

## **\*Reglas pruebas de habilidad\***

### 1-Busqueda en piscina.

- Uno solo de los participantes, buscara dentro de una piscina de niños, una llave.
- Esta llave abrirá una caja, en la cual habrá folios; cogerá uno de ellos.
- En este folio habrá una pregunta relacionada con nuestra localidad: personas, calles, historia...etc. Esta pregunta la responderán todo el equipo al final. (en lugar de cantar una canción)

### 2 – Huevo, cuchara.

- Participan dos corredores.
- Un participante transportara con los ojos vendados, un huevo, sobre cuchara, en un mini-circuito de conos.
- El otro participante irá dando indicaciones a su compañero.
- Si cae el huevo, volverán a empezar.

### 3 – Ruedas.

- Dos participantes por equipo.
- Un circuito de ruedas que tendrán que atravesar.
- En el inicio tendrán un recipiente lleno de agua.
- Con dos cubos por participante, deben de llenar el recipiente que abra en el extremo final.

### 4 – Zig/Zag

- Los equipos con su sofá, deberán atravesar un circuito de conos a toda velocidad sin tocar ningún cono.
- Si uno de los conos cae, el equipo debe de volver al inicio, y empezar su recorrido de conos de nuevo.

- Se aceptan sugerencias y cambios, siempre que tengan una lógica. Para cualquier duda o cambio contactar con el técnico deportivo del ayuntamiento.

## **BASES DE LA CARRERA DE SOFAS DE VILLALAPRDO 2017**

1. Podrán participar todas las personas que lo deseen.
  2. Los participantes completarán un recorrido de unos 1000m. Con diferentes pruebas de habilidad.
  3. Los equipos deberán estar formados por 6 participantes. 5 de ellos empujando el sofá y uno siempre deberá de ir subido; obligatoriamente este participante deberá de ir provisto de casco.
  4. Los sofás deben ir decorados de manera libre, valorándose el humor de su decoración.
  5. Se trata de una carrera de velocidad, pero, sobre todo, de diversión, con lo cual quedarán descalificados todos los participantes que muestren un comportamiento inadecuado durante la competición.
  6. Los sofás irán saliendo con una frecuencia de 5 minutos (para que no resulte tan aburrida para los espectadores). Siendo de esta manera más entretenido y permitiéndose los adelantamientos.
  7. Los sofás que tenga una velocidad inferior a otro, no puede efectuar maniobras que impidan el adelantamiento.
  8. El sofá que esté siendo doblado, deberá facilitar el adelantamiento con la mayor rapidez posible, pero sin poner en peligro al resto de los participantes.
  9. Los sofás deben de disponer de un sistema de frenos efectivo. Por seguridad.
  10. La organización nombrará tres jueces, quienes serán los encargados de controlar la carrera.
  11. La clasificación final se determinará por el tiempo total (mas la suma de segundos, en caso de sanción) al completar el recorrido.
  12. Los jueces al finalizar la carrera, añadirán 20 segundos por cada infracción que se realicen. Teniendo cada equipo 10 minutos para reclamar o presentar recurso.
- La organización del evento se reserva el derecho de modificar estas bases, así como proceder a la descalificación automática del equipo que muestre un comportamiento inadecuado.