien estructurado (obstáculos repartidos por todo el recorrido).

INFORMACIÓN GENERAL

Inscripciones abiertas hasta el 22/09/2019, con un límite de 1500 participantes.

CATEGORÍAS:

1. COMPETITIVE
    - Trofeo para los 3 primeros y las 3 primeras
    - Txapela para el primero y la primera.
2. OPEN
    - Todo participante obtendrá su recompensa al cruzar la meta.
3. EQUIPOS
    - Formados por al menos 4 miembros.

La salida, a partir de las 10:00, se realiza en cajones de 200 participantes con un intervalo de 20 minutos. Los inscritos en la categoría COMPETITIVE salen en el primer cajón, y los demás pueden elegir su cajón a partir del segundo.

Los dorsales se recogen desde las 9:00. Hay servicio de guardarropa y duchas.

Los precios varían en función del número de inscritos y de la categoría:

- Precio hasta 400 inscritos: 35€ (los locales pagarán 30€)
- Precio después de 400 inscritos: 39€
- Precio categoría COMPETITIVE: 49€

Con el dorsal se entrega camiseta conmemorativa de la prueba.

NORMATIVA AZKEN GUDARIA

1. PARTICIPACIÓN

a. La edad mínima para participar es 16 años sin importar género o nacionalidad. Los menores de 18 años necesitarán autorización firmada por tutor legal.

b. Como participante, es tu responsabilidad 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. AZKEN GUDARIA no se hace responsable de cualquier daño sufrido por los participantes o sus equipaciones.

c. Correr bajo los efectos de alcohol y/o drogas está totalmente prohibido.

d. Imágenes y vídeos serán tomadas a lo largo de la prueba. Participando en AZKEN GUDARIA das el permiso para que AZKEN GUDARIA haga uso de este material de la manera que desee. Esto también incluye a partners y/o patrocinadores de AZKEN GUDARIA.

e. SOLO LOS FINISHERS RECIBIRÁN MEDALLA Y CAMISETA.

f. Correr con cascos, cámaras de acción y teléfonos móviles está prohibido

2. INSCRIPCIÓN

a. Las inscripciones y elección de tanda se realizan a través de: WWW.AZKEN-GUDARIA.COM Los precios variarán según el tramo en que se encuentren las inscripciones.

b. 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.

d. Cualquier modificación en su inscripción -transferencia a otra carrera, 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.

e. La organización se reserva el derecho de cancelar o aplazar una carrera. Si esto ocurre, los inscritos podrán participar en otra carrera o recibir la devolución de la inscripción. No se atenderá ningún coste añadido como pudiera ser hotel o desplazamiento.

3. DESARROLLO DE LA PRUEBA (TANDAS POPULARES)

a. La prueba es considerada Carrera de Obstáculos y se desarrolla en un entorno natural y/o urbano. El circuito estará completamente señalizado y cerrado al tráfico.

b. La distancia de cada prueba será anunciada siempre en la ficha de la carrera.

c. ES OBLIGATORIO CORRER CON EL CHIP ENTREGADO POR LA ORGANIZACIÓN Y DEVOLVERLO AL FINALIZAR LA PRUEBA. En caso de no haber devuelto el CHIP al finalizar la carrera, autorizas a la organización a cargar 10 € por chip perdido (o no devuelto) en la misma tarjeta utilizada como medio de pago.

d. Los dorsales deberán colocarse en un lugar visible de forma que el corredor pueda ser identificable.

e. En los obstáculos, la decisión del JUEZ y/o VOLUNTARIO es la que prevalece.

f. Motivos de descalificación:

i. No seguir la ruta marcada.

i. No salir con el dorsal entregado por la organización

iii. Participar con el dorsal de otro atleta.

iv. No salir con el chip entregado por la organización.

v. No salir en la tanda correspondiente.

vi. No realizar el recorrido completo.

vii. Tener actitudes antideportivas con corredores y/o jueces y/o voluntarios.

viii. No hacer caso de las indicaciones de jueces y/o voluntarios.

ix. No estar inscrito.

x. No superar un obstáculo o en caso de no superarlo, no realizar la penalización correspondiente.

xi. 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.

xii. Recibir ayuda externa a la prueba

4. DESARROLLO DE LA PRUEBA (TANDAS ÉLITE)

a. Habrá una tanda única masculina y femenina.

