

MEADOWER OCR 2023 FORTALEZA ISABEL II LA MOLA
REGLAMENTO

Este reglamento regirá la prueba deportiva **The Meadower OCR** y, desde el momento de la inscripción, todos los participantes de la prueba aceptan y acatan este reglamento y es su obligación conocer todas las normas que lo componen. En caso de duda ante la interpretación de cualquier de las normas de la prueba, prevalecerá siempre el criterio de la organización de la carrera.

1. FECHA Y LUGAR

The Meadower OCR se realizará sábado 29 de abril de 2023 y tendrá lugar en el municipio de Maó, concretamente a la Fortaleza Isabel II de la Mola.

2. PARTICIPACIÓN Y EDAD MÍNIMA

Podrán participar todos los atletas que tengan 16 años hechos el día de la prueba (los menores de 18 años necesitarán autorización del tutor legal y sólo pueden participar a la distancia corta "Fast")

3. DISTANCIA I TANDAS

The Meadower OCR tendrá dos distancias:

- **"HARD"** 10 km y 27 obstáculos:
 - 17:00h. Salida de la categoría *Elite* masculino y femenino
 - 17:30h. Salida de la primera tanda categoría de grupos de edad
 - *Las tandas serán de entre 25 y 35 participantes i partirán cada 10 minutos
- **"FAST"** de 5km y 17 obstáculos, para todos los participantes de la primera tanda a las 15:00h.
 - * Las tandas serán de entre 25 y 35 participantes y partirán cada 10 minutos

Durante la jornada también se harán varias pruebas de obstáculos dirigidas a los más pequeños, que se dividirán en tres categorías:

- **"Abu"** 4-6 años: 800m aprox. (6 pruebas). Salida a las 11:00h
- **"Mowgli"** 7-10 años: 1450m aprox. (9 pruebas). Salida a las 11:30h
- **"King Kong"** 11-15 años: 2800m aprox. (12 pruebas). Salida a las 12:00h/12:30h

4. RECORRIDO Y OBSTÁCULOS

- Los recorridos estarán completamente señalizados y cercados al tráfico. Además, contará con un sistema de cronometraje con chip.
- La carrera de obstáculos consiste al realizar un recorrido donde se encuentran diferentes obstáculos como equilibrios, botes, taladras, cargas, barro, etc.
- Los obstáculos se tienen que realizar como indique el juez/voluntario que haya presente. En caso de no superar correctamente el obstáculo se tendrá que llevar a cabo la penalización que corresponda según la dificultad de cada obstáculo. Excepto obstáculos de superación obligatoria, sin límite de intentos.

4.1 PENALIZACIONES:

Dificultad obstáculo ALTA; 15 *burpees*

Dificultad obstáculo MEDIA; 10 *burpees*

5. INSCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán a través de la empresa de cronometraje www.elitechip.net donde se podrá seleccionar la hora de salida dependiendo de la tanda. La prueba está limitada a 500 inscripciones.

La fecha tope de inscripciones es el día 20 de abril de 2023.

Fuera de este plazo no se tramitarán inscripciones.

Los cambios de nombre, distancia o bajas, están permitidos dentro de los datos marcados por el organizador. Tendrán un coste en concepto de gastos de gestión de 10€.

6. PRECIOS

CATEGORÍA/DISTANCIA	PRECIO BONIFICADO	PRECIOS DEL 1 A 31 DE MARZO	PRECIOS DEL 1 A 20 DE ABRIL	PRECIOS FUERA DE PLAZO**
ÉLITE I GGEE "HARD"	50€	60€	70€	+15 €
"FAST"	30€	40€	50€	+10 €
KIDS	5€	5€	5€	+5 €

***Las inscripciones fuera de plazo no tienen garantizada la camiseta finisher.*

- En caso de no disponer de chip este se tendrá que alquilar incrementando el precio 3€.
- El precio del seguro obligatorio es de 5€ por participante y no está incluida en el precio.

