



# REGLAMENTO COMPETICIÓN

REVISADO ENERO 2026

¿QUÉ ES TARRACO HYBRID GAMES? .....	3
Condiciones de participación.....	3
Categorías y sistemas de clasificación .....	4
Participación en más de una categoría.....	6
Sistema de clasificación .....	6
La competición .....	7
ESTÁNDARES DE MOVIMIENTO, DISTANCIAS Y PESOS .....	8
Ski Erg .....	8
Burpee Broad Jumps.....	9
Atlas carry .....	9
BOX JUMP OVER / STEP OVER.....	10
Row.....	10
Slam Ball Over Trunk.....	11
Farmer Carry .....	11
Walking Lunges .....	12
Wall ball .....	13
DESVIACIONES/INCUMPLIMIENTO DE LOS ESTÁNDARES DE MOVIMIENTO .....	13
Jueces y voluntarios .....	13
Ropa y Accesorios .....	14
Accesorios permitidos .....	14
Accesorios no permitidos .....	14
DEPORTIVIDAD.....	14
COMPORTAMIENTO GENERAL.....	14
AVITUALLAMIENTO .....	15
ORGANIZACIÓN DEL EVENTO.....	15
Check in .....	15
Vestuarios y bag drop .....	15
Zona de calentamiento.....	15
Start zone .....	15
POLÍTICA DE PROTECCIÓN DE DATOS.....	16
POLÍTICA DE CANCELACIONES .....	16
POLÍTICA ORGANIZACIÓN.....	17

## ¿QUÉ ES TARRACO HYBRID GAMES?

Tarraco Hybrid Games (THG) es una competición deportiva híbrida pionera en la ciudad de Tarragona que fusiona lo mejor del fitness funcional y el running.

Nace con el objetivo de ofrecer una experiencia inclusiva, desafiante y espectacular tanto para atletas profesionales como para aficionados del deporte.

Este evento, pensado en formato híbrido, combina diferentes pruebas que pondrán a prueba la resistencia, fuerza, agilidad y capacidad mental de los participantes, en un entorno diseñado para maximizar la emoción y el rendimiento.

Tarraco Hybrid Games combina 4.9Km de running aprox. con 9 workouts de manera intercalada.

Todos los eventos de la Tarraco Hybrid Games siguen el mismo formato: antes de cada workout, se debe completar 550m de running aprox. y se deben completar todos los workouts en su totalidad antes de pasar a los siguientes 550m de running. Se cruzará la meta al terminar el último workout habiendo corrido un total de 4.9Km y habiendo completado los 9 workouts.

En los eventos, todos los participantes deben completar el mismo recorrido y recibirán su tiempo personal para poder ver su clasificación.

Inspiradas en el legado histórico de Tarraco y la evolución del fitness moderno, Tarraco Hybrid Games aspira a convertirse en una cita de referencia en el calendario deportivo de la región, fomentando el deporte, la salud y la comunidad.

## Condiciones de participación

Tarraco Hybrid Games es un evento deportivo abierto a la participación de cualquier persona de mínimo 16 años sin necesidad de realizar una clasificación previa.

Todas las personas inscritas, aceptan los términos y condiciones de responsabilidad y privacidad. La participación será formalizada a través de una inscripción llevada a cabo en la web del evento

La edad mínima para participar será de 16 años cumplidos el mismo día de la prueba, para dichos participantes, se requerirá una autorización del padre/madre/tutor legal.

## Categorías y sistemas de clasificación

- Categorías individuales
  - Open
    - Masculino y Femenino
  - Grupo de Edad masculino y femenino
    - Edad: 16 – 24, 25 – 29, 30 – 34, 35 – 39, 40 – 44, 45 – 49, 50 – 54, +50
  - Élites
    - Masculino y Femenino
- Categorías por parejas
  - Masculino
  - Femenino
  - Mixto
- Categorías por equipos
  - Masculino
  - Femenino
  - Mixto

THG ofrece diferentes categorías que se diferencian entre sí en cuanto a sexo, repeticiones y/o peso.

