

M A N U A L D E J U E G O

NIVEL **PRO**

VERSIÓN
2.0

J U E G O P E D A G Ó G I C O P O R



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego **Nivel Pro**, además de enseñarte sobre los valores, técnicas y conceptos del ciclismo, es **sumar la mayor cantidad de puntos conquistando etapas**. Estas están representadas en las cartas de terreno, cada una con puntajes distintos según su grado de dificultad. Entre más cartas de terreno conquistes, más puntos puedes sumar. Ganar una etapa o carta terreno solo es posible mediante el uso de las cartas de ciclistas y la ayuda de las cartas de carrera.

CICLISMO
COLECCIÓN
2018
NIVEL PRO



► ILUSTRACIÓN:
ELVER MORA

COMPOSICIÓN DE LA BARAJA

CICLISTAS

- 18 cartas de color azul.

TERRENOS

- 32 cartas de color naranja (4 de contrarreloj, 4 de cronoescalada, 4 de sprint, 4 de puertos de montaña de segunda, 4 de puertos de montaña de tercera, 4 de puertos de montaña de cuarta, 4 de pavé y 4 de puertos de montaña de primera categoría famosos como el Cervinia, el Monte Zoncolan, el Colle delle Finestre y el Monte Etna).

CLIMA

- 8 cartas de color violeta (2 de calor, 2 de nieve, 2 de lluvia y 2 de viento). Las cartas de clima favorecen o perjudican a cada corredor con 10 puntos dependiendo de la habilidad y fortaleza que diga la carta de ciclista. La baraja de clima está compuesta por ola de calor, nieve, lluvia o viento.

CARRERA

- ▶ **4 tipos de carta de cada comodín**, que son de color verde y que suman los puntos que enuncia la carta a la habilidad en disputa. Por cada comodín hay 3 cartas iguales.
- ▶ **4 tipos de carta de imprevistos**, de color rojo, restan los puntos que enuncia la carta a la habilidad en disputa. Por cada imprevisto hay 3 cartas iguales.

CAMISETAS

- ▶ 4 cartas de color fucsia
- ▶ **La camiseta de la montaña** suma 40 puntos a la habilidad que está en disputa solo si está en un terreno de montaña.
- ▶ **La camiseta de los puntos** suma 40 puntos a la habilidad que está en disputa solo si está en un terreno de sprint.
- ▶ **La camiseta de la general** suma 50 puntos a la habilidad que está en disputa en cualquier terreno.
- ▶ **La camiseta de jóvenes** suma 30 puntos a la habilidad que está en disputa en cualquier terreno.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 1 Se barajan las cartas de ciclistas y se reparten mínimo 3 cartas a cada jugador. Cada jugador debe tener un único ciclista para jugar en cada terreno.
- 2 Se barajan las cartas de clima y se sortea una para saber la condición climática a jugar en cada etapa. Se juega un clima por etapa.
- 3 Se barajan las cartas de terreno, que conforman una etapa. De estas se seleccionan al azar el mismo número de cartas de ciclistas que las que fueron repartidas a cada jugador (siguiendo este ejemplo si cada jugador tiene 3 cartas de ciclistas, en la mesa debe haber 3 cartas de terreno). La primera carta que sale será la primera parte de la etapa, la segunda será la siguiente y así sucesivamente.

INICIO DEL JUEGO

- 1** El jugador que está repartiendo la baraja inicia jugando el primer terreno. Debe elegir de su mano un ciclista que cumpla con al menos una de las condiciones mínimas que la carta de terreno le pide para poder jugar. Si el ciclista cumple, el jugador puede elegir a qué aspecto de la carta quiere jugar. Por ejemplo, si un ciclista debe competir en un terreno de sprint, debe tener al menos 65 puntos en la condición de sprint. Si cumple con esto, el jugador puede cambiar la condición en disputa por potencia, sprint, escalada, resistencia, contrarreloj o ataque.
- 2** Cada jugador, empezando por el de la derecha de quien baraja, lanza una carta que cumpla las condiciones del terreno y que pueda vencer a la carta usada por el primer jugador en la condición que puso en disputa. Cuando no se tenga un ciclista que cumpla con los requerimientos del terreno, se tiene que seleccionar la carta de ciclista que tenga el puntaje más cercano y se espera que este sumado al comodín y al clima alcance el mínimo requerido. Si no es así, queda automáticamente

descalificado. Por ejemplo, si debo jugar un terreno de mínimo 80 puntos de escalada y no tengo ningún ciclista que cumpla con los requerimientos, debo lanzar el ciclista que tenga el número más cercano. Luego, debo ver si con las bonificaciones que pueden dar la baraja de carrera y el clima se alcanza a superar el mínimo requerido. Si no es así, la carta queda eliminada automáticamente.

