



REGLAMENTO DE CARRERA Y DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Preámbulo. -

REGLAMENTO DE CARRERA Y DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Las siguientes reglas son aplicables a la carrera de obstáculos Sprint Masters Canarias los días 8, 9 y 10 de junio de 2023 en el Recinto Ferial de Santa Cruz de Tenerife. En caso de duda en su interpretación prevalecerá la opinión y decisión de la organización. **Todos los participantes con su inscripción aceptan íntegramente el presente reglamento.**

La aceptación de este Reglamento supone la aceptación del descargo de responsabilidad de participantes, detallado en el **artículo 17.**

Artículo 1.- FECHAS Y LUGAR

Sprint Masters Canarias tendrá lugar los días 8, 9 y 10 de junio de 2023 en Tenerife, en el término municipal de Santa Cruz de Tenerife, dentro del Recinto Ferial de Tenerife.

Artículo 1.1 - CLÁUSULAS ESPECIALES POR COVID19

Sprint Masters Canarias se celebrará con aforo limitado de participación y con posibilidades de público por la situación especial derivada por la pandemia covid19 o derivadas en España.

En todo momento se actuará según los protocolos y recomendaciones regladas por los reales decretos en ese momento, así como los protocolos específicos relativos en las carreras de obstáculos. La negativa de seguir esos protocolos y recomendaciones supondrá la expulsión inmediata del evento y de su entorno.

Artículo 2.- PARTICIPACIÓN Y EDAD MÍNIMA

Podrá participar cualquier persona que haya aceptado el descargo de responsabilidad y la declaración física que aparece en el formulario de inscripción, la edad máxima de participación es de 75 años. Los menores de edad podrán participar en la Sprint Masters Canarias siempre y cuando entreguen el día de la recogida del dorsal la autorización cumplimentada por su padre, madre o tutor (presentando ambos el DNI). Esta se puede cumplimentar a la recogida del dorsal en la zona de inscripciones.

Artículo 3.- SALIDAS DE LA CARRERA

En la Sprint Masters Canarias la fecha y hora de la carrera será establecida por la categoría en la que se inscriban los corredores. Los participantes deberán estar media hora antes en la zona de corredores de la carrera esperando a ser llamados uno a uno.

La prueba se celebrará los días 8, 9 y 10 de junio en el horario de 10:00 a 20:00h.



Jueves 8 de junio: Retirada de dorsales en el stand de Canary Holds de 10:00 a 20:00h.

Viernes 9 de junio: Carrera Infantil a partir de las 16:00h.

Sábado 10 de junio: Carrera Elite a partir de las 10:30h y Carrera Popular a partir de las 13:00h.

Artículo 4.- CATEGORIAS Y PRECIOS.

Sprint Masters Canarias es una carrera con un trazado de aprox. 100 m. y mínimo 11 Obstáculos. Los participantes penalizarán con descalificación si no son capaces de superar todos los obstáculos. NO se permite la ayuda de otros participantes para superar los obstáculos. La carrera infantil sí permitirá la ayuda para pasar algún obstáculo.

PRECIOS SPRINT MASTERS CANARIAS

INFANTIL: 10€ (Hasta los 15 años)

POPULAR: 15€ (De 16 a 75 años)

ELITE: 20€ (De 16 a 75 años)

Bajo ningún concepto la cuota será devuelta, tanto si realiza su renuncia con antelación o no se presenta al evento. SÍ está permitido transferir el dorsal a otra persona hasta 1 semana antes de la realización de la prueba, es obligatorio mandar mail a sprintmasterscanarias@gmail.com con todos los datos del nuevo corredor, pedidos en el módulo de inscripciones.

Artículo 5.- PLAZOS INSCRIPCIÓN

Para realizar la inscripción se deberá realizar en el apartado de inscripciones de la web www.gesportcanarias.com. El plazo de inscripción será hasta el día previo a la retirada de dorsales del evento o bien hasta que se complete el n.º de plazas disponibles, a partir de cuyo momento se procederá a la apertura de una Lista de Espera. Fuera del plazo definido NO se tramitarán inscripciones.

