

II MARCHA DE ZOMBIS EN TORRELODONES

Tendrá lugar el viernes, **30 de Octubre de 2015**, siendo la hora de salida las 19:00h la de la Marcha.

Se trata de una carrera por el lugar conocido como el monte de las Marías, con salida controlada desde la Plaza del Ayuntamiento y final cerca de la Casa de Control de la Urbanización Las Marías.

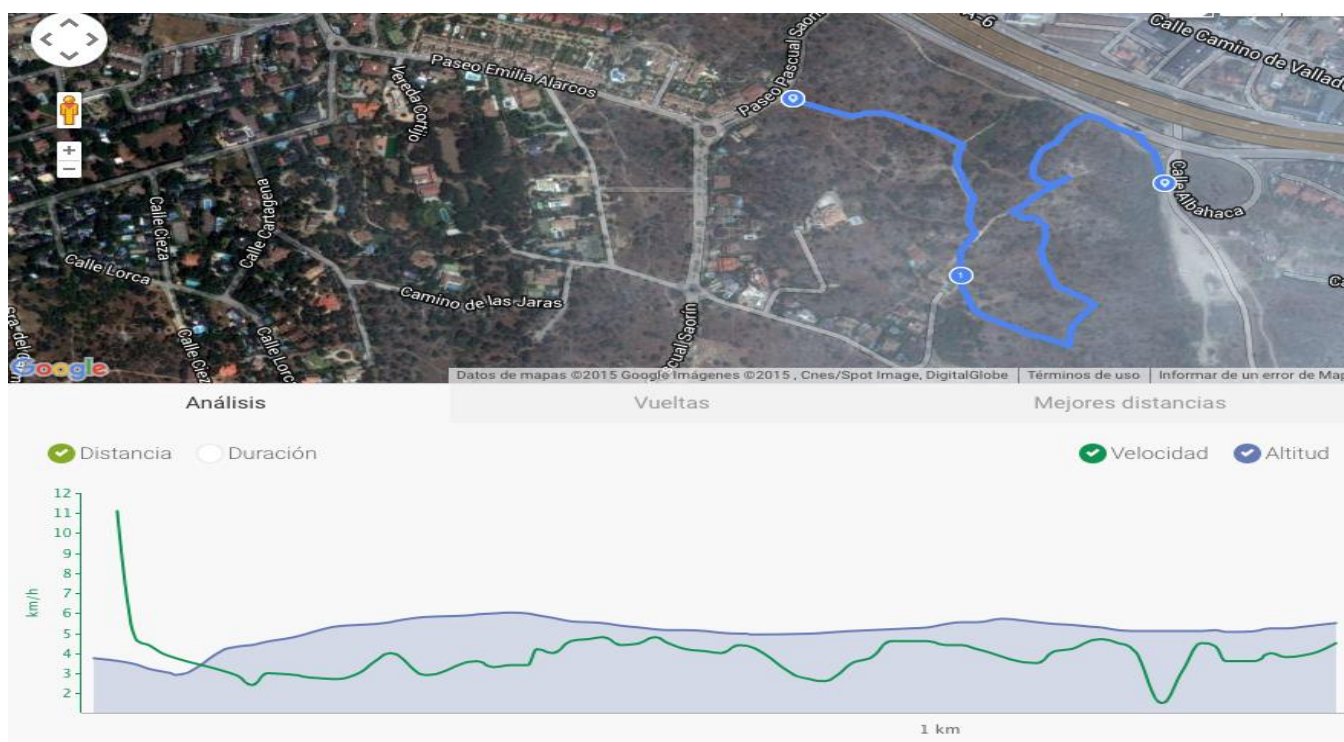
El reto a superar por los corredores de la carrera es realizar un recorrido de 1.500 metros pasando por los obstáculos físicos del recorrido de sendas y llegar en el menor tiempo a la meta, con el mayor número de vidas posible.

En la marcha, corredores y zombis compiten por conseguir su objetivo. Los corredores que quieren llegar a su destino y los zombis que tratarán de quitarles la vida en medio del camino.

Te recomendamos que traigas tu frontal o linterna al juego. No habrá nada iluminado en el campo de juego.

Los menores de edad deberán tener el consentimiento de sus padres, madres o tutores para participar en la prueba. La organización no recomienda la participación de menores de 10 años, pero son los responsables de los menores quienes tienen la última decisión.

