

## **REGLAMENTO**

Los juegos « COPS & ARMY » (de aquí en adelante los Juegos) es una competición deportiva por equipos concebida exclusivamente para Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado (hombres y mujeres) que busca superarse en una batalla sin igual. Deberéis superar un equipo con las mismas ganas de luchar hasta el final que vosotros, todo para conseguir la victoria en 3 pruebas en circuito cerrado

La Prueba es organizada por Selected Sport S.L. (Calle Caroli 7, Madrid (Madrid), N.I.F. /C.I.F. S-170531750)

### **CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN**

Cualquier persona mayor de edad y perteneciente a cualquier Fuerza y Cuerpo de Seguridad del Estado puede participar en los Juegos con la condición de rellenar el formulario de inscripción con el correspondiente credencial que le designa como Fuerza y Cuerpo de Seguridad, que el día de los Juegos se le pedirá que muestre.

Es obligatorio que todos los miembros (4) de un equipo pertenezcan a la misma Fuerza y Cuerpo de Seguridad, pudiéndose descalificar al equipo que cuente con gente mixta de varias fuerzas de Seguridad.

Se pueden apuntar tantos equipos quieran por cuartel o comisaria hasta llegar al límite de participación , 240 equipos.

Además, la empresa organizadora recomienda a los participantes obtener la conformidad de su médico antes de participar en los Juegos.

La participación en la Prueba implica la aceptación expresa y sin reservas de este reglamento por cada concursante.

### **INSCRIPCIONES**

La inscripción para las pruebas se realiza exclusivamente en la plataforma de Ticketmaster pero a través de la web [www.ca-games.com](http://www.ca-games.com) para registrar los datos de todos los participantes.

Las tarifas se encuentran en la página web de la Prueba, cuya dirección es [www.ca-games.es](http://www.ca-games.es). Por razones de seguridad, la organización podrá limitar el número de concursantes.

Se te confirmara el día y turno que has elegido para competir por correo electrónico. Si hay algún cambio o modificación se te llamara o escribirá por correo electrónico para intentar cambiar el turno , si finalmente no nos pusiésemos de acuerdo, le devolveríamos su dinero mientras se confirmase la no participación dos días antes de la prueba.

Toda inscripción es personal, firme, intransferible y definitiva. No podrá ser objeto de reembolso por ningún motivo, salvo por cancelación de los Juegos.

No se autorizará ninguna transferencia de inscripción por ningún motivo. Se realizará un control de credencial en la recepción el día de los Juegos. Obligatorio presentar el credencial de Fuerza y Cuerpos de Seguridad correspondiente (carnet).

## **IDENTIFICACIÓN DE LOS PARTICIPANTES**

En el momento de la confirmación de la inscripción y en la presentación de los participantes el mismo día de la Prueba, a estos les serán otorgados una camiseta una bebida energética y barrita de proteínas.

La identificación del equipo se realizara por megafonía ‘Speaker’ con nombre de cuartel y nombre de equipo que permitirá identificarlos a lo largo de las eliminatorias. Cualquier equipo que no lleve su camiseta durante los Juegos será descalificado por el organizador.

Cualquier miembro del equipo que cause baja el día de los Juegos, ocasionara una desventaja al equipo , pues no se descalificara a este si no que el mismo competirá con un miembro menos en sus filas, lo mismo ocurrirá si existe una lesión por parte de uno de los miembros del equipo.

## **UNIFORME**

Es muy recomendable llevar mallas o chándales para competir en las pruebas, así como bucal y coquilla para la prueba de ‘Púgil Stick War’ y guantes para la prueba de la cuerda ‘Tug of War’. La organización proporcionara petos y cascos como protección para la prueba de ‘Púgil Stick War’. Se desaconseja el uso de joyas.

## **PRUEBAS**

Cada participante deberá estar atento a las rondas existentes en cada prueba nombradas por megafonía. Previamente , cada equipo habrá sido informado semanas antes del día (sábado o domingo) y del turno (mañana o tarde) de competición. No obstante, los días y turnos se comunicaran por redes sociales además de la cartelería colgada en el polideportivo días antes de los Juegos.

Los emparejamientos serán puramente al azar comunicados por megafonía con nombre de cuartel y nombre de equipo.