Una inscripción se dará por formalizada cuando se haya efectuado el pago de la cuota de inscripción tanto vía Web con el TPV virtual o físicamente en los lugares habilitados a notificar. Se respetará rigurosamente el día y hora de abono para respetar las plazas disponibles.

Artículo 6.- IDENTIFICACIÓN

Para recoger el material necesario para participar en la carrera, es imprescindible presentar DNI, o cualquier otro documento oficial acreditativo de la identidad para contrastar la inscripción, así como firmar la hoja de descargo de responsabilidades.

La organización podrá entregar un medio con el número de dorsal para ser identificado cuando fuese necesario.



Artículo 7.- SEGUROS

Cada atleta participa en la prueba SPRINT MASTERS CANARIAS bajo su entera responsabilidad y posee un nivel de condición física suficiente para afrontar la misma.

La organización dispondrá de una póliza seguro de responsabilidad civil y seguro de accidentes del corredor, estando todos los participantes federados o no, cubiertos por la póliza de seguro de accidentes contratada por la Organización.

Pudiendo ofertar de manera optativa otros seguros complementarios al corredor. La organización solicitará si fuera necesario los certificados médicos exigibles a los participantes.

Artículo 8.- JUECES Y DESCALIFICACIÓN O RETIRADA

Se advierte que los Jueces de la prueba y responsables de la seguridad tienen la facultad de descalificar o retirar a un atleta que no muestre coherencia, de equilibrio físico o cualquier otro riesgo para su propia seguridad o que entrañe peligro tanto para otros atletas como para el desarrollo de la prueba.

No completar el recorrido de la carrera correctamente según está contemplado dará pie a la descalificación del atleta. Habrá jueces en el recorrido para asegurarse de que sigas las normas, pero depende de ti el completarlos correctamente. Si no las haces, serás descalificado.

Artículo 9.- MOTIVOS DE DESCALIFICACIÓN

Será motivo de descalificación:

1. La incorrecta identificación de acuerdo con estas normas.
2. Iniciar la salida antes de la señal del juez de salida.
3. Alterar la marcha de otros atletas, vulnerando las normas de respeto y del "Fair Play".
4. Acceder al final del recorrido por cualquier otro sitio distinto del de llegada.
5. No presenciarse en la entrega de premios para retirar su premiación. (Se podrá autorizar a otra persona para la retirada de esta).
6. Cualquier otra circunstancia no prevista en el presente reglamento pero que, a juicio de la organización, sea motivo de descalificación.

Artículo 10.- SEGURIDAD Y RECORRIDO

En el recorrido estará marcado y señalizado en un tramo de aprox. 100 metros.

Habrán jueces responsables de solicitar ayuda si fuera necesario.



Artículo 11.- FINALIZACIÓN

Todos los corredores deberán realizar el recorrido durante al menos 3 veces, marcando su mejor tiempo como tiempo de carrera.

Los 4 mejores tiempos de carrera pasarán a una semifinal. Los 2 ganadores pasarán a una final para luchar por el primer y segundo puesto de la carrera. Los otros dos deberán correr entre ellos para luchar por el tercer y cuarto puesto.

Una vez se complete el pódium finalizará la carrera.

Artículo 12.- CATEGORÍAS Y TROFEOS

Las categorías de las SPRINT MASTERS CANARIAS quedan establecidas de la siguiente manera:

Categoría Élite.: Participantes de 16 a 75 años, inscritos en la categoría Elite.

Categoría Popular.: Participantes de 16 a 75 años, inscritos en la categoría Popular.

Categoría Infantil.: Participantes hasta los 15 años, inscritos en la categoría Infantil.