La distancia de carrera será la misma para todas las categorías. Cada participante debe correr un total de 4.950 metros aprox., divididos en 9 tramos de carrera de 550m aprox. antes de la realización de cada workout.

Dichos tramos de carrera serán alternados con 9 workouts funcionales.

En la tanda Grupo de Edad se dividen por edades siempre y cuando al menos haya 10 participantes de ese grupo de edad, sino no se hará distinción por edades. El grupo de edad de un participante se determina por su edad en la fecha de celebración del evento.

Los participantes inician la competición en tandas formadas por atletas de su misma categoría. En la siguiente tabla puedes encontrar los pesos, repeticiones y distancias de los workouts para cada categoría.

CATEGORÍA INDIVIDUAL				
WORKOUT	OPEN FEMENINO	OPEN MASCULINO	ÉLITE / AAGG FEMENINO	ÉLITE / AAGG MASCULINO
SKIERG	500 m	750 m	750 m	1000 m
BURPEE BROAD JUMPS	80 m	80 m	80 m	80 m
ATLAS CARRY 100 M	25 Kg	25 Kg	25 Kg	25 Kg
BOX JUMP OVER / STEP OVER ALTURA CAJÓN 50 CM	50 Reps	50 Reps	50 Reps	50 Reps
ROW	500 m	750 m	750 m	1000 m
SLAM BALL OVER TRUNK Altura Tronco 80 cm	20 Reps x 20 Kg	20 Reps x 20 Kg	20 Reps x 20 Kg	20 Reps x 30 Kg
FARMER CARRY 150 m	2 x 16 Kg	2 x 16 Kg	2 x 25Kg	2 x 25 Kg
WALKING LUNGES 80 m	15 Kg	20 Kg	20 Kg	25 KG
WALL BALL	60 reps con 6 Kg	60 reps con 6 Kg	60 reps con 6 Kg	60 reps con 9 Kg

CATEGORÍA POR PAREJAS			
WORKOUT	PAREJAS FEMENINO	PAREJAS MASCULINO	PAREJAS MIXTO
SKIERG	800 m	1000 m	1000 m
BURPEE BROAD JUMPS	80 m	80 m	80 m
ATLAS CARRY 100 M	25 Kg	25 Kg	25 Kg
BOX JUMP OVER / STEP OVER ALTURA CAJÓN 50 CM	50 Reps	50 Reps	50 Reps
ROW	800 m	1000 m	1000 m
DEAD BALL OVER TRUNK Altura tronco 80 cm	20 Reps x 20 Kg	20 Reps x 20 Kg	20 Reps x 20 Kg
FARMER CARRY 150 m	2 x 16 Kg	2 x 25 Kg	2 x 25Kg
WALKING LUNGES 80 m	15 Kg	20 Kg	20 Kg
WALL BALL	60 reps con 6 Kg	60 reps con 6 Kg	60 reps con 6 Kg

CATEGORÍA POR EQUIPOS			
WORKOUT	EQUIPO FEMENINO	EQUIPO MASCULINO	EQUIPO MIXTO
SKIERG	1200 m	1500 m	1200 m
BURPEE BROAD JUMPS	80 m	80 m	80 m
ATLAS CARRY 100 M	25 Kg	25 Kg	25 Kg
BOX JUMP OVER / STEP OVER ALTURA CAJÓN 50 CM	75 Reps	75 Reps	75 Reps
ROW	1200 m	1500 m	1200 m
DEAD BALL OVER TRUNK Altura tronco 80 cm	30 Reps x 20 Kg	30 Reps x 20 Kg	30 Reps x 20 Kg
FARMER CARRY 150 m	2 x 16 Kg	2 x 25 Kg	2 x 25Kg
WALKING LUNGES 80 m	15 Kg	20 Kg	20 Kg
WALL BALL	60 reps con 6 Kg	60 reps con 6 Kg	60 reps con 6 Kg

## Participación en más de una categoría

Los participantes podrán realizar varias carreras de un mismo evento siempre y cuando sus horarios de salida asignados no se solapen y estén a tiempo en el box de salida para comenzar la siguiente carrera.