## **PUNTUACIONES PRUEBAS**

Existen 3 rondas por prueba :

- **Prueba de la cuerda Tug of War:** Dos equipos de 4 tiran de una cuerda para obligar al otro a rebasar una línea limite. Se hacen tres intentos y quien consiga arrastra en dos gana.

Primera ronda	(50 puntos ganador, 0 perdedor)
Segunda ronda A (vencedores de primera)	(30 puntos ganador, 0 perdedor)
Segunda ronda B (perdedores de primera)	(30 puntos ganador, 0 perdedor)

<b>Puntuación por equipo después de las 3 rondas</b>	80 puntos
	50 puntos
	30 puntos
	0 puntos

Cada ronda se jugara al mejor de 3 asaltos. El que gane dos asaltos de cuerda , ganara la ronda.

Los turnos , duración , transiciones y pausas se realizaran en función de la participación el día de los Juegos

- **Prueba de relevos Relay Race:** Se enfrentan dos equipos. En cada equipo el jugador A carga con el B durante 50 metros, cambian de posición y recorren los 50 metros de vuelta. A continuación carga el jugador C con el D y viceversa:

Primera ronda	(50 puntos ganador, 0 perdedor)
Segunda ronda A (vencedores de primera)	(30 puntos ganador, 0 perdedor)
Segunda ronda B (perdedores de primera)	(30 puntos ganador, 0 perdedor)

<b>Puntuación por equipo después de las 3 rondas</b>	80 puntos
	50 puntos
	30 puntos
	0 puntos

Cada ronda se jugara al mejor de 3 asaltos. El que gane dos asaltos de relevos , ganara la ronda.

En caso de lesión , abandono o no presentación el equipo con numero inferior de jugadores tendrá que repetir jugador y recorrer la distancia que en su defecto le tocase al lesionado , abandonado o no presentado.

Los turnos , duración , transiciones y pausas se realizaran en función de la participación el día de los Juegos

### **Puntuaciones por equipo posibles tras cuerda y relevos**

160 puntos
130 puntos
110 puntos
80 puntos
60 puntos
50 puntos
30 puntos
0 puntos

- **Prueba de Pugil Stick War:** Cada equipo compite con otros dos equipos escogidos a sorteo. Se premiará con 11 puntos por cada participante que quede en pie en **única** fase (dos enfrentamientos)

Cada jugador del equipo se enfrentará individualmente contra en un círculo de 5 metros de diámetro. El jugador que derribe o saque del círculo al contrario puntuará con 11 puntos.

### **Puntuaciones posibles Pugil Stick War tras dos enfrentamientos a 2 equipos aleatorios**

88 puntos  
77 puntos  
66 puntos  
55 puntos  
44 puntos  
33 puntos  
22 puntos  
11 puntos  
0 puntos

En este caso los jugadores irán rotando hacia la derecha, para pelear cada jugador contra cada jugador contrario, por lo tanto habrá 4 combates, salvo lesión, abandono o no presentación donde el equipo con número inferior de jugadores perderá la oportunidad de puntuar por su jugador.

## PUNTUACION FINALES POSIBLES TRAS LAS 3 PRUEBAS

	<b>88</b>	<b>77</b>	<b>66</b>	<b>55</b>	<b>44</b>	<b>33</b>	<b>22</b>	<b>11</b>	<b>0</b>
<b>160</b>	248	237	226	215	204	193	182	171	160
<b>130</b>	218	207	196	185	174	163	152	141	130
<b>110</b>	198	187	176	165	154	143	132	121	110
<b>80</b>	168	157	146	135	124	113	102	91	80
<b>60</b>	148	137	126	115	104	93	82	71	60
<b>50</b>	138	127	116	105	94	83	72	61	50
<b>30</b>	118	107	96	85	74	63	52	41	30
<b>0</b>	88	77	66	55	44	33	22	11	0

Los turnos , duración , transiciones y pausas se realizaran en función de la participación el día de los Juegos

Los 4 equipos con mayores puntuaciones de cada turno (2 mañana y 2 tarde) serán los ganadores. Se valorara según la participación y disponibilidad de los grupos ganadores hacer unos octavos de final , celebrados el domingo , donde solo un equipo será el ganador de los juegos.

Los participantes deberán respetar los turnos , cambios , transiciones y esperas establecidos por los carteles, vallas y árbitros.