Modalidad ELITE

Trofeo para los 3 primeros y 3 primeras participantes

MODALIDAD POPULAR

Trofeo para los 3 primeros y 3 primeras participantes

MODALIDAD INFANTIL

Trofeo para los 3 primeros y 3 primeras participantes

La entrega de trofeos se celebrará el mismo día según la hora del programa. Aquellos trofeos que no sean recogidos el día de la prueba no se enviarán por ningún sistema de mensajería.

Artículo 13.- SUSPENSIÓN DE LA PRUEBA

La organización se reserva el derecho de variar el lugar de la carrera, retrasar o adelantar la hora, cambiar la fecha o la suspensión de esta.

Artículo 14.- USO DE LOS DATOS DEL PARTICIPANTE

1. La inscripción supone la autorización para el uso libre del nombre del participante y sus fotos en medios de difusión (emisión y programas de televisión o en su caso de radio) en la prensa, redes sociales o en cualquier otro tipo de medio acreditado y relacionado con la prueba.



2. La inscripción supone la autorización para la cesión de los siguientes datos del participante (Nombre completo, sexo y DNI) a SPRINT MASTERS CANARIAS para la realización de listados y clasificaciones de los torneos que realizan, expresando la prohibición de ceder los datos a terceros.
3. De conformidad con lo establecido en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa que la participación en 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 desarrollo de la mencionada prueba, así como en los campeonatos que se haya acogida dicha prueba.

Artículo 15.- RESPONSABILIDAD DE LOS PARTICIPANTES. EXCLUSION DE RESPONSABILIDAD DE LA ORGANIZACIÓN

El evento cuenta con todos los permisos correspondientes para su celebración y aunque se pretende hacer una competición abierta y promocionar la práctica deportiva, la organización advierte de que la prueba es dura y además se dan en la misma los riesgos inherentes a la presencia de obstáculos.

Es responsabilidad exclusiva del atleta ser apto para la competición, es decir, gozar de buena salud en general, así como tener el nivel suficiente de preparación física, técnica y mental para afrontar la prueba y superando obstáculos. Deben de abstenerse quienes no reúnan o no crean reunir las condiciones de bonanza de salud y preparación deportiva suficiente para afrontar una competición de fondo y resistencia.

Cada atleta declara con su inscripción que reúne las condiciones que posibilitan su participación en la SPRINT MASTERS CANARIAS sin generar mayores inconvenientes para su persona, el resto de los participantes y la organización. De forma plena y consciente, cada atleta asume para sí y como propios los riesgos derivados de su participación en la prueba, quedando completamente exonerada la organización de toda responsabilidad que pudiere surgir a consecuencia de los daños que la participación en la carrera pudiera conllevar a los participantes, sus causahabientes o a terceras personas.

Responsabilidades:

La Organización declina toda responsabilidad por los daños, perjuicios o lesiones que la participación en esta prueba pueda ocasionar a sí mismo, a otras personas e incluso en el caso de que terceras personas causen daños al participante.

Todo participante, por el mero hecho de participar en la prueba, acepta las normas señaladas anteriormente, prevaleciendo en caso de duda el criterio de la Organización.