Es el propio participante el que deberá asumir el riesgo de inscribirse a múltiples categorías, y no se realizará el reembolso en el caso de que no pueda competir en una de ellas por coincidencia de horario.

## Sistema de clasificación

Los resultados y rankings de THG se organizan por tiempo desde el más rápido al más lento. Tras competir, los atletas acceden a tiempos provisionales, ajustables hasta 48 horas por posibles sanciones.

Para cada evento, se hará una clasificación general de cada categoría pudiendo haber múltiples pódiums por categoría.

El resultado provisional se publicará inmediatamente tras su participación.

Cada participante registra su resultado en la clasificación global del evento, brindando la oportunidad de comparar el rendimiento con otros participantes y celebrar los logros en múltiples niveles de competición.

## La competición

La THG consiste en una carrera de 550m seguida de un workout. Este formato se repite 9 veces tratándose de carrera, workout, carrera, workout, etc., hasta completa un total de 4.950 metros y 9 workouts.

Para completar todo el evento, los participantes deben realizar la totalidad del formato presentado.

Todos los workouts deben completarse en el orden correcto.

Se deben cumplir los estándares de movimiento específicos para cada workout.

Cada workout deberá iniciarse y finalizarse en los puntos establecidos de cada estación.

Será el propio atleta el encargado de avisar al juez para que este dé por válida la ejecución del ejercicio y la finalización del workout.

Los workouts en pareja y equipos son colaborativos por lo que, todos los miembros, deben participar en todos los workouts no pudiendo ser completado solo por el resto. De no cumplir con esta norma, la pareja o equipo quedará descalificada.

El corredor siempre deberá llevar consigo el chip de manera visible (preferiblemente en el tobillo) y no guardado en el puño para así facilitar la fácil lectura del mismo que será el indicador de cada vuelta. Es responsabilidad del corredor contar el número de vueltas.

La distancia de carrera es siempre de 550 metros y, dependiendo del lugar de celebración, se dividirá en diferentes vueltas. En algunos casos, el primer recorrido de carrera puede no ser totalmente de 550 metros debido a la disposición del circuito. En este caso, los metros que falten se compensarán durante la última carrera (justo después de la estación de Wall Balls). En el circuito de carrera habrá una marca que, de forma similar a las autopistas, divide la pista en dos zonas de velocidad: el carril izquierdo será el carril más rápido, mientras que el carril derecho será para la velocidad normal. En este caso, el carril rápido será el nº 1 y el más lento el 2º. Los participantes más rápidos deben mantenerse a la izquierda y los más lentos a la derecha.

En la tabla del apartado “3. Categorías y sistema de clasificación” puedes encontrar los pesos, repeticiones y distancias de los zonas o escenarios para cada categoría.

En categoría parejas, solo es obligatorio correr juntos los 550m en la primera y última vuelta. Las demás vueltas son a estrategia propia de cada pareja.

En categoría teams, solo es obligatorio correr juntos los 550m en la primera y última vuelta. Las demás vueltas, la nº 2,3,4,5,6,7 y 8 deberán correr siempre dos atletas juntos.

No se puede dar comienzo a los workouts si los dos miembros de la pareja o los tres miembros del team no están en la zona correspondiente.

Las transiciones/cambios se hacen teniendo un contacto con la pareja. Esto será lo que marque el comienzo del workout o la salida al run y lo mismo para teams.

No se puede dar comienzo a la carrera si los dos miembros de la pareja o los tres miembros del team no han finalizado el workouts de la zona correspondiente.

Los 550m se realizan en una zona habilitada para la parte de la carrera y las vueltas serán controladas por el sistema de cronometraje por chip.

Cada participante tiene la obligación de contar sus vueltas.

#### PENALIZACIÓN RUNNING:

Si un participante realiza menos vueltas, será penalizado con 6 minutos por vuelta. Si es al contrario no será penalizado, pero evidentemente su tiempo será superior.

