Reglamento Invictus Race

Normas Generales:

La prueba tendrá lugar el 1 de abril en la Ermita de Belén, Zafra.

1. La edad mínima para participar es 16 años. Los menores de 18 años necesitarán autorización firmada por tutor legal.
2. Para la versión infantil Invictus Race Junior la edad mínima de participación es de 4 años y la máxima de 10 años y deberán ser autorizados por sus padres o tutores legales.
3. 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. Los corredores firmarán antes de la carrera el siguiente documento sin el cual no podrán participar. [Descargar documento de Renuncia de responsabilidad.](#)
4. Correr bajo los efectos de alcohol y/o drogas está totalmente prohibido.
5. Todos los participantes, por el hecho de inscribirse y de tomar la salida en la carrera aceptan el presente Reglamento.
6. No devolver el chip al finalizar la carrera (incluido abandono) implica un cargo de 10€.

Inscripciones:

- Las inscripciones y elección de tanda se realizan a través de: www.zeventos.es
- Los precios variarán según la fecha que se hagan las inscripciones.
- Del 1 de febrero al 1 de marzo **25€**
- Del 1 de Marzo al 15 de Marzo **30€**
- Del 15 de Marzo al 20 de Marzo **35€**
- **Cierre de Inscripciones el 20 de Marzo.**
- Los inscritos a través de gimnasios por grupo tendrá un descuento de **5€**

C. Puedes inscribirte como equipo, estos estarán formados por 5 corredores en sus diferentes modalidades, masculino, femenino o mixto. La inscripción la realiza el capitán del equipo incluyendo los datos de todos los miembros y haciendo el pago conjunto en un solo proceso.

PROCEDIMIENTO:

1. Acceder con un solo usuario al apartado "Inscripciones" de la web.
2. Utilizar la opción de "Inscripción múltiple para clubes/otras inscripciones". Nunca la inscripción individual para el propio usuario.
3. Realizar la inscripción de los 5 miembros del equipo, indicando el nombre del equipo de idéntica forma en cada una de las inscripciones individuales de los miembros que forman el equipo
4. **IMPORTANTE:** No se admitirán más de 5 miembros por equipo como norma general. **Y deberá tener un participante Femenino**
5. Todas las inscripciones son definitivas. En caso de devolución recibirá una penalización del 25% del precio abonado si se realiza la reclamación hasta el 20 de Marzo.
6. La organización se reserva el derecho de cancelar o aplazar una carrera. Si esto ocurre, los inscritos podrán participar en otras de las carreras que Invictus Race®.
7. Los dorsales y chips serán entregados el día de la prueba en el punto indicado en la página web. Para retirar el dorsal tendrá que presentar el resguardo que facilitamos a la hora de realizar el pago, se requerirá presentar DNI, NIE, pasaporte o libro de familia.

Categorías:

Gladiador ÉLITE (para nacidos en el año 1998 o anterior) 18 años o más.

Gladiador individual masculino.

Gladiadora individual Femenino.

Máximo 200 corredor y solo inscrito como Élite.

GLADIADOR AMATEUR (para nacidos en el año 2000 o anterior) 16 años o más.

Gladiador amateur masculino

Gladiadora Amateur femenino

Gladiadores EN EQUIPO (4 miembros) (para nacidos en el año 2000 o anterior) 16 años o más.

Equipo Gladiadores Mixto

Gladiadores JUNIOR

Junior niño (de 4 a 7 años)

Junior niña (de 4 a 7 años)

Junior niño (de 8 a 10 años)

Junior niña (de 8 a 10 años)

La Prueba:

- A. La prueba es una Carrera de Obstáculos, el circuito estará completamente señalizado y cerrado al tráfico.
- B. El recorrido de la prueba será de 8 Kms. (500 metros aproximadamente para la versión Junior).
- C. Los dorsales deberán colocarse en un lugar visible de forma que el corredor pueda ser identificable o marcado con rotulador en lugar visible.

D. En los obstáculos, la decisión del Juez es la que prevalece.

E. El servicio de prevención sanitaria de la competición y la organización estarán facultados para retirar durante la prueba a cualquier atleta que manifieste un mal estado físico.

MOTIVOS DE DESCALIFICACIÓN

1. No completar el recorrido o no seguir el orden señalizado.
2. No utilizar el número identificativo o dorsal (pegatina, cinta o marcado en el cuerpo) entregado por la organización y el chip entregado por la organización.
3. Poner en riesgo a otros corredores.
4. No salir en la tanda correspondiente.
5. Tener actitudes antideportivas con corredores y/o jueces y/o voluntarios.
6. No hacer caso de las indicaciones de jueces y/o voluntarios.
7. Participar con el dorsal de otro atleta.
8. No superar un obstáculo o en caso de no superarlo, se realizara la penalización correspondiente.
9. 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.
10. Recibir ayuda externa a la prueba.