- 3** Cada jugador, en el orden en que se lanzaron los ciclistas, elige una carta de la baraja de carrera (en donde están mezcladas las cartas de imprevistos, camisetas y comodines).
- 4** Cada jugador suma y resta las bonificaciones o descuentos que ha obtenido de las cartas de carrera y clima. El resultado de esto, es el número con el que se disputa la victoria.
- 5** El ganador es quien más tenga puntos en la estadística que se está disputando. Quien gane se queda con los puntos que otorga la carta de terreno.
- 6** Se repite todo el proceso iniciando una nueva ronda con el siguiente terreno.

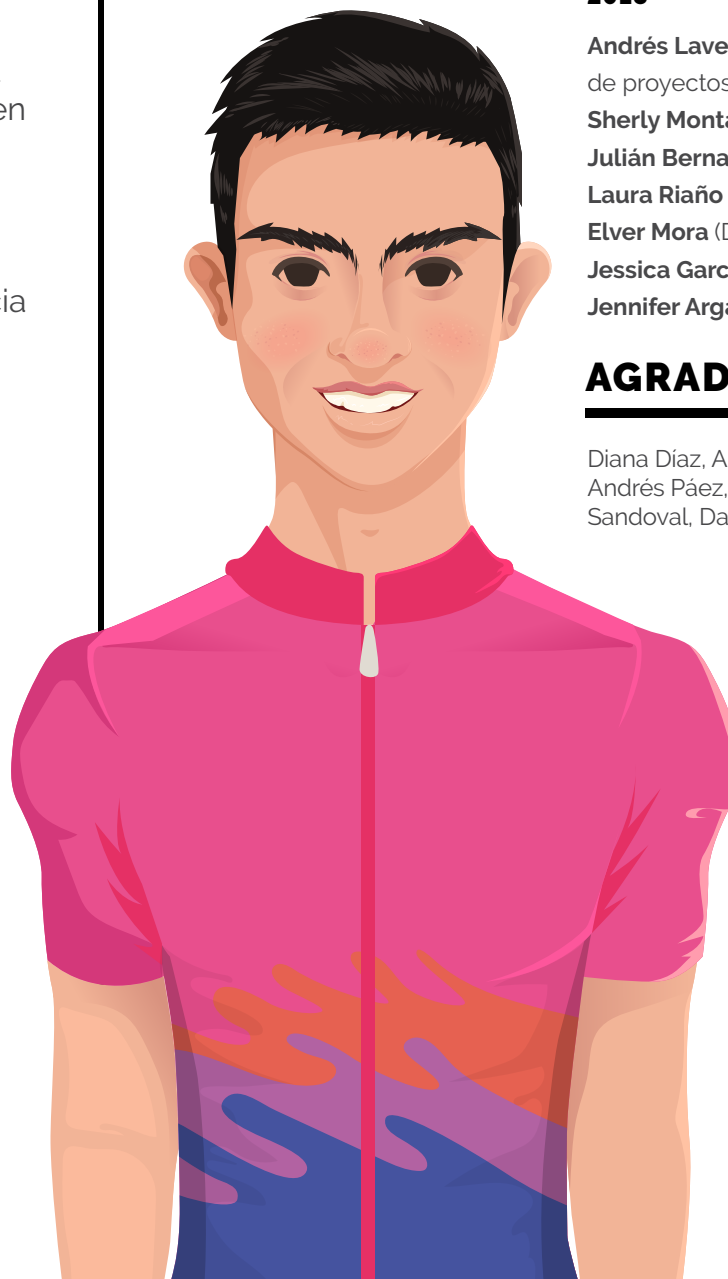
7 En caso de empate luego de disputar todos los terrenos que conforman la etapa, el ganador se decidirá por el siguiente mecanismo: ambos jugadores reciben un ciclista al azar y un tercero, que no está en disputa, elige, también al azar, una estadística a disputar; el que tenga más puntos en ella, gana la etapa.

