



<http://www.facebook.com/ReincidentesADH>



@ReincidentesADH



Organiza: PEÑA LOS REINCIDENTES

[www.reincidentesadh.com](http://www.reincidentesadh.com)

# LA GRAN EVASIÓN

## MIERCOLES 29 DE AGOSTO 19 HORAS

TERRAZA DE MAIMONIDES  
FRENTE A LA CASA NATAL DE CERVANTES

Puedes inscribirte desde el 16 de Agosto en:

Oficinas de turismo de Santos Niños y Callejón de Santa María y



Y desde una hora antes en el lugar de la prueba.

Colaboran:



## BASES

- Podrán inscribirse equipos de 2 a 4 personas, que deberán tener 12 o más años, y donde al menos uno de los integrantes sea mayor de edad.
- Las inscripciones se podrán realizar de las siguientes formas:
  - Cumplimentando por anticipado el impreso que se podrá encontrar en los siguientes puntos:
    - **Oficina Municipal de Turismo** - Plaza de los Santos Niños, S/N
    - Cervecería, Marisquería, Tapería **MAIMÓNIDES** - C/ Mayor, 45
    - **CASA DON PABLO** - C/ Victoria, 2 (junto a Plaza de Santos Niños)
    - Cervecería **QUEBEC** - C/ Mayor, 16
  - Desde UNA HORA antes del comienzo de la prueba en la terraza de la **Cervecería MAIMÓNIDES** (C/ Mayor, 45 - junto al Museo Casa Natal de Cervantes).
  - Enviando un e-mail a [reincidentesadh@gmail.com](mailto:reincidentesadh@gmail.com) indicando en el asunto "Inscripción - La Gran Evasión" y en el mensaje nombre del equipo y nombre y edad de sus integrantes.
- Punto de salida
  - El punto de salida será la terraza de la **Cervecería MAIMÓNIDES** (C/ Mayor, 45 - junto al Museo Casa Natal de Cervantes).
  - La organización hará entrega por sorteo en el punto de salida a cada equipo de un sobre que contendrá lo siguiente:
    - RUTA DE EVASIÓN. La llegada y salida de cada equipo a cada punto de control deberá ser validada por la/s persona/s de la organización que esté/n en cada punto de control. La RUTA DE EVASIÓN mostrará en casi todos los casos indicaciones exactas de cómo llegar a los puntos de control, pero en dos casos (diferentes para cada participante) la indicación se dará en forma de pistas que los participantes tendrán que dilucidar para dar con la localización exacta del punto de control.
    - Sobres de solución al ¿CÓMO LLEGAR?. Se incluirán dos sobres para evitar que los equipos se queden atascados a la hora de resolver una o las dos pistas de localización de la RUTA DE EVASIÓN. Los sobres contendrán la localización exacta a la que conduce la pista ofrecida, pero los participantes deberán saber que al finalizar el juego, por cada sobre de ¿CÓMO LLEGAR? que no llegue intacto serán penalizados con 2 minutos.
    - ENIGMAS DE RECORRIDO. Durante el recorrido que habrán de hacer los equipos participantes y fuera de lo que tendrán que realizar en cada punto de control, se plantean ciertos enigmas a resolver mientras se realiza el camino entre puntos de control. La no resolución de estos enigmas supondrá una penalización de 5 minutos por cada enigma no resuelto.
  - Igualmente la organización hará entrega a los participantes de los siguientes elementos:
    - Petos que les identifiquen como participantes.
    - Una pequeña pancarta con el escudo de LOS REINCIDENTES.
    - Tres bolígrafos.
    - Un carboncillo.
  - Se han diseñado 12 rutas de evasión diferentes, de manera que se podrán dar salida a 12 equipos al mismo tiempo. En caso de que haya un mayor número de equipos, la salida se realizará por tandas de 12 separadas por un tiempo entre tanda y tanda de 5 minutos.
- Desarrollo del juego
  - Todos los participantes deberán realizar el juego a pie. Habrá personas de la organización presentes en el recorrido de las rutas que vigilarán el cumplimiento de esta norma. El incumplimiento de la misma por alguno de los miembros del equipo supondrá la descalificación de todo el equipo.
  - Cada equipo participante deberá llegar y salir a cada punto de control con todos sus miembros... Un equipo no podrá empezar las pruebas en cada punto de control hasta que estén todos sus miembros en el mismo, y tampoco ningún miembro del equipo podrá salir del punto de control hasta que no se hayan finalizado las pruebas marcadas en esa localización... Todas las pruebas a realizar en cada punto de control serán las mismas para todos los equipos.
  - Un equipo no podrá abandonar un Punto de Control sin haber dado una respuesta correcta a los enigmas y pruebas al menos hasta 5 minutos después de haber llegado al mismo, salvo que en la prueba se especifique otra cosa.
  - Los puntos de control no serán visibles... Los miembros de la organización encargados de la validación de cada punto de control estarán en el entorno de los mismos sin que tengan que llevar ningún elemento que les distinga del resto de personas que haya por la zona... Cada punto de control tendrá un radio aproximado de 5-10 metros, dentro del cual, los participantes si creen haber llegado a un punto de control deberán levantar la pancarta con el escudo de LOS REINCIDENTES y gritar "CONTROL REINCIDENTE"... Si realizan esto dentro del radio asignado al punto de control, la persona de la organización encargada de la validación del citado punto de control se acercará para el comienzo de las pruebas preparadas en dicha localización.