Tanda Gladiador Elite:

1. Los corredores deben asistir a la reunión que se mantendrá con todos los corredores elite 1 hora antes del inicio de la prueba.
2. Es obligatorio correr con el Dorsal o número identificativo pintado y con el Chip entregado por la organización. No se permite la participación sin los mismos.
3. Un corredor de la tanda elite no puede recibir ningún tipo de ayuda o asistencia, ya sea externa o de otro corredor para superar un obstáculo, en caso de ser así el voluntario en el obstáculo darán el obstáculo como no superado.
4. La tanda elite seguirá las directrices del sistema OSO (Obligatoriedad de Superar Obstáculo). Se podrán realizar todos los intentos necesarios para superar el obstáculo. Si se falla en el primer intento habrá que continuar intentándolo en la fair lane o zona que indique el voluntario del obstáculo de forma que no se obstruya a los participantes que llegan para hacer su primer intento. Tras cada fallo en la zona de la fair lane hay que ocupar el final de la cola para el siguiente intento, no cumplir con esta norma podría suponer la descalificación.
5. Si el Racer no puede superar el obstáculo y desiste de seguir intentándolo, quedara desde ese momento sin opciones de clasificar en la tanda elite y sin opciones al premio final, se le retirara el identificativo como participante de la tanda elite y se le tomara el numero de dorsal y el Racer podrá continuar pero solo con opción a ser un finisher de la prueba, quedando fuera de la clasificación.
6. Los corredores deben seguir las marcas o balizamiento marcado en la prueba en todo momento.
7. La actitud antideportiva, de increpación o de insulto en carrera a otro corredor, juez, voluntario u organización, así como al finalizar la misma supondrá no volver a participar en la tanda ÉLITE durante dos años, pudiendo ampliarse ésta durante más tiempo.
8. Podrá hacer reclamación de los resultados hasta una hora después de la entrega de premios. Para ello tendrá que acreditar pruebas visuales.

Tanda Gladiador Amateur:

1. Los obstáculos deberán superarse como indique el juez o el voluntario que se encuentre en él, en caso de no poder superarlo o de esquivarlo, deberá realizar la penalización que se le indique por el juez o voluntario, consistente en la realización de 25 burpees. Hacerlo de otra forma supone no optar a los premios establecidos y ser descalificado de la prueba.
2. Habrá obstáculos donde se permitirá un máximo número de intentos, si el participante no logra superarlo deberá realizar la penalización.

Tanda Equipo Gladiadores:

1. Los obstáculos deberán superarse como indique el juez o el voluntario que se encuentre en él, en caso de no poder superarlo o de esquivarlo, deberá realizar la penalización que se le indique por el juez o voluntario, consistente en la realización de 25 burpees. Hacerlo de otra forma supone no optar a los premios establecidos y ser descalificado de la prueba.
2. Hay obstáculos que tendrán el aviso de que los corredores deberán pasarlos de forma individual (cargas de troncos o sacos, trepar cuerdas, etc.). Por el contrario para los corredores que van en equipo habrá pruebas que obligarán a ser realizadas por los 5 miembros. Para ambos casos no cumplir supone la retirada de la pulsera distintiva de la tanda y no aparecer en la clasificación final.
3. Para puntuar como equipo, al menos cuatro miembros del equipo deben entrar juntos en meta (5 segundos máximos de diferencia) y marcarán el tiempo el 4º miembro del mismo para optar al premio por equipos.
4. Al participar por equipos, el participante deja de optar a los premios y puntos individuales.

Tanda Gladiador Junior:

1. Se realizarán al menos dos tandas separadas por edades, una de 4 a 7 años y otra de 8 a 10 años.
2. La distancia que deberán recorrer es de aproximadamente 500m y unos 10 obstáculos diseñados especialmente para los más pequeños.
3. Los obstáculos deberán superarse como indique el voluntario, en caso de no poder superarlo o de esquivarlo, deberá realizar la penalización que se le indique por el juez o voluntario, consistente en la realización de 3 burpees para la tanda de 4 a 7 años y de 5 burpees para la tanda de 8 a 10 años.

Premios:

- Premio Gladiador Elite 500€
- Premio Gladiador Amateur 200€
- Premio Equipo de Gladiadores 500€

Declaración del Participante:

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 y presentarlo impreso y firmado en el momento de recoger el dorsal.

Seguros y Responsabilidad:

- 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. Que deben firmar para realizar la prueba.
- D. Imágenes y vídeos serán tomadas a lo largo de la prueba. Participando en Invictus Race das el permiso para que Invictus haga uso de este material de la manera que desee.