Los participantes deberán respetar las consignas de los controladores presentes en cada obstáculo importante.

### TRINCHERAS Y AVITUALLAMIENTO

Además de la bebida energética "MISSILE" de la inscripción, los participantes podrán hidratarse con agua en las fuentes existentes en la entrada del campo de batalla. Se desaconseja abandonar mucho tiempo el campo de batalla y permanecer mucho tiempo en trincheras hasta que las rondas de cada prueba hayan terminado, ya que la no presentación al tercer llamamiento por megafonía, será sancionado.

### USO DE DRONES:

El día del evento, aeronaves pilotadas a distancia (drones) se utilizarán para el rodaje. En caso de accidente grave de vuelo, una señal sonora alertará a los participantes que se encuentren a su alrededor para que se alejen del aparato.

### RESPECTO HACIA EL MEDIOAMBIENTE

Para respetar el medioambiente de los espacios, queda estrictamente prohibido dejar residuos (papeles, envoltorios de plástico...) en los alrededores. Los concursantes deberán usar las papeleras que se encontrarán en los alrededores del polideportivo.

Los participantes deberán conservar los residuos y envoltorios hasta llegar a los lugares habilitados por la organización para deshacerse de ellos.

## **SANCIONES**

Toda infracción constatada por un controlador oficial o por un miembro de la organización resultará en la descalificación:

- - No presentación al tercer llamamiento por megafonía,
- - No respetar el reglamento de las pruebas,
- - Comportamiento antideportivo, peligroso o agresivo con el resto de participantes , árbitros y organizadores de los Juegos,
- - Dejar residuos en las instalaciones.
- - Suplantación de identidad

## **ABANDONOS**

El concursante que quede lesionado , fatigado o no quiera seguir con nuestros juegos deberá, entonces, acercarse al responsable de la zona, que invalidará definitivamente su participación.

## **SEGURIDAD**

Médicos con unidades móviles de emergencia proporcionan un servicio de asistencia médica. Estos médicos son avisados, en caso de necesidad, por los señaladores que hay repartidos por todo el recorrido con radiotransmisores. Por recomendación médica, la organización se reserva el derecho de descalificar y de hacer abandonar los Juegos a toda persona que crea no apta para continuar con la prueba. Cualquier participante que pida la ayuda de un médico o socorrista se somete completamente a su autoridad y se compromete a aceptar plenamente sus decisiones.

En caso necesario, y en el interés de la persona socorrida, se llama a los equipos de emergencia que tomarán la dirección de las operaciones y pondrán en marcha todas las medidas apropiadas.

## **SEGURO**

Responsabilidad Civil

Conforme a la legislación vigente, la empresa organizadora ha contratado un seguro que garantiza las consecuencias económicas de su responsabilidad civil y aquella de sus encargados. Un justificante puede ser proporcionado a todo participante que lo solicite.

## Individual de Accidente Personal

Todos los participantes de los Juegos pueden contratar por correspondencia, o como muy tarde el mismo día de los Juegos, un seguro que garantiza una indemnización en caso de daños corporales (fallecimiento o invalidez permanente) debidos a un accidente ocurridos en los Juegos, sea o no personalmente responsable, haya o no una tercera parte identificada y/o responsable.

La indemnización, en función de los daños, se aplica cuando el asegurado es víctima de un accidente durante su participación en la prueba deportiva. Este seguro es opcional pero muy recomendable. Este puede contratarse como complemento de o en lugar de un seguro del mismo tipo obtenido a través de una licencia deportiva.

## Daño Material

La empresa organizadora no asume ninguna responsabilidad en caso de robo, rotura o pérdida de objetos personales pertenecientes a los participantes durante la carrera. Consecuentemente, cada participante debe contratar un seguro si lo estima necesario.

## **MODIFICACIÓN – CANCELACIÓN DE LA PRUEBA**

La empresa organizadora se reserva el derecho de modificar en cualquier momento el sistema de competición en función de la participación. En caso de condiciones meteorológicas desfavorables y, con el fin de asegurar la seguridad de los participantes, la organización se reserva el derecho de retrasar la hora, parar los Juegos o de cancelarlos.