7. RETIRADA DE DORSALES

- Los dorsales y chips serán entregados el mismo día de la prueba sábado día 29 de abril, y/o el día antes de la prueba en su punto que facilitará la organización. Para ser retirado el dorsal se tendrá que presentar el justificante que se recibe en la hora de realizar el pago y se podrá requerir la presentación de DNI, NIE, pasaporte o libro de familia.
- En caso de no poder retirar un dorsal, este podrá ser recogido por una tercera persona, que tendrá que librar una autorización firmada por el inscrito, así como su DNI original.
- Los dorsales se tienen que colocar en un lugar visible de forma que el corredor pueda ser identificado en cualquier momento.

8. PREMIOS

DISTANCIA HARD:

1. Trofeo para los cinco primeros clasificados masculinos y femeninos de la categoría élite
2. Trofeo para los tres primeros clasificados de cada categoría, tanto masculino como femenino:

- Categoría Sub 20 Masc y Fem
- Categoría GE 20-24 Años Masc y Fem
- Categoría GE 25-29 Años Masc y Fem
- Categoría GE 30-34 Años Masc y Fem
- Categoría GE 35-39 Años Masc y Fem
- Categoría GE 40-44 Años Masc y Fem
- Categoría GE 45-49 Años Masc y Fem
- Categoría GE 50-54 Años Masc y Fem
- Categoría GE 55-59 Años Masc y Fem
- Categoría GE + 60 Años Masc y Fem

Así mismo, todos los *finishers* recibirán una medalla y una camiseta conmemorativa de la prueba.

DISTANCIA FAST:

1. Trofeo para los tres primeros clasificados de cada categoría, tanto masculino como femenino:

- Categoría Sub-20 (Masc y Fem)
- Categoría Senior (20-39 Años Masc y Fem)
- Categoría Master 40 (40-49 Años Masc y Fem)
- Categoría Master 50 (+ de 50 Años Masc y Fem)

Así mismo, todos los *finishers* recibirán una medalla y una camiseta conmemorativa de la prueba.

DISTANCIA KIDS:

Todos los *finishers* recibirán una medalla y una camiseta conmemorativa de la prueba.

9. REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

Comportamiento general de los atletas:

- Todo atleta solicitado tiene que prestar socorro a otro participante que esté en peligro accidentado, y está obligado a comunicarlo al juez/voluntario más próximo inmediatamente. La privación de auxilio será penalizada con la descalificación inmediata.
- No respetar el turno de cola al obstáculo dentro de la misma categoría se considera una infracción que se penalizará con la descalificación del infractor.
- Es obligación de cada atleta respetar el medio ambiente por donde se desarrolla la prueba y así mismo se tienen que llevar los desechos, las latas, los papeles, etc., hasta la llegada. El atleta que no los deposite o los tire en una zona no preparada, será descalificado.
- El atleta tendrá que completar el recorrido previsto por la organización, la NO realización completa del mismo, por decisión propia o por cualquier otra causa, o no

completar todos los obstáculos/penalización sin ayuda externa, será causa de descalificación.

- Los atletas se tienen que comportar deportivamente en todo momento y se tienen que mostrar respetuosos con los otros deportistas, jueces, voluntarios, miembros de la organización, espectadores, medios y patrocinadores. Las faltas de respeto pueden ser causa de descalificación.
- El participante tiene que ser conocedor y respetar el REGLAMENTO DE COMPETICIÓN aceptando las modificaciones que se puedan adoptar durante la carrera por causas ajenas a la organización, antes y/o durante la competición.
- Los falsos intentos de superar un obstáculo para ir directos a la penalización son una infracción al reglamento y pueden ser objeto de descalificación.
- Impedir el adelanto en carrera o entorpecer otro corredor en un obstáculo es causa de descalificación.
- Si un atleta no hace caso a las indicaciones del juez, el juez tomará nota del dorsal y será descalificado.

9.1 Equipamiento y material

- El participante que corra con el dorsal de otro será descalificado.
- El participante que corra sin dorsal será descalificado.
- El cambio de ropa no está permitido. El corredor puede llevar cualquier objeto de abrigo (cortavientos, manta...) y usarlo cuando crea necesario, pero tendrá que completar el acontecimiento con toda la vestimenta con que ha empezado la prueba (ya sea vistiéndola o llevándola).
- Dejar objetos o piezas atrás al recorrido, incluidas barrerías/residuos, es motivo de descalificación.
- El equipamiento que se lleve durante el acontecimiento y la carrera tiene que ser un equipo adecuado a la práctica de esta modalidad y que no pueda causar ninguna situación de peligro, ni entorpecer los otros participantes durante la prueba. En caso de que un juez detecte un posible peligro dependiente del equipamiento, informará al corredor para que retire el peligro. En caso de que no lo saque será motivo de descalificación.
- Hay que correr/nadar con zapatos. Participar con los pies descalzos está prohibido a cualquier parte de la prueba.
- Solo se permite el uso de magnesio (líquido o en polvo) si el corredor lo lleva encima. Las resinas estarán prohibidas y su uso será motivo de descalificación.