El recorrido propuesto es el siguiente:



Inscripciones y/o recogida de dorsales: podrás inscribirte, en persona en el Zona Joven de Torreforum, avd. Torrelodones nº 8. Torrelodones, de 09:00h a 20:00h de lunes a viernes, y los sábados de 10:00h a 14:00h. También lo podrás hacer a través de internet mandando la hoja de inscripción rellena a un correo a torrelomola@gmail.com indicándonos si quieres ser zombie o corredor, (Recuerda para ser Zombie debes tener más de 14 años). Podrás hacerlo de esta manera hasta el 28 de Octubre de 2015.

Respecto a la recogida de dorsales se puede realizar desde el 25 al 28 de octubre en la Zona Joven de Torrelodones, o el mismo día de la prueba, 30 de Octubre, desde las 17:30h, hasta media hora antes de dar la salida de la Carrera en la plaza del Ayuntamiento en la carpa de salida.

Aquellas personas que participen dispondrán en la zona de salida de zona donde aportar, si lo desean, lo que consideren adecuado a los bancos de alimentos de la zona.

Arco de Salida y Meta: El arco de salida se situara en la plaza del Ayuntamiento entre el edificio del Ayuntamiento y el de servicios técnicos entre las 16:00h y las 20.30h. La salida será controlada hasta debajo del puente de la A6. Desde allí, comenzará la verdadera marcha Zombie. Consideramos que la situación en este punto de salida permite que los corredores se sientan cómodos y seguros hasta la zona de trafico no rodado, y es un espacio lo suficientemente amplio para agrupar a todos los corredores.

En la zona de los alrededores del Torreón, el recorrido estará balizado para reducir en lo posible el impacto ambiental en la zona, siendo posteriormente recogido todo por la organización.

Una vez en la Zona de las Marías, aquellas personas que lo deseen podrán ir hasta la Zona Joven Torreforum, donde se hará la entrega de premios y una pequeña barbacoa solo para los participantes.

Avituallamiento: garantizaremos la hidratación de los/as corredores y corredoras que participen en el recorrido. En la zona de llegada, se suministrará avituallamiento líquido, y en la Zona Joven Torreforum, sólido para que los corredores se puedan recuperar del esfuerzo.

Primeros auxilios: contaremos con la presencia de un puesto de Protección Civil en la Carrera.

Punto de atención al corredor: Existirán dos zona donde los corredores puedan dirigirse en el caso de que tengan alguna duda, en la Zona de la Plaza del Ayuntamiento y otra en la Zona de llegada.

Los voluntarios y miembros de la organización se identificarán para que los corredores sepan a quién dirigirse.

Actividades para acompañantes y participantes: la mayoría de corredores y corredoras arrastran a familiares y amigos para que les acompañen durante la carrera, por ello desde la organización nos planteamos en la Zona Joven Torreforum, la zona de entrega de premios y sorteos de la marcha. Además se ofrecerá una oferta de actividades para que puedan también disfrutar de la experiencia: un pasajes del terror que dará comienzo a las 20:30h.

Premios: Además del buen rato que seguro pasan corredores y zombis en cada carrera, los corredores (y zombis) recibirán: un jamón y camiseta al ganador de la marcha tanto femenino como masculino. Todos los corredores y marchistas podrán disfrutar de una barbacoa gratuita y además participaran en el sorteo de diferentes premios. Además podrán acceder al pasaje del terror que habrá en la Zona Joven.

Reglas Generales:

La inscripción supones la aceptación de todas las normas y reglas de esta carrera:

- No esta permitido salirse de las zona balizadas. Si salieras de dichas zonas estarás descalificado automáticamente y fuera de la marcha. quedando la organización exenta de cualquier responsabilidad.
- El contacto físico directo e intencionado con cualquier corredor está terminantemente prohibido. Cualquier zombi que infrinja esta regla será expulsado fuera de la carrera y no tendrá derecho a ningún tipo de premio, al igual que cualquier corredor.
- Habrá una salida controlada desde la Plaza del Ayuntamiento hasta justo debajo del túnel de la A6. Hasta ese lugar, no se podrá adelantar a la gente de organización o gente de seguridad que dirigen la carrera.
- Los participantes deben estar atentos a todas las indicaciones que den los agentes de seguridad y los de organización.

Obstáculos: Uno de los mayores atractivos de las Carrera de Zombis son, sin duda, los obstáculos.

