

¿QUÉ ES UNA CARRERA ZOMBI?

Para aquellos no iniciados en el mundo de los muertos vivientes, una Carrera Zombi supone realizar un recorrido donde encontrarás obstáculos físicos y muertos resucitados convertidos en zombis que deberás sortear hasta alcanzar la meta.

El objetivo de todo zombi es devorar vivo a cualquier ser humano y todos aquellos humanos que sean mordidos por un zombi se infectarán y harán que la raza zombi continúe sumando miembros. Reconocerás a los Zombis porque deambulan por el camino con movimientos lentos y torpes, caníbales de pensamiento y deseosos de atacar a seres humanos.

En esta Carrera, no será necesario morder a nadie, **cuando un zombi toque a una persona**, la infección se propagará, de modo que su muerte (o eliminación del juego) será rápida y no podrás hacer nada para evitarlo.

El ser humano o corredor que haya sido tocado, quedará eliminado y tendrá que salir de la carrera, para continuar como un simple espectador,

¿QUÉ NECESITAS PARA SER CORREDOR?

Las Carreras de Zombis necesitan, sobre todo, personas con ganas de divertirse y pasar un rato agradable practicando deporte y también, por qué no decirlo, dispuestas a pasar algo de miedo.

Podrás inscribirte en la carrera, el día de Halloween, a partir de las 20:00h hasta las 21:15h, en la misma plaza de la Ordana, en el "Stand Zombi". Todos los corredores recibirán un dorsal en el check-in para poder participar en la carrera. (Si eres menor de edad, no olvides enseñar tu dni a la entrega del dorsal)

No está permitido participar ebrio o bajo los efectos de drogas. Los supervisores de la carrera, expulsarán directamente a cualquier corredor que incumpla esta norma.

¿CÓMO FUNCIONA LA CARRERA?

La Carrera de Zombis es una carrera contrarreloj, con obstáculos, cuyo recorrido consta de dos vueltas a la Plaza de la Ordana, en la que corredores y zombis compiten por conseguir su objetivo. Corredores que quieren llegar a su destino y zombis sangrientos que tratarán de quitarles la vida en medio del camino.

Una salida, una meta, 2 objetivos, gritos, sustos y diversión asegurada.

Antes de la carrera, a cada corredor se le dará un **dorsal y una pulsera luminosa**. Estas pulseras son las vidas que cada corredor tiene. Cuando consigues dar una vuelta completa al recinto, se te entregará otra de un color diferente. Si eres corredor, cuida bien tus pulseras, porque representan tu salud.

Podrás participar en cualquiera de las **CUATRO carreras** que se celebrarán esa noche, en función de tu edad. El máximo de plazas para corredores humanos son 200 participantes en total.

- Modalidad individual: **Carrera Junior**; hasta 12 años, **Carrera Juvenil**; hasta 17 años, **Carrera Adultos**; a partir de 18 años.
- Modalidad **por equipos**; (cualquier edad, variada u homogénea, mínimo 5 corredores)

Respecto a la Carrera por equipos: Iréis unidos a través de una cuerda o goma elástica (máximo 8 metros de cuerda, recuerda que si en vez de cuerda usas goma elástica, tendrás mayor capacidad de movimiento). Esta cuerda o goma os unirá cuando atéis vuestro propio cuerpo, con otra cinta o lazo alrededor de la cintura y esta cinta/lazo se atará a la cuerda/goma. Dejando distancia entre los miembros.

Si un miembro de tu equipo es infectado, rápidamente deberás expulsarlo del grupo, desatándolo de la cuerda de unión del equipo.

Nota 1: si participáis por equipos, tendréis que traer el material necesario para realizar la unión de tu equipo. Cuerda/cordón (de un grosor lo suficientemente fuerte para no romperse) o goma elástica (de 3 cm de ancho), y 5 cintas o lazos (mínimo 3 cm de ancho y un metro y medio de largo) para la unión con la cuerda. Si no puedes traerlo de casa, se te asignará material genérico.

Nota 2: si quieres participar en ambas modalidades (individual y equipo), recuerda que si te infectas en la carrera previa (individual), tu equipo te perderá y no podrás seguir jugando. Busca otros compañeros que puedan suplirte. Los equipos que pierdan miembros/corredores, podrán reconstruirse en el check-in antes de la segunda modalidad (carrera por equipos) con miembros sueltos de otros equipos.

Los **jugadores Zombis** corren a cargo de la organización, pero si estás interesado en participar como zombi, deberás venir disfrazado como tal, "actuar" como un muerto viviente y acatar el reglamento. Acude al "Stand Zombi" y se te encomendará tu tarea. El número de plazas para zombis será limitado y sujeto al Juez de carrera

CONSEJOS

Como corredor puedes usar tu velocidad, tu estrategia y por supuesto, tendrás que mantener tu cuerpo intacto para llegar "vivo" a la meta. Al menos deberás conservar una pulsera de salud. Si terminas con cero pulseras, esto significará que los zombis han hecho su trabajo con éxito y no podrás optar a los premios finales. Lo que suceda entre la salida y la meta dependerá solo de ti. No por correr más rápido llegas antes, busca tu manera de engañar a los zombis, recuerda de el ruido les atrae y que su olfato es agudo, un zombi caminará en busca del mayor número de personas concentradas.