La transición de la zona 5 a la zona 6 para los atletas que no salgan a correr en ese cambio, se habilitará un recorrido especial solo para ellos que esperarán y estará ubicado dentro del pasillo general de entradas a las zonas de los workouts.

## ESTÁNDARES DE MOVIMIENTO, DISTANCIAS Y PESOS

A continuación, se describen los estándares de movimiento, distancias y pesos de cada uno de los workouts de la competición.

Cualquier ejecución que se desvíe de estos estándares, y/o sea inusual o poco común y/o resulte en una ventaja de tiempo no será aceptada y resultará en una repetición no válida o una penalización de tiempo o distancia.

### Ski Erg

Distancia: 500 metros – 750 metros – 800 metros – 1.000m – 1.200m y 1.500 metros dependiendo categoría.

- Antes de comenzar el workout, la máquina debe ser (re)ajustada por un juez.
- Después de completar la distancia requerida (500 metros / 750 metros / 800m / 1000m / 1200m / 1.500 metros), el participante debe levantar el brazo para llamar a un juez o voluntario y confirmar que ha completado la distancia.
- Al recibir la confirmación de finalización por parte del juez, el participante podrá abandonar el workout y continuar con la carrera.
- Si el atleta incumple con alguno de los puntos mencionados anteriormente, recibirá una penalización de tiempo asignada por el Head Judge. El tiempo de la penalización se basará en la gravedad del incumplimiento.

**Nota:** cada participante puede ajustar la configuración de la intensidad según sus propias preferencias todas las veces que lo necesite.



## Burpee Broad Jumps

Distancia: 80 metros

- El participante comienza con ambos pies detrás de la línea de salida realizando un burpee.
- El burpee comienza con las manos colocadas cerca de los pies, como máximo a un pie de distancia del cuerpo. Una vez colocadas las manos en el suelo, no se pueden mover hacia delante.
- En la posición inferior, el pecho del participante debe tocar el suelo.
- A continuación, el participante se levanta y salta hacia delante, saltando y aterrizando con ambos pies simultáneamente. Los pies deben estar paralelos entre sí tanto al despegar como al aterrizar.
- No se permitirá el salto con pies alternos, ni la realización de pasos intermedios ni el movimiento de pies para la preparación del salto.
- Al levantarse y volver a la posición vertical, los pies del atleta no podrán sobrepasar el punto en el que estaban colocadas sus manos.
- La longitud del salto depende del participante.
- Está prohibido dar cualquier paso adelante entre repeticiones.
- Esta permitido el ascenso a una pierna, siempre y cuando la pierna que sube en segunda posición no sobrepase el pie de apoyo.
- El workout se completa una vez que el participante salta la línea final del ejercicio.

### PENALIZACIÓN BURPEE BROAD JUMPS:

- Cualquier violación a las reglas anteriores resultará en la invalidación de la repetición o repeticiones. Y deberá retroceder para repetir dichas repeticiones.
- Al tercer aviso se dará por invalido el ejercicio y deberá comenzar el workout desde el principio.

## Atlas carry

Distancia: 100 metros

- El atleta comienza recogiendo el atlas en la zona habilitada. La zona de recogida será la misma que la de llegada.
- El atleta comenzará con ambos pies detrás de la línea de salida.
- El participante transportará el atlas en todo momento mientras avanza.
- Está permitido dejar la carga en el suelo para descansar, siempre que no se mueva hacia delante cuando se deje en el suelo.
- No se permitirá rodar el atlas ni avanzar si no se está cargando.
- No se permite lanzarlo desde la posición de erguido al suelo. Esto podría comportar una penalización en metros o tiempo.

- El ejercicio finaliza cuando se devuelve el atlas al mismo sitio donde estaba en el comienzo y tras haber recorrido los 100 m.
- Si el atleta incumple con alguno de los puntos mencionados anteriormente, recibirá una penalización de tiempo asignada por el Head Judge. El tiempo de la penalización se basará en la gravedad del incumplimiento.
- Los pesos para las distintas categorías se pueden ver en el apartado “3 categorías y sistema de clasificación”.
- 

#### PENALIZACIÓN ATLAS:

- Si el participante carga el atlas erguido y lo lanza desde arriba comportará una penalización retrocediendo 5 metros.
- Si el participante no logra completar la distancia asignada con el atlas será descalificado.