Si eres corredor tendrás que trepar, gatear, agacharte y sumergirte hacia tu camino hacia la línea de meta. Prepara 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. Recuerda que

hace cientos de años cuando las leyendas de zombis pasaron de generación en generación, llegar a casa con la ropa blanca manchada con un poquito de sangre tras haber matado a un zombi era todo un orgullo para toda la familia.

Aunque oficialmente habrá obstáculos, cada zombi puede adecuar su zona de vigilancia para adaptarla a su estrategia... Ten en cuenta que la Estrategia Zombi dependerá mucho del terreno y la cantidad de obstáculos que haya en el mismo. Normalmente el Jefe de Grupo Zombi será alguien que conozca bien el recorrido para poder trazar el mejor plan contra los corredores.

¿Prefieres ser zombi, o corredor y sentir la adrenalina de ser perseguido?

Información básica para Corredores de la Marcha: antes de la marcha, a cada corredor se le marcará con 3 cintas. Estas cintas son las vidas que cada corredor tiene. Si eres corredor, cuida bien tus cintas porque representan tu salud. Los zombis querrán coger tus cintas

Si eres corredor tendrás que evitar a toda costa a los zombis para poder llegar al final con al menos una cinta en tu brazo y así poder seguir viviendo. Como corredor puedes usar tu velocidad, tu estrategia y por supuesto, tendrás que mantener tu cerebro intacto para llegar "vivo" a la meta. Al menos deberás conservar una cinta de salud en tu brazo. Si terminas con cero cintas esto significará que los zombis han hecho su trabajo con éxito y te han transformado de humano a zombi, de modo que aunque acabes la carrera, no podrás optar a los premios finales.

A lo largo de la senda de 1500 metros, habrá una serie de obstáculos artificiales y naturales que el corredor deberá superar. Los corredores podrán optar por no completar un obstáculo, pero esto implica que no podrás ser un corredor que aspire a premio. Deberá entregar una de sus vidas al personal de la organización que esta encargado de dicho obstáculo. Dicho de otro modo, para poder tener premio al finalizar la Carrera, un corredor debe haber pasado todos los obstáculos.

Si pierdes todas tus cintas, morirás. Y los zombis ganarán. Así de sencillo.

No sufras cuando te queden pocas vidas, a lo largo de la carrera encontrarás más. Si consigues una nueva cinta, ácala al cinturón y trata de llegar con ella a la meta sin que un zombi te la quite. Así habrás conseguido tu objetivo, salvar tu vida. ¡Ojo! no valen cintas que hayas visto tiradas por el suelo, ni arrancadas a tus compañeros o compañeras.

- Los corredores no podrán tocar a ningún zombi mientras intentan coger la cinta de salud.
- El contacto físico directo entre zombis y corredores no se permitirá, es decir, un corredor no puede tirar, agarrar, empujar o golpear a un zombi. Ni tampoco al contrario.

Habrà una línea de salida y una línea de meta, pero lo que sucede entre una y otra depende de ti. Hasta llegar a la meta hay varios lugares en los que los zombis te estarán esperando.

Información Básica para Zombies: Los muertos vivientes serán transformados por nuestro Centro de Transformación Zombi (CTZ) desde las 17.30h en la carpa que colocaremos en la meta de la carrera (calle Pascual Saorín) junto a la caseta de Las Marias, hasta 30 minutos antes de que comience la prueba. Aquellos que quieran venir desde casa ya transformados lo podrán hacer.

Los zombis harán lo que sea necesario para perseguir y conseguir coger las cintas que representan la salud de los corredores. Nuestros zombis están hambrientos, querrán alimentarse durante la carrera, pero ten en cuenta que:

- Los zombis no podrán tocar a un corredor mientras intentan coger la cinta de salud.
- El contacto físico directo 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 cinta 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 en una zona alejada de los obstáculos.
- Los zombis deberán obedecer a su jefe de grupo en todo momento. Si eres un muerto viviente debes confiar en tus amigos zombis y por encima de todo en tu jefe de grupo. Una buena estrategia puede hacer que los zombis maten a todos los corredores (cogiendo sus cintas de salud sin tocar su cuerpo) y consigan su objetivo, convertir a todos los corredores en zombis.
- Un zombi nunca podrá correr para perseguir a un corredor.
- Todos los zombis deben tener 14 años o más para poder participar en una carrera de zombis.
- Todas las cintas de vida que consiga cada Zombie se convertirán en vales para los diferentes sorteos que tendrán lugar al finalizar la prueba, en la Zona Joven Torreforum