9.2 Normativa de los obstáculos

- El obstáculo se tendrá que superar en **un único intento (categoría élite) y sin límite de intentos (mínimo dos intentos) (grupos de edad)**. En el caso de hacer un segundo o más intentos se tendrá que respetar el orden de la cola (excepto obstáculos de superación obligatoria, sin límite de intentos). En caso de no poder superarlo el atleta tendrá que hacer una penalización marcada por la organización. Esta penalización estará de acuerdo con el esfuerzo y el tiempo que se tarde en la superación de este

obstáculo. Los atletas tienen que hacer un intento serio para superar el obstáculo. Si no es así, serán descalificados en aquel mismo instante.

- El atleta tiene que iniciar el obstáculo desde la línea o la plataforma o la estructura de inicio del obstáculo debidamente marcada por la organización. Si la organización lo cree oportuno, tendrá que indicar visualmente desde qué elemento se tiene que empezar.
- Se dará por válida la superación del obstáculo cuando se haya llegado al final del obstáculo señalado con una campana, una línea para sobrepasar, una plataforma, etc. El atleta tendrá que poder ver solo de iniciar el obstáculo hasta donde tiene que llegar para poder finalizarlo correctamente. En caso de usar campanas como elemento final, el atleta tendrá que tocarla únicamente con la mano.
- NO se permitirá probar los obstáculos desde el momento en que estos sean ubicados al trazado de la prueba. El no cumplimiento de este cometido será motivo de descalificación de la prueba.

10. SERVICIOS Y AVITUALLAMIENTO

- Servicios de guardarropa
- Avituallamiento líquido durante la carrera
- Avituallamiento líquido y sólido en la zona de meta
- Zonas de animación durante y finalización del recorrido
- Duchas por después de la carrera

11. SERVICIOS SANITARIOS

- En caso de lesión, hay que comunicarlo al responsable de la prueba más próxima para que solicite asistencia.
- Se autoriza a los Servicios Médicos de la prueba que practiquen la asistencia sanitaria necesaria, aunque no haya sido solicitada.
- En caso de que los Servicios Médicos indiquen que se abandone la prueba porque hay riesgo para su salud, se compromete a acatar la recomendación de los expertos sanitarios.
- Los servicios sanitarios y las ambulancias, coordinados por el equipo médico, estarán situados en la zona de salida y meta.

12. USO DE LOS DATOS DE LOS PARTICIPANTES

- La inscripción supone la autorización para el uso libre del nombre del participante y su fotografía en medios de difusión (redes sociales, programas de televisión o radio), a la prensa o a cualquier otro tipo de medio acreditado y relacionado con la prueba.
- En conformidad con el que establece la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa que la participación a la prueba implica el consentimiento para la incorporación de los datos personales facilitados al fichero automatizado existente para los organizadores. La finalidad de este fichero es el tratamiento para la gestión y el desarrollo de la prueba.
- Los atletas consienten tácitamente que las imágenes que se obtengan a la carrera puedan ser utilizadas por la organización y por las empresas colaboradoras para fines de difusión y publicidad del acontecimiento y/o productos asociados a este.