## BOX JUMP OVER / STEP OVER

50 Repeticiones en categoría individual y parejas, y 75 reps en teams

- El atleta comienza enfrente del cajón a una altura de 50cm
- Cada salto se iniciará desde el suelo
- Se permite subir al cajón con ambos pies a la vez y/o pasar a la otra parte del cajón
- No es necesario la extensión de piernas y cadera encima del cajón.
- Se permite saltarlo/sobrepasarlo de forma frontal y lateral
- Se permite el apoyo de las manos sobre las piernas
- Se puede rebotar contra el suelo y bajar haciendo un descenso a una pierna.

#### NO REP:

- Apoyo de las manos en el cajón durante el salto (excepto categoría OPEN).
- No pasar al otro lado del cajón

## Row

Distancia: 500 metros – 750 metros – 800 metros – 1.000 m – 1.200m y 1.500 metros dependiendo categoría.

- Antes de comenzar el workout, la máquina debe ser (re)ajustada por un juez.
- Los pies del participante deben permanecer en los soportes del remo desde antes de coger el agarre y deben permanecer en estos soportes durante todo el workout.
- Después de completar la distancia requerida (500 metros / 750 metros / 800m / 1000 / 1.200 / 1.500 metros), el participante debe levantar el brazo para llamar a un juez o voluntario y confirmar que ha completado la distancia.

- Al recibir la confirmación de finalización por parte del juez, el participante podrá abandonar el workout y continuar con la carrera.
- Si el atleta incumple con alguno de los puntos mencionados anteriormente, recibirá una penalización de tiempo asignada por el Head Judge. El tiempo de la penalización se basará en la gravedad del incumplimiento.

**Nota:** cada participante puede ajustar la configuración de la intensidad según sus propias preferencias todas las veces que lo necesite.

## Slam Ball Over Trunk

20 Repeticiones individual y pareja y 30 Reps en teams

La altura del tronco será de 85 cm.

- El workout comienza con la slam ball colocada en el centro del tronco
- El participante deberá levantar la slam ball por encima del trono y lanzarla hacia el otro lado
- A continuación, el atleta rebasará el tronco por encima hasta pasar al otro lado.
- El lanzar la Slam Ball hacia un lado más el sobre pasar el atleta para el mismo lado donde ha lanzado la Slam Ball contará como una repetición.

**PENALIZACIÓN Slam Ball OVER TRUNK:**

- Si el participante no puede levantar la carga será eliminado
- Si el participante pasa por abajo o lateral del tronco será eliminado (excepto +59 años).
- Si el participante pasa el slam ball por debajo o lateral será eliminado (excepto en +59 años).

## Farmer Carry

Distancia 150 metros

- El atleta comienza recogiendo las cargas en la zona habilitada. La zona de recogida será la misma que la de llegada.
- El atleta comenzará con ambos pies detrás de la línea de salida.
- El participante transportará las cargas en todo momento mientras avanza.
- Está permitido dejar la carga en el suelo para descansar, siempre que no se mueva hacia delante cuando se deje en el suelo.
- No se permitirá rodar ni empujar las cargas con intención de avanzar si no se está cargando.
- No se permite lanzarlo desde la posición de erguido al suelo. Esto podría comportar una penalización en metros o tiempo.
- El ejercicio finaliza cuando se devuelve el atlas al mismo sitio donde estaba en el comienzo y tras haber recorrido los 150 m.

- Si el atleta incumple con alguno de los puntos mencionados anteriormente, recibirá una penalización de tiempo asignada por el Head Judge. El tiempo de la penalización se basará en la gravedad del incumplimiento.
- Los pesos para las distintas categorías se pueden ver en el apartado “3 categorías y sistema de clasificación”.
- Los pesos para las distintas categorías se pueden ver en el apartado “3 categorías y sistema de clasificación”.

