

REGLAMENTO DE LOS JUEGOS DEL QUETZAL

- Los/Las participantes deberán inscribirse a los juegos por parejas.
- El precio de la inscripción será de 15€ por pareja
- Cada participante entregará a la organización una bolsa con un máximo de 3 objetos que posteriormente recibirá durante los juegos.
- Los/Las participantes deberán ir vestidos con ropa cómoda y abrigada de montaña o multiaventura y llevar calzado de trekking.
- Cada participante deberá traer una bolsa con ropa de cambio por si fuera necesaria en el transcurso o al final de los juegos (pantalones, sudadera, calcetines y deportivos) que entregará a la organización antes del inicio de los juegos.
- La pareja participante que más likes consigan en el perfil de Facebook que la empresa les facilitará, tendrá una bonificación especial al inicio de los juegos.
- Las /Los participantes tendrán que registrarse al menos una hora antes del inicio de los juegos.
- Una vez registrados, se les hará entrega de un traje especial, el dorsal con el nº de Distrito y una gafas airsoft. El resto de enseres y materiales necesarios los deberán conseguir por sus propios medios durante los juegos.
- Queda totalmente **PROHIBIDO** tocar físicamente al resto de concursantes (cualquier tipo de peleas o luchas en las que haya contacto físico de los participantes conllevará la expulsión de los integrantes de los juegos)
- Sólo se puede “matar” a otro/a concursante desde la distancia.
- Puede haber alianzas entre los/las concursantes.
- Sólo podrá haber **UN/A VENCEDOR/A** de los Juegos (dos si son del mismo Distrito y siempre si la organización anuncia de ese cambio durante los juegos)
- Cuando un concursante esté “muerto”, tendrá que dirigirse al Centro Base de los juegos.
- Para que a un/a concursante se le considere “muerto” tiene que tener “heridas” en: cabeza, pecho, espalda o en ambos brazos o ambas piernas. (Pecho y espalda desde cuello hasta cadera).

- Un/a concursante que sólo esté “herido” en un brazo o en una pierna, deberá conseguir medicinas para curarse y poder continuar el juego.
- Se indicará la caída de un/a compañero/a mediante la quema de un petardo, pero los/las concursantes no sabrán de quién se trata.
- Cada hora sonará el canto del Quetzal (empezaremos a la 01:00) y anunciaremos alguna norma nueva que introduciremos en los juegos y de la que informaremos por megáfono.
- Daremos una pluma al finalizar cada prueba (cada prueba tendrá una pluma de un color) y para realizar la prueba FINAL el/los concursantes deberán tener todas las plumas. Sólo entonces podrán realizar dicha prueba y conseguir LA SALVACIÓN.