13. RESPONSABILIDADES DE LOS CORREDORES

- El acontecimiento cuenta con todos los permisos correspondientes para la celebración, un seguro de accidente y otra de responsabilidad civil, que cubre las incidencias inherentes a la prueba, según el Decreto autonómico, que regula las licencias de actividad menor.
- Es responsabilidad exclusiva del participante reunir las condiciones óptimas para la competición, es decir, este afirma y verifica que está física y mentalmente preparado, disfruta de buena salud para afrontar una prueba de 11 o 5 kilómetros y superar obstáculos, así como que ha pasado los reconocimientos médicos oportunos. Que no tenga ninguna enfermedad o lesión que se pueda agravar con la participación en esta prueba. Por eso, asiste por iniciativa propia a esta competición asumiendo los posibles riesgos y consecuencias derivadas de su participación.
- Cada corredor declara con su inscripción que reúne las condiciones que posibilitan su participación en la carrera The Meadower OCR sin generar más inconvenientes para su persona, el resto de los participantes y la organización. De forma plena y consciente, cada corredor asume para sí y como propios los riesgos derivados de su participación a la prueba, quedando completamente exonerada la organización de toda responsabilidad que pudiera surgir a consecuencia de los daños que la participación a la carrera pudiera comportar a los participantes, sus causantes o a terceras personas.
- Permite el libre uso de su nombre y cualquier imagen en cualquier publicación o medio de comunicación tomadas durante todo el acontecimiento, eximiendo la organización, los directores del acontecimiento, los colaboradores, los patrocinadores y los voluntarios de cualquier responsabilidad o reclamación por su parte. Incluyendo cualquier perjuicio o lesión directa o indirecta.
- La organización declina toda responsabilidad por los daños, perjuicios o lesiones que la participación en esta prueba pueda ocasionar a sí mismo, otras personas e incluso en el supuesto de que terceras personas causen daños al participante.
- Todo participante, por el solo hecho de participar a la prueba, acepta las normas señaladas anteriormente, prevaleciendo en caso de duda el criterio de la Organización.
- Todos los inscritos tendrán que haber firmado la hoja de responsabilidad del participante y la descarga de responsabilidad.
- La organización de The Meadower OCR no volverá el importe de la inscripción a causa de lesión y/o enfermedad anterior, posterior o durante la carrera, ni por cualquier motivo ajeno a esta.

14. POLÍTICA DE DEVOLUCIÓN

En caso de cancelar la inscripción, la organización hará una devolución del 75% del importe hasta el día 20 de abril de 2023. Los participantes que quieran hacer un cambio de inscripción lo tendrán que notificar enviando un correo electrónico a web@elitechip.net
Los cambios de nombre, distancia o bajas están permitidos bajo las fechas marcadas por el organizador. Tendrán un coste en concepto de gastos de gestión de 10€.

15. CONSIDERACIONES FINALES

Esta prueba de carácter nacional e internacional tiene como objetivo promocionar y disfrutar del deporte dentro de un enclave único como es la base militar de San Ignacio y su entorno. Creemos que este proyecto puede obtener un gran prestigio y se presenta como un acontecimiento único nunca realizado anteriormente en Menorca.

El paraje de esta prueba y Menorca dotan este acontecimiento de una experiencia única a los participantes. Consideramos que tan solo con la primera edición, puede llegar a convertirse en una prueba de referencia en Baleares y hacer resonar el nombre de Menorca al ámbito del deporte y especialmente a la temática de las pruebas de obstáculos.

A partir de este punto, una vez tenemos programada la prueba deportiva, no podemos cerrar el acontecimiento solo con una ceremonia de entrega de premios. La experiencia tiene que ser completa para todos los participantes y amigos, por este motivo aprovecharemos al atardecer, con los últimos rayos de sol para cerrar el acontecimiento con música en directo, y el colofón con fuegos artificiales para cerrar el espectáculo y despedirnos hasta la edición del 2024.

EXPLICACIÓN OBSTÁCULOS

1. Paso por la rueda (dificultad baja) (Hard & Fast): 20 metros línea recta, con ruedas en el suelo. Hay que pisar dentro del agujero de cada rueda
OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



2. Sacos de arena (dificultad media/alta) (Hard & Fast): Circuito circular de 100m con pequeños obstáculos como; ruedas, balas de paja, escaleras con cuartos de marés, etc. Hay que cargar un saco de arena o similar todo el circuito.
OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



3. Una Ronda para todos(dificultad media) (Hard & Fast): circuito circular con 100m con pequeños obstáculos como: ruedas, balas de paja, escaleras con cuartos de marés, etc. Hay que cargar una bandeja con jarras de líquido

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



4. Rocódromo horizontal (dificultad media) (Hard): desplazarse lateralmente por un rocódromo horizontal a lo largo de unos 5/10 metros. En ningún momento está permitido bajar de la estructura.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



5. Mini Wall (dificultad baja) (Hard): consiste en superar una superficie de leña vertical de perfil bajo. Los participantes tendrán que trepar y pasar al otro lado con ayuda o sin ella.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



6. Monkey net (dificultad media) (Hard): desplazarse 5/10m a lo largo de una estructura elevada de 2m de altura con la simple ayuda de cuerdas. En ningún momento está permitido bajar de la estructura ni tocar con los pies en el suelo.