8 Luego de terminar los terrenos se suman los puntos para conocer al ganador de la etapa. Después, se inicia si se quiere una nueva etapa o se da por terminado el juego.

AVISO LEGAL

Este juego es de carácter propedéutico y por lo tanto es para uso de personas y no de organizaciones o entidades con fines comerciales. Se encuentra permitido realizar modificaciones en las reglas o en las tarjetas con el fin de complementar y personalizar la experiencia del juego, en este ejercicio, por favor, no use marcas de ningún tipo. Abstengase de distribuir este juego si con ello tiene algún interés de beneficio económico.

Licenciado bajo Creative Commons.



CRÉDITOS

CONCEPTUALIZACIÓN Y DISEÑO: SEÑAL COLOMBIA - ÁREA DIGITAL 2018

Andrés Laverde (Apoyo a la coordinación de proyectos digitales)

Sherly Montaguth (Editora web)

Julián Bernal (Periodista web)

Laura Riaño (Productora de proyectos)

Elver Mora (Director de arte)

Jessica García (Diseñadora web)

Jennifer Argáez (Editora web Mi Señal)

AGRADECIMIENTOS

Diana Díaz, Andrés Arias, Mauricio Moreno, Andrés Páez, Marisol Toro, Georgina Ruiz Sandoval, Danilo Beltrán y Nicolás Borrás.

► ILUSTRACIÓN:
ELVER MORA

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Rigoberto Urán

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,73 m | Peso: 62 kg

DEBILIDAD: NIEVE	+92 POTENCIA	+95 RESISTENCIA	+87 SPRINT
FORTALEZA: CALOR	+79 CONTRARRELOJ	+89 ESCALADA	+94 ATAQUE

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Camilo Escapado

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Jessica García

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,70 m | Peso: 60 kg

DEBILIDAD: CALOR	+76 POTENCIA	+70 RESISTENCIA	+58 SPRINT
FORTALEZA: VIENTO	+59 CONTRARRELOJ	+83 ESCALADA	+68 ATAQUE

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Nairo Alexander Quintana Rojas