#### PENALIZACIÓN FARMER CARRY:

- Si el participante lleva la carga erguido y la lanza desde arriba comportará una penalización retrocediendo 5 metros.
- El workout se completa cuando se han recorrido los 150m y el atleta lleva las cargas a la zona de donde las ha cogido y las deposita de manera correcta. El juez podrá determinar si las ha dejado en la zona habilitada y de forma correcta o no. Si no lo hiciera, recibirá una penalización de 30 segundos en tiempo.

## Walking Lunges

Distancia 80 metros

- El ejercicio se inicia al tomar un saco desde un área específica cercana a la línea de inicio.
- Cada competidor deberá alzar el saco por sí mismo y posicionarlo sobre sus hombros, desde una postura erguida, con ambos pies detrás de la línea.
- Durante cada paso, la rodilla de la pierna trasera debe hacer contacto con el suelo, una vez completada la zancada, las piernas y caderas deben estar totalmente extendidas.
- Es necesario alternar las rodillas que tocan el suelo en cada paso.
- Los competidores pueden optar por continuar las zancadas sin pausas o detenerse tras cada una, asegurándose de que ambos pies estén en el suelo.
- No se permite dar pasos adicionales entre cada zancada.
- El saco debe mantenerse sobre los hombros del competidor en todo momento.
- El ejercicio se considera finalizado cuando el competidor coloca el saco de vuelta en el área asignada más allá de la línea de finalización.
- Los pesos para las distintas categorías se pueden ver en el apartado “3 categorías y sistema de clasificación”.

#### PENALIZACIÓN Walking Lunges:

- Si el participante infringe cualquier de los puntos anteriores resultará en la invalidación de la repetición o repeticiones. Y deberá retroceder para repetir dichas repeticiones.

- Al segundo aviso, el participante recibe una penalización de 5m de distancia.
- El saco debe permanecer sobre los hombros del participante en todo momento, no está permitido dejar el saco en el suelo en todo el recorrido. Dejar el saco en el suelo una vez implicará una penalización de 10m de distancia. Si se deja el saco en el suelo una segunda vez, el atleta quedará descalificado (a excepción de los participantes +59 años).

## Wall ball

- El workout comienza con el atleta en posición vertical para posteriormente recoger el balón del suelo el cual estará ubicado enfrente de la diana donde deberá ser lanzado.
- En cada repetición, el participante iniciará el ejercicio realizando una sentadilla profunda rompiendo el paralelo (rebasar la línea de 90°) y posteriormente lanzar el balón y sobrepasar la línea correspondiente a su categoría.
- En cada repetición, el participante debe golpear el objetivo designado con la pelota. Las mujeres deben golpear en el centro del objetivo (2,70m de altura) y los hombres en el centro del objetivo (3m de altura).
- En cuanto el balón alcance el objetivo, el participante deberá atraparlo con ambas manos y comenzar el ejercicio de nuevo.
- Si el participante incumple alguno de los puntos mencionados, la repetición queda invalidada y debe repetirse.

### PENALIZACIÓN WALL BALL:

- Si el participante NO rebasa la altura asignada a su categoría deberá repetir el lanzamiento.
- Si NO se rompe el paralelo durante la sentadilla repetirá el lanzamiento.
- Si el participante rebasa la altura, pero NO hace contacto el balón con la diana repetirá el lanzamiento.

## DESVIACIONES/INCUMPLIMIENTO DE LOS ESTÁNDARES DE MOVIMIENTO

Cualquier ejecución de un movimiento que se desvíe de los estándares de movimiento y/o sea inusual y/o resulte en una ventaja, resultará en una repetición no válida o en una penalización de tiempo o de distancia, dependiendo de la estación.

## Jueces y voluntarios

En cada workout habrá una persona asignada que garantizará la ejecución apropiada y segura del workout por todos los competidores respetando íntegramente los estándares del movimiento. Esta persona trabaja en sincronía con el Head Judge de cada estación.

El head judge de cada estación es supervisado por el director de la carrera, que supervisa todos los aspectos deportivos de la competición y tiene la última palabra en todas las cuestiones de evaluación.