Penalización 10 burpees.



7. Sa trinxera. (dificultad baja) (Hard & Fast): Superar zona con diferentes estructuras de madera. Puede haber fango.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



8. Tronco móvil. (dificultad media/alta) (Hard & Fast): cargar un tronco sobre la espalda siguiendo el recorrido de ida y vuelta (100m aprox.) en pendiente. El tronco se pone en la pila, no estará permitido lanzarlo. Diferentes pesos según categoría masc. / fem.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



9. Va de equilibrio (dificultad baja) (Hard): desplazarse sobre un pequeño circuito de barras de madera a lo largo de 5m aprox. Sin caer ni tocar el suelo.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



10. Sa Xarxa (dificultad baja) (Hard & Fast): pasar por debajo de una red, el obstáculo se dará por finalizado una vez se salga por el extremo opuesto a la entrada. Puede haber fango. No se puede pasar por la parte superior de la red.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



11. Vertical Ladder (dificultad media) (Hard): consiste en escalar una escalera vertical moviendo los soportes de madera para ir avanzando.

Penalización 10 burpees.



12. Es Carretó (dificultad baja) (Hard & Fast): Circuito circular 100m aprox. con un carro cargado con peso.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



13. Jane & Tarzán. (dificultad media) (Hard): desplazarse 5/10m a lo largo de una estructura elevada de 2m de altura con la simple ayuda de cuerdas. En ningún momento está permitido bajar de la estructura ni tocar con los pies en el suelo.

Penalización 10 burpees.



14. Es Cupido. (dificultad baja) (Hard): consiste en tirar con un arco y acertar el objetivo marcado.

Penalización 10 burpees.



15. The Drag. (dificultad media). (Hard): Circuito circular 50 metros aprox. Los participantes tendrán que arrastrar una piedra con una cadena a lo largo de todo el circuito.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



16. Es Túnel. (dificultad baja) (Hard & Fast): Pasar por dentro de un túnel formado por una red de cuerdas. El obstáculo se dará por superado una vez se salga por el extremo opuesto al de entrada. Puede haber fango.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



17. Es Koala. (dificultad baja) (Hard & Fast): consiste en pasar sobre una estructura formada por un tubo.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



18. Sa Balança. (dificultad baja) (Hard): consiste en cruzar un balancín manteniendo el equilibrio.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



19. Com una cuba. (dificultad alta) (Hard & Fast): circuito formado por una fila de tres cubas, podrán estar llenas de agua, fango, paja o similar. Hay que entrar y salir por las tres cubas para superar la prueba.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



20. Capità Garfi. (dificultad media) (Hard & Fast): desplazarse 5/10m a lo largo de una estructura elevada de unos 2m de largo con la simple ayuda de unos garfios. En ningún momento está permitido bajar de la estructura ni tocar con los pies en el suelo.

Penalización 10 burpees.



21. Es Talaiot. (dificultad medi) (Hard & Fast): hay que superar el talaiot de balas de paja.
OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



22. Cuerda vertical. (dificultad alta) (Hard & Fast): Ascender a lo largo de una cuerda vertical de 4m hasta tocar la campana.
Penalización 15 burpees.



23. Donkey Kong. (dificultad media/alta) (Hard & Fast): desplazarse 5/10m a lo largo de una estructura de unos 2m de altura e ir superando los diferentes obstáculos. En ningún momento está permitido bajar de la estructura ni tocar con los pies en el suelo.
Penalización 15 burpees.



24. Es tractor. (dificultad media) (Hard & Fast): Circuito circular de unos 50 metros los cuales tenemos que desplazar una rueda de grandes dimensiones. Se puede hacer en grupo.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



25. The last monkey. (dificultad alta) (Hard & Fast): desplazarse 5/10m a lo largo de una estructura elevada de unos 2m de altura, e ir superando los diferentes obstáculos. En ningún momento está permitido bajar de la estructura ni tocar con los pies en la tierra.