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,67 m | Peso: 58 kg

DEBILIDAD: VIENTO	+94 POTENCIA	+90 RESISTENCIA	+40 SPRINT
FORTALEZA: LLUVIA	+60 CONTRARRELOJ	+99 ESCALADA	+70 ATAQUE

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

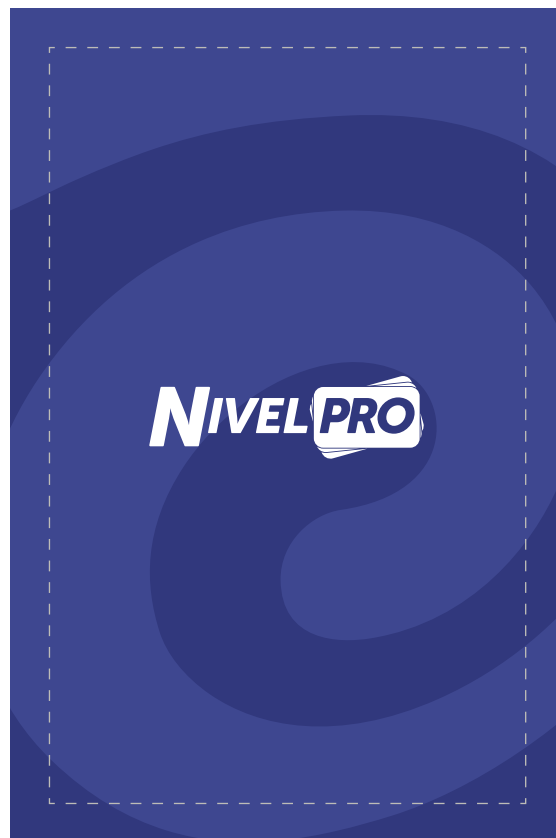
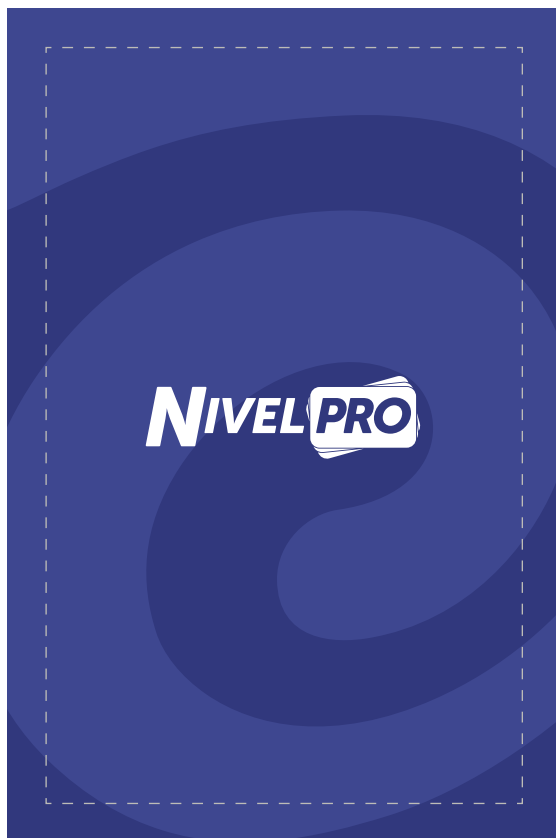
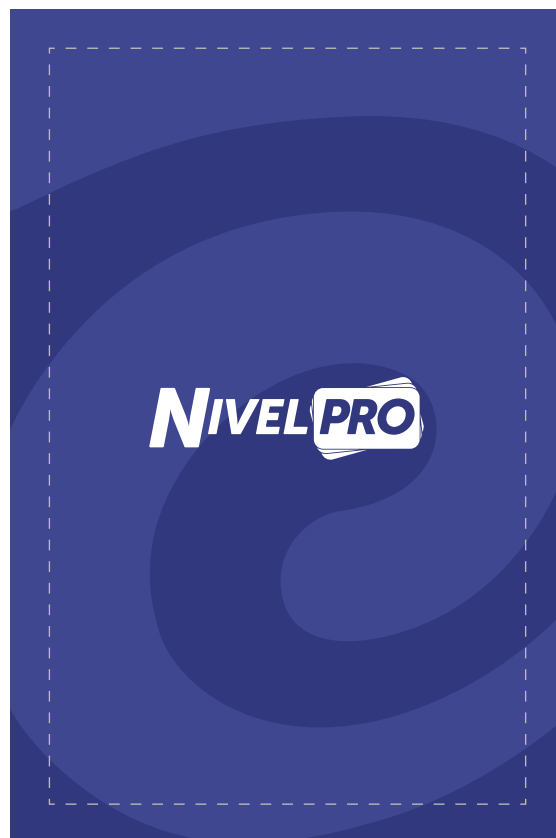
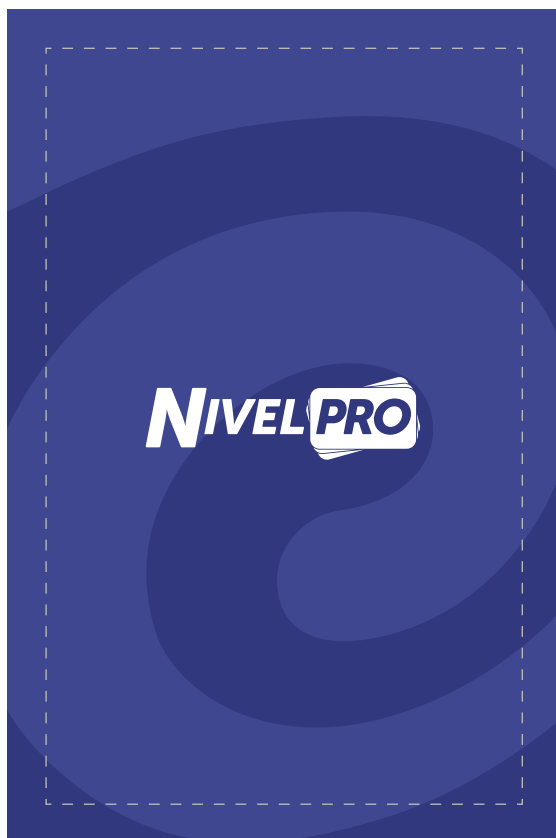
Mauricio Escalador