b. Tienes que asistir a la reunión que mantendremos con todos los corredores élite en la zona de salida 15 minutos antes de la salida de tu tanda.

c. ES OBLIGATORIO CORRER CON EL CHIP ENTREGADO POR LA ORGANIZACIÓN Y DEVOLVERLO AL FINALIZAR LA PRUEBA. No se permite la participación sin el mismo. En caso de no haber devuelto el CHIP al finalizar la carrera, autorizas a la organización a cargar 10 € por chip perdido (o no devuelto) en la misma tarjeta utilizada como medio de pago.

d. No puedes recibir ayuda de ningún tipo para superar los obstáculos. Incluido la recepción de toallas para secarse las manos.

e. Tendrás que superar el obstáculo, podrás intentarlo 2 veces, sino estarás descalificado, aunque podrás seguir corriendo

f. La actitud antideportiva, de increpación o de insulto en carrera a otro corredor, juez, voluntario u organización, así como al finalizar la misma supondrá la descalificación

g. Podrás hacer reclamación de los resultados hasta una hora después de la entrega de premios. Para ello tendrás que acreditar pruebas visuales. Las reclamaciones irán acompañadas de una fianza de 30€ que serán devueltos en el supuesto de ser ciertas las reclamaciones.

h. Para ser premiados, los competidores aceptan usar la camiseta de Finisher oficial para las fotografías y videos del podio.

i. Bajo ninguna circunstancia, los atletas que hayan sido testigos de una emergencia médica o de seguridad desatendida, continúen corriendo hasta que haya llegado un oficial de la carrera. Se espera que los atletas usen su mejor criterio con respecto a la gravedad, se queden para ayudar a una persona o personas en problemas, o se dirijan al oficial más cercano en busca de ayuda. El atleta entiende que tales acciones afectarán los resultados de la competencia. El atleta entiende que el personal cronometrador no estará presente y, por lo tanto, no se le otorgará al atleta compensación por tiempo o colocación para asistencia médica.

j. Los atletas de ritmo más lento deben permitir que los atletas más rápidos pasen. La obstrucción intencional a un atleta más rápido para avanzar en cualquier punto de la competición cae bajo las reglas de 'Conducta antideportiva'.

k. Tirar basura en el campo es motivo de descalificación, esto incluye el atuendo que el atleta comenzó a llevar o usar en la salida.

5. PREMIOS

a. Premios Individuales por carrera (SOLO TANDAS ÉLITE):

POSICIÓN INDIVIDUAL MASCULINO FEMENINO 3 PRIMEROS CLASIFICADOS

Txapela al campeón y trofeo a los tres primeros clasificados en ambas categorías

i. Solo se premiarán a los 3 primeros clasificados tanto en categoría masculina como femenina tanda elite.

ii. No se establecen premios a los ganadores de las tandas populares, sea cual sea el puesto conseguido o tiempo empleado.

6. NORMATIVA DE LOS OBSTÁCULOS PARA ÉLITE

Todas las pruebas deben de ser realizadas sin excepción

1: Lasto altxatze probak- Para poder superar el obstáculo, hay que subir y bajar el fardo de una manera limpia. No está permitido soltar la carga una vez conseguido el tope de la subida. Hay que bajar el peso limpiamente.

2: Txinga erute probak – Deberán transportarse 2 txingas durante 40 metros sin soltarse en ningún momento. El apoyo para descansar será motivo de descalificación

3: Harri jasotzen probak – Deberán realizarse 3 alzadas con la piedra esférica hasta el hombro y apoyando posteriormente el peso en el suelo.

4: Ingude altxatze probak - Deberán realizarse 8 alzadas con el yunque golpeando en las txapas posterior en inferior para ser válidas.

5: Zaku eramate probak – Se deberá completar el recorrido marcado por la organización con el saco cargado, de ninguna manera será arrastrado. La entrega del saco roto con pérdida de carga será motivo de descalificación.

6: Lokotx biltze probak – Dependiendo del turno de llegada se deberán de recoger o colocar las 10 lokotxas en las marcas sin ser lanzadas en ningún momento. La incorrecta colocación de las mismas será motivo de descalificacion.

8: Trincheras- Tendrás que superarlo por la parte central de la trinchera, no se podrá apoyar ni ayudarse de la orilla de la misma, el hacerlo supone la descalificación o la repetición del obstáculo.