Artículo 16.- REGLAMENTOS ESPECIFICOS POR CATEGORIAS

REGLAMENTO ELITE

Nº	Nombre	Instrucciones	NO permitido
1	Saltos Compensados de escalones inclinados	<ul style="list-style-type: none"> ·Usa solo los escalones para pasar desde el principio hasta el final ·Salta, brinca, arrodíllate, siéntate o permanece en ellos ·La finalización del obstáculo es cuando el corredor ha pasado el último escalón ·Todos los escalones deben ser usados 	<ul style="list-style-type: none"> ·Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo ·Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar ·Cruzar al otro carril ·Saltarse algún escalón
2	Monkey con agarre en ``T``	<ul style="list-style-type: none"> ·Utiliza solo los brazos o las manos para cruzar haciendo único uso de los agarres ``T`` de principio a fin ·Los agarres se pueden saltar ·Los pies y las piernas deben permanecer siempre por debajo de la altura de los hombros ·La finalización del obstáculo es cuando el corredor golpea la campana con la mano, brazo u otra parte de su parte superior del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> ·Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo ·Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar ·Hacer uso de la estructura del Monkey ·Pies o piernas por encima de la altura de los hombros en cualquier momento ·Usar los pies para tocar la campana ·Cruzar al otro carril
3	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> ·Pasar de principio a fin ·La delimitación de salida marcará donde comienza el obstáculo ·La delimitación final marcará donde termina el obstáculo ·La finalización del obstáculo es cuando el corredor pisa tras la delimitación final 	<ul style="list-style-type: none"> ·Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo ·Pisar tras la delimitación de salida ·Pisar antes de la delimitación final ·Cruzar al otro carril



<p>4</p>	<p>Plataforma con Spinners</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·Usa solo los spinners para cruzar de principio a fin ·Los Spinners se pueden saltar ·Los pies y las piernas deben permanecer siempre por debajo de la altura de los hombros ·La finalización del obstáculo es cuando el corredor golpea la campana con la mano, brazo u otra parte de su parte superior del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> ·Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo ·Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar ·Utilizar los pies o las piernas para cruzar los spinners ·Usar los pies para tocar la campana ·Pies o piernas por encima de la altura de los hombros en cualquier momento ·Cruzar al otro carril
<p>5</p>	<p>Muro debajo por</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·Pasar el muro de un lado a otro por la parte inferior del mismo ·La finalización del obstáculo es cuando el corredor llega a el otro lado del muro 	<ul style="list-style-type: none"> ·Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar ·Pasar por un lateral del muro ·Pasar por encima del muro ·Cruzar al otro carril
<p>6</p>	<p>Muro encima por</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·Pasar el muro de un lado a otro por la parte superior del mismo ·Todo el cuerpo (incluidas ambas piernas) debe pasar por encima de la pared ·La finalización del obstáculo es cuando el corredor llega a el otro lado del muro 	<ul style="list-style-type: none"> ·Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar ·Pasar por un lateral del muro ·Pasar por debajo del muro ·Cruzar al otro carril
<p>7</p>	<p>Presas de escalada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·Usa solo las presas para cruzar desde el principio hasta el final ·Se pueden saltar presas ·Los pies y las piernas deben permanecer siempre por debajo de la altura de los hombros ·La finalización del obstáculo es cuando el corredor golpea la campana con la mano, brazo u otra parte de su parte superior del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> ·Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo ·Utilizar los pies o las piernas para agarrar las presas ·Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar ·Usar los pies para tocar la campana ·Pies o piernas por encima de la altura de los hombros en cualquier momento ·Cruzar al otro carril
<p>8</p>	<p>Reptar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·Pasa por debajo de la red de principio a fin 	<ul style="list-style-type: none"> ·Cruzar por fuera de la red o la estructura ·Cruzar al otro carril



9	Rampa	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar la rampa de un lado a otro por la parte superior de la misma · Todo el cuerpo (incluidas ambas piernas) debe pasar por encima de la rampa · La finalización del obstáculo es cuando el corredor llega a el otro lado de la rampa 	<ul style="list-style-type: none"> · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Pasar por un lateral de la rampa · Cruzar al otro carril
10	Columpio Tarzán	<ul style="list-style-type: none"> · Columpiarse en la cuerda desde la delimitación inicial hasta la delimitación final sin pisar estas mismas · La finalización del obstáculo es cuando el corredor llega de un lado a otro de las delimitaciones marcadas 	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Cruzar al otro carril
11	Pared final	<ul style="list-style-type: none"> · Asciede por la pared · Los pies y las piernas deben permanecer siempre por debajo de la altura de los hombros · La finalización del obstáculo es cuando el corredor golpea el botón o tira de la palanca 	<ul style="list-style-type: none"> · Pies o piernas por encima de la altura de los hombros en cualquier momento · Usar el lateral o borde de la pared como ayuda de cualquier manera