## **USO DE IMAGEN**

Por su participación en la Juegos , cada participante autoriza expresamente a la empresa organizadora sus derechohabientes o causa habientes de fijar y reproducir, sobre todo soporte y por cualquier medio, y por lo tanto, a reproducir y a representar, sin remuneración de ningún tipo, su nombre, voz, imagen y su prestación deportiva en los Juegos en general, de toda forma, sobre cualquier soporte ya existente o futuro, en cualquier formato, para cualquier comunicación al público en todo el mundo, para cualquier uso incluyendo fines publicitarios y/o comerciales, y para toda la duración de la protección actualmente acordada en lo que concierne el derecho de autor por las disposiciones legales o reglamentarias, las decisiones jurídicas y/o arbitrales de cualquier país así como también las convenciones internacionales actuales o futuras, incluyendo las prolongaciones eventuales que puedan ser aplicadas a esta duración.

Cada participante autoriza expresa e irrevocablemente a la empresa organizadora sus derechohabientes, sus causahabientes, para responder a los imperativos de las campañas publicitarias, promocionales y/o comerciales a:

- 1) Aportar cualquier modificación, añadidura, supresión, que ella crea útil para la explotación de su imagen en las condiciones definidas más arriba;

2. 2) Asociar y/o combinar a su imagen, todo/a firma, gancho, eslogan, leyenda, marca, signo distintivo, mención legal, visual y, de forma general, todo elemento de cualquier tipo a elección del organizador destinado a ilustrar los soportes de comunicación en los cuales están integradas.

El participante garantiza no tener ningún contrato exclusivo relativo al uso de su imagen y/o de su nombre y/o de su voz.

La empresa organizadora, sus derechohabientes, sus causahabientes, se prohíben expresamente de usar el nombre, la voz o la imagen de los participantes en un soporte de carácter pornográfico, racista, xenófobo y, generalmente, se prohíbe cualquier explotación perjudicial a la dignidad de los participantes.

### **AEPD**

La empresa organizadora se compromete a respetar la confidencialidad de los datos personales comunicados por los participantes de los Juegos y a tratarlos conforme a la ley. Ley Orgánica 15/1999

La información obtenida de los participantes es guardada y utilizada por la empresa organizadora para asegurar la perfecta coordinación de su participación en la prueba, para personalizar la comunicación.

La empresa organizadora podrá transferir a terceros de manera segura ciertos datos personales para asegurar el cumplimiento de tareas necesarias para el tratamiento de la participación en la prueba, para asegurar la entrega de bienes y la realización de prestaciones, para luchar contra el fraude y, generalmente, contra toda actividad que constituya una ofensa penal, para ciertos aspectos del servicio post-venta.

Además, la empresa organizadora podrá también comunicar estos datos para responder a una conminación de las autoridades legales o reglamentarias.

En aplicación de las disposiciones de la ley nº78-17 del 6 de enero de 1978 modificada por la ley nº2004-801 del 6 de agosto del 2004, relativa a la informática, a los archivos y a las libertades, cada participante dispone gratuitamente de un derecho de acceso, de rectificación y de oposición de los datos que le conciernen. Para ejercer sus derechos, el participante puede, en todo momento, realizar la solicitud enviando un correo electrónico a la dirección [yoldi\\_riv@hotmail.com](mailto:yoldi_riv@hotmail.com).

También puede exigir que sean rectificadas, completados, clarificados, actualizados o borrados los datos que le conciernen que sean inexactos, incompletos, erróneos, caducados o que se hayan recogido o usado, se comuniquen o se guarden de forma prohibida.

Los datos del internauta son alojados por Selected Sport S.L y por todos los sub-contratistas de su elección para la estricta ejecución de sus obligaciones. Estos



datos son guardados conforme a la Ley ya mencionada por una duración justificada por la finalidad del tratamiento.  
El tratamiento de los datos recogidos debe ser declarado a la AEPD.

### **LEY APLICABLE - LITIGIO**

Este reglamento es regido por el derecho español.  
Toda disputa que pueda resultar de su interpretación o de su ejecución será sometida a la competencia exclusiva de los tribunales competentes Españoles.

Cualquier reclamación, en particular en caso de lesión, deberá realizarse por escrito, en español o inglés o francés, citando el nombre y apellidos del participante y enviarse a la sede de la empresa organizadora un máximo de 5 (cinco) días después de los Juegos. Una vez pasado este tiempo, no se aceptará ninguna reclamación.