9: Alambradas- Se pasarán siempre por debajo, el superarlo de otra forma supondrá la descalificación o la repetición del obstáculo. Sólo es permisible el arrastre por debajo de ella.

10: Muros rectos - Se pasarán como indique el juez de obstáculo. Sin apoyarse en los bastidores de sujeción del obstáculo.

11: Muros inclinados - se pasarán sin apoyarse en los largueros del muro, podrás hacer fuerza con los pies una vez alcances la parte superior, el no hacer caso a la norma supondrá la descalificación o repetir el obstáculo.

12: Pirámides- Podrás superarlo con el agarre de la cuerda o simplemente con la fuerza y velocidad de tu carrera.

13: Subida de cuerda - Tendrás que llegar a tocar la campana, podrás subir de la manera que más cómodo te resulte, siempre respetando la no ayuda

14: Equilibrio sobre tronco suelo - Tendrás que pasar de pie, sin ayuda de compañeros, no podrás pasar sentado sobre el tronco. El no pasar de esta forma supondrá la descalificación directa o la repetición del obstáculo.

15: Monkey Bars - Hay que superarlas pasando de una barra a otra sin apoyar los pies en el suelo. No está permitido pasar por encima de las barras. No está permitido apoyarse en los bastidores de sujeción del obstáculo.

16: Tracción y arrastre - Hay que atraer la rueda hasta el primer lugar indicado tirando de la cuerda. Una vez alcanzada la rueda hay que arrastrarla hacia el segundo lugar indicado.

17: Volteo rueda de camión – Hay que voltear 3 veces la rueda. Es posible ayudarse con cualquier parte del cuerpo.

7. NORMATIVA DE LOS OBSTÁCULOS PARA TANDA OPEN

A menos que se indique lo contrario en este reglamento, durante las instrucciones previas a la carrera o por el voluntario especifico del obstáculo, todos los competidores se le dará un intento de completar cada obstáculo.

Que define "un Intento": Se encuentra definido en las reglas específicas a cada obstáculo. Sin embargo, usualmente se considera un intento cuando los dos pies han dejado de tener contacto con el suelo. En el caso que un competidor intente y no pueda completar satisfactoriamente el obstáculo se debe aplicar una penalización antes de continuar en el recorrido, la penalidad estándar es de 20 Burpees. El competidor es el único responsable por contar sus Burpees y no debe confiar en otros (Incluido los voluntarios) para contarlos.

Los Burpees deben ser completados dentro de la zona designada. Los Burpees completados fuera de la zona designada no contaran dentro de la penalización de 20 Burpees. Los competidores deben contar sus Burpees en voz alta y se puede pedir que repita los Burpees si el Juez o voluntario determina que no está realizando la penalización de forma correcta.

Los burpees pueden ser compartidos con otros participantes que deseen ayudar al sancionado.

Algunos de los obstáculos son considerados obligatorios y no tienen opción de penalidad de Burpees por no completar. Usualmente estos son obstáculos de cargar pesos o de arrastre, estos obstáculos están indicados en este reglamento además de por voluntarios en el recorrido.

Está permitida la ayuda por otros participantes.

10. DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

a. Deberás confirmar estar conforme con el documento de RENUNCIA DE PARTICIPANTE / DESCARGO DE RESPONSABILIDAD / PACTO DE NO DEMANDAR / LIBERACIÓN DE IMAGEN en el momento de realizar la inscripción. Ver aquí documento.

11. SEGUROS Y RESPONSABILIDADES

a. Todos los participantes estarán amparados por un seguro de accidente y otro de responsabilidad civil. Será la organización quien indicará el hospital o centro de atención al que podrán acudir y siempre acorde con el seguro contratado por la organización.

b. Estarán excluidos de la cobertura del seguro los accidentes derivados de un padecimiento latente, imprudencia, negligencia, no hacer caso de las indicaciones del

director de carrera, ignorar las indicaciones de los voluntarios de apoyo en los obstáculos, inobservancia de las leyes, etc.

c. Quedan excluidos también los casos producidos por desplazamiento a/o desde el lugar en que se desarrolla la prueba. Ver aquí documento que deben firmar para realizar la prueba.

d. Durante el desarrollo de la prueba se contará con servicio de prevención sanitaria, Policía Local.