*El orden de los obstáculos podría variar si la organización lo estima oportuno

*Obstáculos sujetos a posibles modificaciones por parte de la organización

REGLAMENTO POPULAR

Nº	Nombre	Instrucciones	NO permitido
1	Salto Compensados de escalones inclinados	<ul style="list-style-type: none"> · Usa solo los escalones para pasar desde el principio hasta el final · Salta, brinca, arrodíllate, siéntate o permanece en ellos · La finalización del obstáculo es cuando el corredor ha pasado el último escalón · Todos los escalones deben ser usados 	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Cruzar al otro carril · Saltarse algún escalón



2	Monkey con agarre en ``T``	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar de principio a fin con posibilidad de ayudarte haciendo uso de la estructura · Los agarres se pueden saltar · La finalización del obstáculo es cuando el corredor golpea la campana con la mano, brazo u otra parte de su parte superior del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Usar los pies para tocar la campana · Cruzar al otro carril
3	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar de principio a fin · La delimitación de salida marcará donde comienza el obstáculo · La delimitación final marcará donde termina el obstáculo · La finalización del obstáculo es cuando el corredor pisa tras la delimitación final 	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo · Pisar tras la delimitación de salida · Pisar antes de la delimitación final · Cruzar al otro carril
4	Plataforma con Spinners	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar de principio a fin con posibilidad de ayudarte haciendo uso de la estructura · Los agarres se pueden saltar · La finalización del obstáculo es cuando el corredor golpea la campana con la mano, brazo u otra parte de su parte superior del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Usar los pies para tocar la campana · Cruzar al otro carril
5	Muro debajo por	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar el muro de un lado a otro por la parte inferior del mismo · La finalización del obstáculo es cuando el corredor llega a el otro lado del muro 	<ul style="list-style-type: none"> · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Pasar por un lateral del muro · Pasar por encima del muro · Cruzar al otro carril
6	Muro encima por	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar el muro de un lado a otro por la parte superior del mismo · Todo el cuerpo (incluidas ambas piernas) debe pasar por encima de la pared · La finalización del obstáculo es cuando el corredor llega a el otro lado del muro 	<ul style="list-style-type: none"> · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Pasar por un lateral del muro · Pasar por debajo del muro · Cruzar al otro carril



7	Presas de escalada	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar de principio a fin con posibilidad de ayudarte haciendo uso de la estructura · Se pueden saltar presas · La finalización del obstáculo es cuando el corredor golpea la campana con la mano, brazo u otra parte de su parte superior del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Usar los pies para tocar la campana · Cruzar al otro carril
8	Reptar	<ul style="list-style-type: none"> · Pasa por debajo de la red de principio a fin 	<ul style="list-style-type: none"> · Cruzar por fuera de la red o la estructura · Cruzar al otro carril
9	Rampa	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar la rampa de un lado a otro por la parte superior de la misma · Todo el cuerpo (incluidas ambas piernas) debe pasar por encima de la rampa · La finalización del obstáculo es cuando el corredor llega a el otro lado de la rampa 	<ul style="list-style-type: none"> · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Pasar por un lateral de la rampa · Cruzar al otro carril
10	Columpio Tarzán	<ul style="list-style-type: none"> · Columpiarse en la cuerda desde la delimitación inicial hasta la delimitación final sin pisar estas mismas · La finalización del obstáculo es cuando el corredor llega de un lado a otro de las delimitaciones marcadas 	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Cruzar al otro carril
11	Pared final	<ul style="list-style-type: none"> · Ascende por la pared · La finalización del obstáculo es cuando el corredor golpea el botón o tira de la palanca 	<ul style="list-style-type: none"> · Usar el lateral o borde de la pared como ayuda de cualquier manera