## Ropa y Accesorios

- La forma de vestirse para la competición es decisión de cada participante.
- Los participantes no podrán recibir ninguno de los accesorios permitidos de personas ajenas a la competición y deberán llevarlos en todo momento consigo mismos.

### Accesorios permitidos

- Muñequeras
- Sistemas de hidratación
- Guantes
- Rodilleras
- Cinturón de halterofilia

### Accesorios no permitidos

- Auriculares
- Móviles
- Cascos
- Cualquier tipo de cámara o aparatos electrónicos.
- Correas de levantamientos de peso

## DEPORTIVIDAD

Cualquier acto antideportivo, comportamiento agresivo o abusivo hacia el personal del evento, voluntarios, espectadores u otros atletas, pueden resultar en penalización o descalificación. Dicha penalización/descalificación puede aplicarse retrospectivamente después de una carrera.

## COMPORTAMIENTO GENERAL

No está permitido tirar basura, escupir, limpiar fosas nasales o abusar del agua pudiendo dar a lugar a sanciones y/o descalificación.

## AVITUALLAMIENTO

Durante la carrera, habrá agua disponible en la entrada de los workouts para todos los atletas. Según el evento, el puesto de avituallamiento puede contar con otras bebidas o productos a disposición de los atletas. Otras bebidas o productos nutricionales están permitidos siempre y cuando los transporte el propio atleta, estando prohibido que reciban productos de personas ajenas a la competición. Hacerlo puede dar lugar a sanciones y/o descalificación.

En el avituallamiento habrá cubos de basura para que plásticos y residuos como envoltorios de geles sean depositados.

Si la organización observa algún atleta tirar los dichos envoltorios en el recorrido o zonas será automáticamente descalificado.

## ORGANIZACIÓN DEL EVENTO

El día del evento los participantes se encontrarán con las siguientes áreas:

### Check in

- Una vez que llegue a la sede del evento, el participante tendrá que registrarse para recibir el chip de cronometraje, la pulsera de atleta y su número de salida.
- En el check in, el participante deberá presentar un documento oficial de identidad (DNI o pasaporte) y su confirmación de inscripción.
- Cada participante recibirá un chip de cronometraje para registrar sus tiempos durante la competición. Junto con el chip, se entregará un velcro para que el participante se coloque el chip de cronometraje en el tobillo izquierdo o derecho. El cronometraje solo será válido y correcto si el chip está colocado en el tobillo, por lo que es responsabilidad del participante ponérselo correctamente.
- Al cruzar la línea de meta, el participante deberá entregar el chip de cronometraje al staff de la competición.

### Vestuarios y bag drop

El participante dispondrá de vestuarios y una zona de guardarropa. La organización no se hará responsable de los posibles extravíos y/o pérdidas de los objetos personales de la zona de guardarropa siendo el propio atleta en cuidador de sus pertenencias.

### Zona de calentamiento

Todos los participantes dispondrán de una zona de calentamiento habilitada con material deportivo.

### Start zone

**IMPORTANTE** diez minutos antes de la hora de salida, los participantes deben presentarse en la zona de pre-salida y su tanda se anunciará in situ.

Diez minutos antes de la hora de salida, se guiará a los participantes al cajón de salida.

Los horarios serán estrictamente cumplidos y si un participante no llega a tiempo no podrá participar.

## POLÍTICA DE PROTECCIÓN DE DATOS

CUMPLIMIENTO DE LA LEY ORGÁNICA 3/2018 DE PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES Y GARANTÍA DE LOS DERECHOS DIGITALES.