- Pruebas en el punto de control.
  - Ante una eventual coincidencia de equipos en el punto de control, las pruebas se realizarán por orden de llegada al mismo (pancarta + grito de "CONTROL REINCIDENTE"). Esto ocurrirá así salvo en el punto de llegada (ver más adelante)
  - La persona encargada de validar el punto de control a priori no podrá decir absolutamente nada. Se limitará a entregar al grupo una tarjeta con las instrucciones a seguir para realizar las pruebas preparadas en esa localización. En esta tarjeta se les indicará las bonificaciones y/o penalizaciones de tiempo que eventualmente puedan fijarse en función de la forma en que sean realizadas las pruebas del punto de control.
  - Una vez realizadas las pruebas, la persona encargada de validar el punto de control, sellará en la RUTA DE EVASIÓN del grupo el paso por ese punto de control y en su caso anotará en la misma la bonificación o penalización de tiempo global que se haya registrado en ese punto. Ese dato se remitirá también al Control General del juego para que el dato anotado en la RUTA DE EVASIÓN no pueda ser modificado.
- Punto de llegada.
  - El punto de llegada será el mismo para todos los grupos, aunque habrá grupos que lo tengan indicado de forma exacta y otros que lo tengan indicado en forma de pista.
  - El tiempo total marcado por los equipos se tomará en el momento de llegada a este punto ante la previsible confluencia de equipos en un corto espacio de tiempo. Luego, cada equipo deberá resolver las pruebas planteadas al igual que en el resto de puntos de control y se les medirá específicamente el tiempo empleado en estas pruebas (penalizaciones y bonificaciones incluidas).
  - Tras finalizar las pruebas en el punto de llegada se tomará el tiempo total empleado en realizar LA GRAN EVASIÓN y se sumarán las bonificaciones y/o penalizaciones acumuladas durante el desarrollo del juego, así como el tiempo empleado en las pruebas del punto de llegada.
  - El equipo ganador será el que acumule menos tiempo en completar el juego. Si se diera algún empate a menor tiempo, los equipos implicados deberán someterse a pruebas adicionales hasta que se deshaga el empate. Si pese a todo, se mantuviera algún tipo de empate, el equipo ganador se determinará por sorteo.
- Otras consideraciones.
  - Durante la realización de la prueba la organización podrá recopilar material audiovisual en formato de fotografías y/o vídeos para la posterior difusión de la actividad por los medios que la organización estime oportunos. La participación en el juego implica el permiso para la utilización de este material siempre dentro de los límites establecidos por la normativa vigente.
  - Cualquier otra circunstancia no prevista en estas BASES será resuelta ad-hoc por la organización.

## PREMIOS

El equipo ganador disfrutará de un Menú Complutense para 4 personas en la Cervecería, Tapería, Marisquería MAIMÓNIDES (C/ Mayor, 45) por cortesía de este establecimiento.

Igualmente, los miembros del equipo disfrutarán de forma gratuita de una visita turística guiada por Alcalá por cortesía de la Concejalía de Turismo del Excelentísimo Ayuntamiento de Alcalá de Henares.

Por último, todos los participantes se llevarán de recuerdo un librillo con las referencias utilizadas en el juego.

## COLABORA

Cervecería, Tapería, Marisquería MAIMÓNIDES  
(C/ Mayor, 45)

Casa DON PABLO  
(C/ Victoria, 2 - Junto a Santos Niños)

Cervecería NUEVO QUEBEC  
(C/ Mayor, 16)

DESIGN YOU - Artes Gráficas y Posicionamiento  
[www.design-you.es](http://www.design-you.es)

MANTENAUTO - Mantenimiento Rápido del Automóvil  
(C/ Chinchón 414 - Polígono Industrial Alcalá I)

Excmo. Ayto. de Alcalá de Henares - Concejalía de Turismo