

NORMATIVA JUEGO DE ORIENTACIÓN “ORIENTATOPE-GEOCACHING”



1.- La participación se realizará por equipos que estarán formados por dos personas de entre **14 y 30 años**, debiéndose inscribir con anterioridad en *la web de Salamanca a tope* (www.salamancaatope.org) o al 923.123.119. El juego tendrá lugar el viernes 16 de mayo de 2019 a las 22:00 horas (comenzará sobre las 22:15 una vez explicado todo.) con salida y llegada en el CMI Julián Sánchez El Charro (plaza de la Concordia).

2.- Cada equipo llevará consigo: un plano de Salamanca en el que podrán hacer su estrategia y una hoja de respuestas donde vienen indicados los puntos de coordenadas, las preguntas o los retos planteados y los códigos QR que encontrarán en esos puntos (habrá puntos que no contengan estos códigos). Esta hoja deberá entregarse completada a la organización tras la finalización del juego.

3.- El juego consistirá en la realización del mayor número de puntos, conseguidos al localizar y responder o realizar las preguntas y/o retos planteados.

4.- Cada coordenada tendrá un valor diferente que se podrá saber en la hoja de respuestas. Una vez llegados a meta se confirmarán las puntuaciones de cada pareja al enseñar los selfies, vídeos y/o respuestas obtenidas al acudir a los puntos que indican las coordenadas. Las preguntas que consten de dos partes, **sólo puntuarán si ambas partes están correctas y en todos los puntos será necesario selfie de la pareja para su comprobación.**

5.- Tras la entrega de material habrá un periodo de tiempo de diez minutos para que cada equipo establezca su estrategia y elija los puntos a localizar, así como el recorrido a realizar. Lógicamente habrá muchos más puntos de los que se puedan encontrar en una hora.

6.- Todos los participantes deberán llegar dentro del tiempo establecido, **permaneciendo el equipo unido en todo momento.** Los equipos tendrán una hora y quince minutos en total, que se repartirá de la siguiente manera:

- 10 minutos iniciales para desarrollar la estrategia, no pudiendo salir del recinto hasta agotar este tiempo
- 60 minutos para localizar las coordenadas, hacerse las fotos y/o contestar respuestas y/o realizar los retos planteados en los QR.
- 5 minutos adicionales para la llegada a meta (estos penalizarán a punto por minuto).
- En ningún caso se podrá exceder de ese tiempo siendo el equipo eliminado si se sobrepasa el mismo.

7.- **Cada equipo**, formado por dos personas que **no pueden separarse**, deberá realizar el juego de forma individual, no permitiéndose las ayudas entre equipos (a no ser en caso de accidente) ni el entorpecimiento o el engaño para obtener ventaja.

8.- A lo largo del recorrido habrá controles para comprobar la marcha de la actividad, así como la presencia de los dos miembros del equipo en algún punto determinado. La no presencia o separación de los dos componentes del equipo será causa de descalificación. Tras finalizar el juego, **la organización se encargará de comprobar que los códigos QR siguen en su lugar de inicio, de no ser así, se anulará la puntuación de ese código QR para todas las parejas.**

9.- Los resultados se darán a conocer el miércoles siguiente a la realización de la prueba vía web y redes sociales. En el caso de empate en la puntuación de los equipos, se priorizará la hora de llegada. Si hubiere algún motivo de reclamación estas deberán presentarse en las oficinas de Salamanca a Tope el jueves y viernes después de la prueba, quedando sin efecto las que se presenten fuera de ese plazo.

10.- Se establecerá el siguiente premio: *Vale de 50€*. canjeable en material deportivo para la pareja ganadora.

11.- Cada participante será responsable de lo que en todo momento le pueda ocurrir en el desarrollo de la actividad, no haciéndose cargo la Asociación Dinámika.

12.- Cualquier supuesto que no se recoja en esta normativa podrá ser resuelto por el director de la actividad y los coordinadores de Salamanca a Tope.