Todos los/las participantes deben conocer este reglamento. Se considera que el hecho de inscribirse y participar en la prueba significa la aceptación del mismo, así como de las disposiciones finales que pueda verse obligada a tomar la Organización. De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales, los participantes en el momento de facilitar sus datos otorgan su consentimiento para que estos sean incluidos en un fichero automatizado propiedad de la organización. La organización se reserva los derechos exclusivos de las imágenes, fotografías, videos e información de la prueba en las que puedan aparecer los participantes, así como de utilizar ese material para anuncios, relaciones públicas o cualquier otro propósito periodístico o de promoción del evento. Cualquier proyecto mediático o publicitario deberán estar previamente con el consentimiento de la organización. Al inscribirse en la prueba, los participantes ceden sus datos y dan su consentimiento para que la organización trate los mismos para la gestión de la competición, así como de cualquier finalidad promocional relacionada con su participación en la misma que implique a patrocinadores o colaboradores del evento. Todas las personas que lo soliciten podrán ejercitar su derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos e imágenes. Para ello podrá dirigir un escrito a Tarraco Hybrid Games enviando un email a: [tarracohybridgames@gmail.com](mailto:tarracohybridgames@gmail.com) Además, los datos de los participantes serán procesados por crono 4 sports, empresa encargada de la medición de los tiempos de los deportistas. Así como encargada de la visualización y representación de los resultados de los deportistas. Los datos de los deportistas no se usarán con ninguna otra finalidad.

## POLÍTICA DE CANCELACIONES

La inscripción al evento Tarraco Hybrid Games implica la aceptación de la siguiente política de cancelación:

- Plazo de cancelación: La cancelación de la inscripción podrá realizarse hasta dos semanas antes de la realización del evento siempre y cuando el corredor haya adquirido el seguro de cancelación. No se admitirán cancelaciones fuera de este plazo.



- Gastos de gestión: Toda cancelación conllevará un coste fijo de 8 euros en concepto de gastos de gestión, que serán descontados del importe total a devolver.
- Solicitud de devolución: Para tramitar una cancelación, el participante deberá contactar con la organización a través de los siguientes medios: correo electrónico a [tarraco@hybridgames@gmail.com](mailto:tarraco@hybridgames@gmail.com). La solicitud deberá contener los datos identificativos de la persona inscrita (nombre completo, correo electrónico y justificante de inscripción) y deberá enviarse dentro del plazo establecido.
- Confirmación de la cancelación: Una vez recibida y validada la solicitud, se procederá a la devolución correspondiente (menos los 8 € por gestión) en un plazo máximo de 15 días hábiles mediante el mismo método de pago utilizado en la inscripción.

## POLÍTICA ORGANIZACIÓN

La Organización se reserva el derecho de modificar el presente Reglamento de la antes celebración de la prueba, así como la no realización de la misma por motivos ajenos a esta, de todo lo cual se informará a los inscritos con antelación. En el caso de que se produzca una situación de causa mayor que impida la celebración del evento, la organización no devolverá la cuota de inscripción a los participantes y se propondrá el cambio de fecha no devolviendo el importe de la inscripción. La solicitud de cambio se deberá enviar al email [tarracohybridgames@gmail.com](mailto:tarracohybridgames@gmail.com) con los datos identificativos del participante (nombre completo, correo electrónico y justificante de inscripción) y deberá enviarse dentro del plazo establecido de 10 días.

La Organización no se hace responsable de los daños que pudieran causar los atletas participantes por imprudencias o negligencias de los mismos. Igualmente, el atleta deberá declarar estar en condiciones físicas óptimas para realizar esta prueba y lo hace bajo su responsabilidad, eximiendo a la Organización de la Prueba de dicha responsabilidad. Todos los participantes, por el hecho de formalizar la inscripción aceptan el presente Reglamento y dan su consentimiento para que el Organizador, por sí mismo o mediante sus patrocinadores o terceras entidades, traten informáticamente y con - finalidad exclusivamente deportiva, promocional o comercial, sus datos de carácter personal, así como su imagen dentro de la prueba mediante fotografías, video, etc. De acuerdo con lo que establece la Ley Orgánica 3/2018, de la protección de datos de carácter personal, el participante podrá ejercer su derecho de acceso a estos ficheros con el objeto de rectificar o cancelar de forma parcial o total su contenido. Para ejercitar este derecho deberá solicitarlo por escrito a [tarracohybridgames@gmail.com](mailto:tarracohybridgames@gmail.com)