Penalización 15 burpees.



26. The Wall. (dificultad alta) (Hard & Fast): consiste en una superficie de madera vertical con una pendiente positiva muy pronunciada. Los participantes tendrán que trepar y pasar al otro lado, con ayuda o sin ella.

OBSTÁCULO DE SUPERACIÓN OBLIGATORIA SIN LÍMITE DE INTENTOS



27. Give me fire. (dificultad baja) (Hard & Fast): Línea de meta, sobrepasar diversas líneas de hogueras o brasas.



CIRCUITOS Y DISTANCIAS

Circuito Hard Meadower 10km con 27 obstáculos.



Circuito fast Meadower Short 5 km con 17 obstáculos.



Circuito "Abu" 800m 6 obstáculos.



Circuito "Mowglie" 1450m 9 obstáculos



Circuito "King Kong" 2800m 12 obstáculos



PRUEBAS THE MEADOWER OCR KIDS:

1. Paso por la rueda. (dificultad baixa) (Abu, Mowgli, King Kong): 20 metros línea recta, con ruedas en el suelo. Hay que pisar dentro del hueco de cada rueda.



2. Por un tubo. (dificultad baja) (Abu, Mowgli, King Kong): Hay que pasar por el interior de un tubo arrastrarse.



3. Circuito con sacos. (dificultad baja) (Abu, Mowgli, King Kong): hay que avanzar por un pequeño circuito de 25m dentro de un saco.



4. Sa trinxera. (dificultad baja) (Abu, Mowgli y King Kong): Superar zona con diferentes estructuras de madera.



5. Give me fire kids (dificultad baja) (Abu, Mowgli, King Kong): Línea de meta, pasar “entre” diferentes líneas de hogueras o brasas.



6. Mini Talaiot. (dificultad baja) (Abu, Mowgli): hay que superar un mini talaiot de balas de paja.



7. Va d'equilibri. (dificultad baja) (Mowgli, King Kong): desplazarse haciendo equilibrio sobre una barra de madera o troco sin caer ni tocar el suelo.



8. El espantapájaros. (dificultad media) (Mowgli): En el centro de un círculo hay un espantapájaros. Hay que herir el espantapájaros con unos globos de agua para superar la prueba.



9. Es mini tractor. (dificultad media) (Mowgli): desplazar una rueda en una recta de unos 25m. Rodando o arrastrándose. (Se puede hacer en grupo)



10. Es tractor. (dificultad media) (King Kong): Circuito circular de unos 25 metros los cuales tenemos que desplazar una rueda de grandes dimensiones. (Se puede hacer en grupo)



11. Capità Garfi. (dificultad alta) (King Kong): desplazarse 5/10m a lo largo de una estructura elevada de unos 2 metros de altura con la simple ayuda de unos garfios, en ningún momento está permitido bajar la estructura ni tocar con los pies en la tierra.



12. Es Talaiot. (dificultad alta) (King Kong): Hay que superar el talaiot de balas de paja.



13. Donkey Kong. (Dificultad alta) (King Kong): desplazarse 5/10m a lo largo de una estructura elevada de unos 2m de altura e ir superando los diferentes obstáculos. En ningún momento está permitido bajar de la estructura ni tocar los pies en el suelo.



14. Es Cupido. (dificultad baja) (King Kong): consiste en tirar con un arco y acertar el objetivo marcado.



15. Mini Wall. (dificultad baja) (King Kong): consiste en superar una superficie de leña vertical de perfil bajo. Los participantes tendrán que pasar al otro lado **por debajo** con ayuda o sin ella.



REGLAMENTO DE COMPETICIÓN THE MEADOWER OCR KIDS

La prueba tiene carácter NO COMPETITIVO.

La superación de los obstáculos es obligatoria*.

Para realizar los obstáculos se podrá recibir ayuda, tanto de otros corredores, como de personal de la organización.

Los participantes podrán correr acompañados por su padre/madre o tutor. Solo un acompañante por participante.

En ningún caso la presencia de un adulto puede entorpecer el devenir de la prueba ni molestar a otros participantes.

Al finalizar todos los participantes recibirán un obsequio *finisher*.