*El orden de los obstáculos podría variar si la organización lo estima oportuno

*Obstáculos sujetos a posibles modificaciones por parte de la organización



REGLAMENTO INFANTIL

Nº	Nombre	Instrucciones	NO permitido
1	Salto Compensado de escalones inclinados	<ul style="list-style-type: none"> · Usa solo los escalones para pasar desde el principio hasta el final · Salta, brinca, arrodíllate, siéntate o permanece en ellos · La finalización del obstáculo es cuando el corredor ha pasado el último escalón · Todos los escalones deben ser usados 	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Cruzar al otro carril · Saltarse algún escalón
2	Monkey con Columpio	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar de principio a fin con posibilidad de ayudarte haciendo uso de la estructura · Los agarres se pueden saltar · La finalización del obstáculo es cuando el corredor golpea la campana con la mano, brazo u otra parte de su parte superior del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Usar los pies para tocar la campana · Cruzar al otro carril
3	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar de principio a fin · La delimitación de salida marcará donde comienza el obstáculo · La delimitación final marcará donde termina el obstáculo · La finalización del obstáculo es cuando el corredor pisa tras la delimitación final 	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo · Pisar tras la delimitación de salida · Pisar antes de la delimitación final · Cruzar al otro carril
4	Plataforma con Columpio	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar de principio a fin con posibilidad de ayudarte haciendo uso de la estructura · Los agarres se pueden saltar · La finalización del obstáculo es cuando el corredor golpea la campana con la mano, brazo u otra parte de su parte superior del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Usar los pies para tocar la campana · Cruzar al otro carril
5	Muro debajo por	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar el muro de un lado a otro por la parte inferior del mismo · La finalización del obstáculo es cuando el corredor llega a el otro lado del muro 	<ul style="list-style-type: none"> · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Pasar por un lateral del muro · Pasar por encima del muro · Cruzar al otro carril



6	Muro encima por	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar el muro de un lado a otro por la parte superior del mismo · Todo el cuerpo (incluidas ambas piernas) debe pasar por encima de la pared · La finalización del obstáculo es cuando el corredor llega a el otro lado del muro 	<ul style="list-style-type: none"> · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Pasar por un lateral del muro · Pasar por debajo del muro · Cruzar al otro carril
7	Columpio Tarzán	<ul style="list-style-type: none"> · Columpiarse en la cuerda desde la delimitación inicial hasta la delimitación final sin pisar estas mismas · La finalización del obstáculo es cuando el corredor llega de un lado a otro de las delimitaciones marcadas 	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Cruzar al otro carril
8	Reptar	<ul style="list-style-type: none"> · Pasa por debajo de la red de principio a fin 	<ul style="list-style-type: none"> · Cruzar por fuera de la red o la estructura · Cruzar al otro carril
9	Rampa	<ul style="list-style-type: none"> · Pasar la rampa de un lado a otro por la parte superior de la misma · Todo el cuerpo (incluidas ambas piernas) debe pasar por encima de la rampa · La finalización del obstáculo es cuando el corredor llega a el otro lado de la rampa 	<ul style="list-style-type: none"> · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Pasar por un lateral de la rampa · Cruzar al otro carril
10	Columpio Tarzán	<ul style="list-style-type: none"> · Columpiarse en la cuerda desde la delimitación inicial hasta la delimitación final sin pisar estas mismas · La finalización del obstáculo es cuando el corredor llega de un lado a otro de las delimitaciones marcadas 	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquier contacto o apoyo en el suelo con alguna parte del cuerpo · Usar cualquier estructura o soporte que ayude a pasar · Cruzar al otro carril
11	Pared final	<ul style="list-style-type: none"> · Ascende por la pared · La finalización del obstáculo es cuando el corredor golpea el botón o tira de la palanca 	<ul style="list-style-type: none"> · Usar el lateral o borde de la pared como ayuda de cualquier manera

