

BASES GRAN DESAFÍO CAIXABANK

PRUEBAS

PRUEBA	HORARIO	UBICACIÓN	PARTICIPANTES (*)	NOTAS
GLADIATORS DAY	9:00 h	ZONA 11	5	Que los integrantes más duros de cada equipo se preparen para un reto digno del mismísimo Máximo Décimo Meridio.
PASARELA DE BOLAS	11:00 h	ZONA 10	2	La prueba que Cudeiro nunca pudo superar.
GRAN SLALOM	12:00 h	ZONA 10	2	Quemando neumáticos con ASPACE.
LOGICAL SCAPE ROOM	11:00 y 12:00 h	ZONA 10	1	Unir fuerzas para romperse la cabeza. ¿Lograréis encontrar la solución?
PRUEBA SORPRESA	16:00 h	Se anunciará durante el evento.	Se anunciará durante el evento.	Tras la comida, no os disperséis mucho... La señalización de esta prueba sorpresa en el programa no implica que no se puedan incluir otras sin comunicación previa.
FESTIVAL CANCIÓN DEL DEPORTE	17:00 h	ZONA 7	Equipo completo	¿Qué nos tendrán preparado los concursantes de este año? ¿Superarán a los del anterior?
HOLI CROSS COE	18:30 h	ZONA 7	2	La carrera perfecta para crear nuevos lazos.

(*) Los capitanes han de comunicar previamente a la Organización qué miembros del equipo van a realizar cada prueba.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

POSICIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PUNTUACIÓN	25	20	16	13	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0

- Festival Canción del Deporte y Holi Cross COE y puntuarán doble. ¡Ojo a los puntos extra y a las penalizaciones!

GLADIATORS DAY

- Todos los equipos participarán a la vez.
- El equipo ganador será aquel que primero que consiga que 3 de sus integrantes lleguen a meta, por lo que el trabajo en equipo y el compañerismo serán fundamentales.
- Solamente computará la marca del tercer miembro del equipo que cruce la meta.

PASARELA DE BOLAS

- La prueba consiste en que ambos miembros del equipo crucen la pasarela, uno detrás de otro, sin caerse. Si esto sucede, ambos tendrán que volver al inicio del recorrido.
- El equipo ganador será aquel que tarde menos en atravesar la pasarela.

GRAN SLALOM

- Carrera en silla de ruedas en la que los participantes deberán completar 4 vueltas a un circuito con obstáculos lo más rápido posible.
- Durante la carrera la organización podrá modificar el recorrido.
- Cada participante deberá dar 2 vueltas al circuito.
- Carrera por relevos a contrarreloj: el equipo cuyos integrantes tarden menos tiempo en completar la prueba será el ganador.

LOGICAL SCAPE ROOM

- Cinco equipos compuestos por cinco personas cada uno competirán por resolver una serie de acertijos lógicos.
- Participarán un total de dos equipos completos formados por competidores del Gran Desafío en cada ronda. Cada uno de ellos estará formado, a su vez, por distintos miembros de equipos del Gran Desafío.
- La prueba es a todo o nada: solo habrá un ganador por ronda. Si ningún equipo gana la ronda, no habrá reparto de puntos.
- El equipo ganador, si lo hay, conseguirá la máxima puntuación para sus respectivos equipos del Gran Desafío.

HOLI CROSS COE

- Participarán un mínimo de 2 miembros de cada equipo, no pudiendo ser ninguno de los que han competido anteriormente en la Gladiator's Day.
- Todos los equipos realizarán la prueba al mismo tiempo.
- Los 2 corredores deberán ir disfrazados. En caso contrario no podrán participar en la prueba.
- La Organización atará los tobillos de ambos corredores.
- Cualquier intento de desatar la cuerda durante la carrera será penalizado con 50 puntos que se restarán automáticamente de la calificación general.
- El mejor disfraz obtendrá 20 puntos extra.
- Por cada participante extra se sumarán entre 5 y 10 puntos.
- Ganará la prueba el equipo cuyos corredores lleguen antes a meta (solo se considerarán a los dos que vana atados).

FESTIVAL CANCIÓN DEL DEPORTE

- Cada equipo habrá de preparar, además, un documento en el que se recojan los datos más relevantes del mismo (esta información podrá utilizarse en la presentación del grupo previa a su actuación). La originalidad de la carta de presentación se valorará positivamente en las puntuaciones.
- Cada grupo escogerá libremente la canción a interpretar. El jurado, por estricto orden de recepción de los formularios debidamente cumplimentados, confirmará la validez o invalidez de la canción escogida. En ningún caso podrán interpretar dos equipos la misma canción.
- Una vez recibida la confirmación cada grupo habrá de entregar a la Organización la base musical correspondiente (IMPRESINDIBLE).
- Cada grupo habrá de entregar antes de las 14:00 horas del 18 de septiembre de 2019 el nuevo título y la letra de la versión que se va a interpretar, la correspondiente base musical, el documento con los datos más relevantes del equipo y una declaración jurada de la autoría de las letras (los temas han de estar compuestos por uno o varios miembros del equipo).
- Criterios de valoración: el jurado valorará cada uno de los siguientes aspectos otorgando en cada caso la puntuación que considere oportuna. Los puntos obtenidos por cada equipo serán igual a la media de las tres calificaciones.
 - Calidad literaria de la obra interpretada.
 - Nivel vocal de los participantes.
 - Adecuación del grupo al espacio escénico.
- Difusión de las obras: los participantes autorizan a la Universidad de Navarra para la grabación y difusión pública, si así lo considerase, de los trabajos presentados a concurso. Estos no se retornarán en ningún caso.
- Aceptación de las bases: la participación en el concurso implica la aceptación íntegra de estas bases y el compromiso a colaborar con la organización para el buen desarrollo de la competición en todas sus fases. El incumplimiento de las mismas será motivo de penalización o descalificación.