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Jessica García

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,66 m | Peso: 56 kg

DEBILIDAD: VIENTO	+83 POTENCIA	+80 RESISTENCIA	+37 SPRINT
FORTALEZA: NIEVE	+65 CONTRARRELOJ	+89 ESCALADA	+67 ATAQUE



NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Sergio Andrés Higuera García

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
Altura: 1,63 m | Peso: 54 kg

DEBILIDAD: VIENTO	POTENCIA: +82	RESISTENCIA: +78	SPRINT: +81
FORTALEZA: NIEVE	CONTRARRELOJ: +68	ESCALADA: +82	ATAQUE: +81

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Mario Explosivo

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Jessica García

CARACTERÍSTICAS
Altura: 1,74 m | Peso: 61 kg

DEBILIDAD: LLUVIA	POTENCIA: +72	RESISTENCIA: +73	SPRINT: +67
FORTALEZA: CALOR	CONTRARRELOJ: +58	ESCALADA: +81	ATAQUE: +73

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Sergio Luis Henao Montoya

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
Altura: 1,70 m | Peso: 61 kg

DEBILIDAD: NIEVE	POTENCIA: +87	RESISTENCIA: +95	SPRINT: +55
FORTALEZA: VIENTO	CONTRARRELOJ: +65	ESCALADA: +87	ATAQUE: +82

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

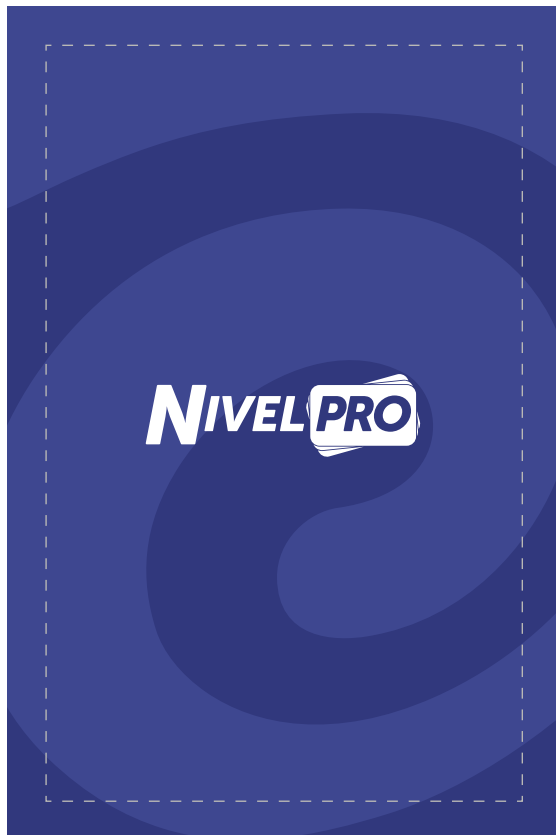
Samuel Embalador

TIPO: EMBALADOR

Ilustración: Jessica García

CARACTERÍSTICAS
Altura: 1,75 m | Peso: 65 kg

DEBILIDAD: CALOR	POTENCIA: +73	RESISTENCIA: +78	SPRINT: +82
FORTALEZA: VIENTO	CONTRARRELOJ: +58	ESCALADA: +70	ATAQUE: +63



NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Johan Esteban Chaves Rubio

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,64 m | Peso: 54 kg

DEBILIDAD: LLUVIA	+93 POTENCIA	+87 RESISTENCIA	+68 SPRINT
FORTALEZA: CALOR	+65 CONTRARRELOJ	+89 ESCALADA	+86 ATAQUE

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Sebastián Rueda

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Jessica García

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,66 m | Peso: 56 kg

DEBILIDAD: VIENTO	+74 POTENCIA	+72 RESISTENCIA	+73 SPRINT
FORTALEZA: CALOR	+58 CONTRARRELOJ	+81 ESCALADA	+71 ATAQUE

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Fernando Gaviria Rendón

TIPO: EMBALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,80 m | Peso: 70 kg