*El orden de los obstáculos podría variar si la organización lo estima oportuno

*Obstáculos sujetos a posibles modificaciones por parte de la organización



Artículo 17.- DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Descargo de Responsabilidad:

Considerando que he realizado mi inscripción para la prueba a celebrarse SPRINT MASTERS CANARIAS, me comprometo a cumplir las reglas que regulan la carrera. Además de las reglas de la dirección de la carrera. Acepto este reglamento que se encuentra en la web de inscripciones y solicitándolo a sprintmasterscanarias@gmail.com

Por la presente:

- Admito que soy el único responsable de todas mis posesiones y equipamiento deportivo durante el desarrollo de la SPRINT MASTERS CANARIAS y sus actividades colaterales.
- Afirmo y verifico que estoy físicamente preparado y suficientemente entrenado para esta competición y que he pasado los reconocimientos médicos oportunos. Estando físicamente bien preparado para la competición, gozo de buena salud general, sin padecer enfermedad, defecto físico o lesión que pueda agravarse con mi participación en dicha prueba. Si durante la prueba, padeciera algún tipo de lesión o cualquier otra circunstancia que pudiera perjudicar gravemente mi salud, lo pondré en conocimiento de la Organización lo antes posible.
- Acepto recibir bajo mi propio coste el tratamiento médico en caso de ser necesario por lesión, accidente y/o enfermedad durante la SPRINT MASTERS CANARIAS. Siendo consciente de que este tipo de competiciones, al desarrollarse con obstáculos, conllevan un riesgo adicional para los participantes. Por ello, asisto de propia voluntad e iniciativa asumiendo íntegramente los riesgos y consecuencias derivadas de mi participación.
- Permito el libre uso de mi nombre y cualquier imagen en cualquier publicación o medio de comunicación tomadas durante la SPRINT MASTERS CANARIAS.
- Eximo a la organización, directores del evento, colaboradores, patrocinadores y voluntarios de la SPRINT MASTERS CANARIAS de cualquier responsabilidad o reclamación por mi parte. Incluyendo cualquier perjuicio o lesión directa o indirecta y casos de muerte.
- Dispongo de capacidad física, destreza técnica y recursos de supervivencia suficientes como para garantizar mi propia seguridad, bajo las condiciones de autonomía en las que se desarrolla la prueba. Igualmente, dispongo del material deportivo y de seguridad exigido por la Organización y garantizo que se encuentra en buen estado, está homologado, utilizarlo adecuadamente y lo llevaré encima durante toda la competición.
- Acepto y me comprometo a cumplir las normas y protocolos de seguridad establecidos por la Organización para la SPRINT MASTERS CANARIAS, así como a mantener un comportamiento responsable que no aumente los riesgos para mi integridad física o psíquica. Seguiré las instrucciones y acataré las decisiones que tomen los responsables de la Organización (jueces, médicos y organizadores) en temas de seguridad.



- Autorizo a los Servicios Médicos de la prueba, a que me practiquen cualquier cura o prueba diagnóstica que pudiera necesitar estando o no en condiciones de solicitarla; ante sus requerimientos me comprometo a abandonar la prueba si ellos lo estiman necesario para mi salud.
- No consumiré sustancias prohibidas, consideradas como DOPPING. La Organización puede pasar control antidopaje a los participantes. Descalificándolos en el caso de positivo.
- Mi dorsal es personal e intransferible por lo que no podrá llevarlo otro participante o persona alguna en mi lugar.
- Conozco que la entidad organizadora, se reserva el derecho de admitir o no a algún participante, aun habiendo abonado los derechos de suscripción que me serían devueltos en caso de no ser admitido.

Los organizadores se reservan el derecho de cambiar o modificar cualquier información referente a la carrera o cancelar la misma por causas de fuerza mayor, publicándolo en las redes sociales.