Si quieres ser un buen corredor, tendrás que saltar, gatear y agacharte. Prepara calzado deportivo, ropa cómoda y deja tu lavadora lista para el día siguiente, alguna mancha seguro que te llevarás de recuerdo. Nada que un buen detergente o una buena tanda de lavado a mano no pueda quitar.

REGLAMENTO

Durante la carrera, los zombis querrán comerte, en este caso **pillarte** (como en el juego popular de "tu la llevas"), si eres tocado, inmediatamente deberás abandonar la carrera y entregarle a tu zombi captor una pulsera. **No hagas trampas**, habrá supervisores de carrera a lo largo del circuito. Sal de la carrera lo antes posible, sin interceder en el buen desarrollo de la misma, ni obstaculizando al resto de participante, retírate hacia las vallas externas del recorrido. Así de sencillo.

Si consigues dar una vuelta sin infectarte, estás de suerte, se te entregará otra pulsera a tu paso por meta. Ahora tienes dos oportunidades para completar la vuelta que te queda por recorrer y salir victorioso. Recuerda, dos vueltas.

Los zombis tendrán restringido el acceso a ciertos espacios del recorrido, como por ejemplo, la zona de salida/meta, para no tocar a un corredor mientras consigue su pulsera de salud. El contacto físico directo e intencionado entre zombis y corredores no se permitirá, es decir, un zombi no puede tirar, agarrar, empujar o golpear a un corredor. Ni tampoco al contrario.

Un zombi nunca puede coger más de una pulsera de vida de cada corredor.
Un zombi no puede esperar a un corredor antes, durante o después de un obstáculo ya que en cualquiera de esos momentos el corredor es mucho más vulnerable. Por tanto los zombis deberán esperar a una distancia mínima de 3 metros para que los corredores puedan superar los obstáculos y situarse siempre dentro de las zonas acotadas para los zombis.

Un zombi "normal" nunca podrá correr para perseguir a un corredor.
Excepto, si por el bien de la carrera y para mayor diversión en el recorrido, el Juez de la Carrera, considera necesario un mayor número de zombis, es ese caso y solo durante 20 segundos, se anunciará mediante una señal acústica/sonora un cambio en el ritmo y la velocidad de los zombis, transformándolos durante esos segundos, en zombis "cazadores". Un zombi "cazador" podrá correr y perseguir a los corredores durante este tiempo. Su objetivo: cazar.

El trabajo de un zombi consiste en perseguir y tocar al corredor, o sea, un zombi tiene como misión conseguir cuantas más pulseras de vida, mejor. Obtendrán diplomas aquellos tres zombis que más pulseras acumulen.

OBSTÁCULOS

A lo largo de la carrera habrá una serie de obstáculos artificiales que serán un pequeño reto físico para todos los corredores. Pero tranquilos, no hay nada imposible.

Como corredor, presta mucha atención a los obstáculos e intenta pasarlos todos. Aquellos corredores que no puedan completar un obstáculo, aunque consigan llegar a la línea de meta, no tendrán derecho a premio. Dicho de otro modo, para poder tener premio al finalizar la Carrera Zombi un corredor debe haber pasado todos los obstáculos. (Los supervisores anotarán los dorsales de aquellos que no superen los obstáculos, que aunque podrán seguir luchando por completar el recorrido, no recibirán premio). Recuerda: **No hagas trampas**, habrá supervisores de carrera a lo largo del circuito

¿QUÉ CONSIGUES POR PARTICIPAR?

Uno de los premios que más gustan a los corredores es el mero hecho de poder fanfarronear y reírse de los zombis una vez que han conseguido salvar sus vidas. Si tienes la oportunidad de participar con un grupo de amigos, seguro que te divertirás más. Premios:

Primer, segundo y tercer puesto, en la Carrera Junior

Primer, segundo y tercer puesto, en la Carrera Juvenil

Primer, segundo y tercer puesto, en la Carrera Adultos

Primer, segundo y tercer puesto, en la Carrera por Equipos

Diploma a los zombis, con mayor número de vidas sesgadas (pulseras).

¿QUÉ RECIBE UN ESPECTADOR?

Si tienes demasiado miedo para participar en una carrera como corredor o si aún no te sientes lo suficientemente "zombi" para atrapar a los corredores, puedes acudir a la "Segunda Carrera Zombi" como espectador. En este caso, estas son algunas de las cosas de las que podrás disfrutar:

- Acceso a las zonas de espectadores, zona central de la plaza y tras las vallas de seguridad alrededor del circuito, desde donde tendrás un sitio privilegiado para ver todo lo que sucede en la carrera de zombis.
- Podrás hacer fotos y vídeos a tus amigos mientras estos corren delante de los zombis con caras de miedo mientras gritan y temen por lo que les pueda pasar.
- Tendrás el sentimiento de haber querido participar en la carrera, seguro que en la siguiente te apuntarás.
- Resaca de risas, imágenes, vídeos y demás recuerdos inolvidables que sólo se pueden vivir en una carrera de zombis.

Si después de saber todo esto, estás deseando participar en la **Segunda Carrera Zombi de Sant Joan**, apúntate! Nos vemos en la Plaza de la Ordana.

TE ESPERAMOS