DEBILIDAD: NIEVE	+95 POTENCIA	+84 RESISTENCIA	+99 SPRINT
FORTALEZA: VIENTO	+58 CONTRARRELOJ	+40 ESCALADA	+40 ATAQUE

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

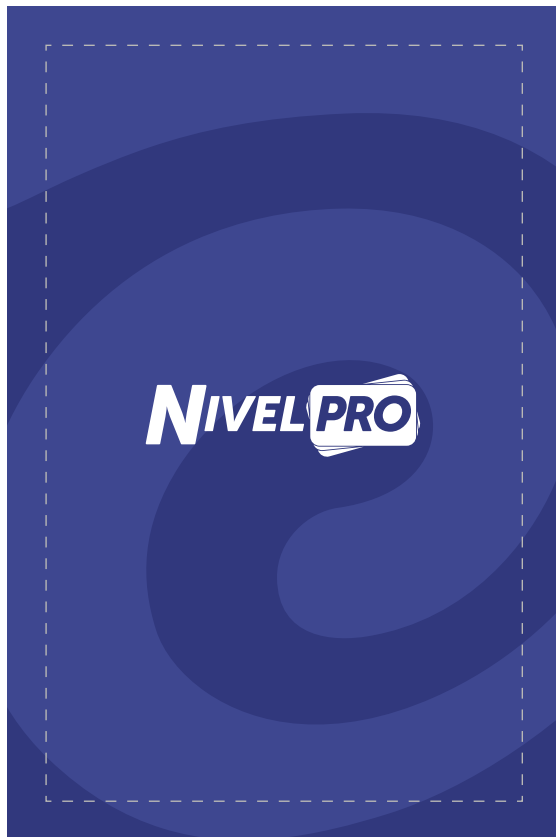
Juan Veloz

TIPO: EMBALADOR

Ilustración: Jessica García

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,82 m | Peso: 69 kg

DEBILIDAD: LLUVIA	+77 POTENCIA	+75 RESISTENCIA	+81 SPRINT
FORTALEZA: VIENTO	+65 CONTRARRELOJ	+45 ESCALADA	+55 ATAQUE



NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Miguel Ángel López Moreno

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,70 m | Peso: 65 kg

DEBILIDAD: LLUVIA	POTENCIA: +93	RESISTENCIA: +88	SPRINT: +70
FORTALEZA: NIEVE	CONTRARRELOJ: +67	ESCALADA: +88	ATAQUE: +90

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Andrés Sube

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Jessica García

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,70 m | Peso: 65 kg

DEBILIDAD: CALOR	POTENCIA: +77	RESISTENCIA: +76	SPRINT: +63
FORTALEZA: LLUVIA	CONTRARRELOJ: +54	ESCALADA: +87	ATAQUE: +72

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Egan Arley Bernal Gómez

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,75 m | Peso: 60 kg

DEBILIDAD: VIENTO	POTENCIA: +92	RESISTENCIA: +89	SPRINT: +75
FORTALEZA: LLUVIA	CONTRARRELOJ: +80	ESCALADA: +88	ATAQUE: +87

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

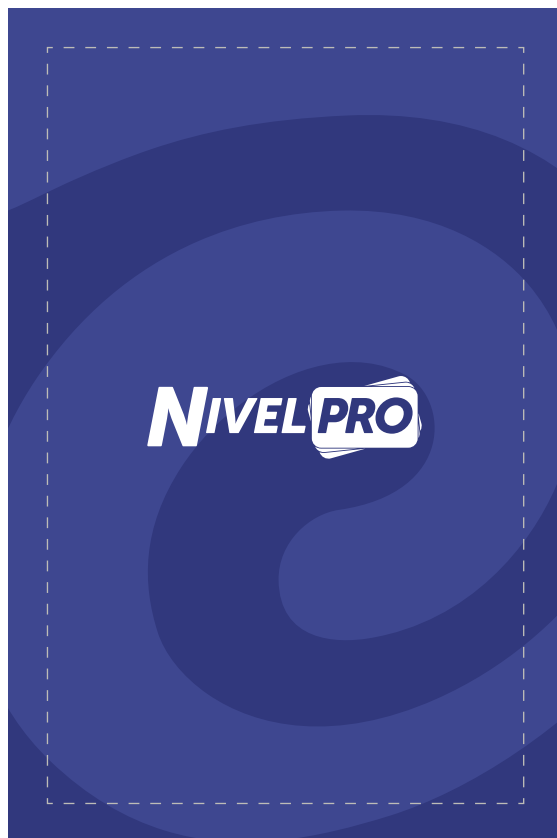
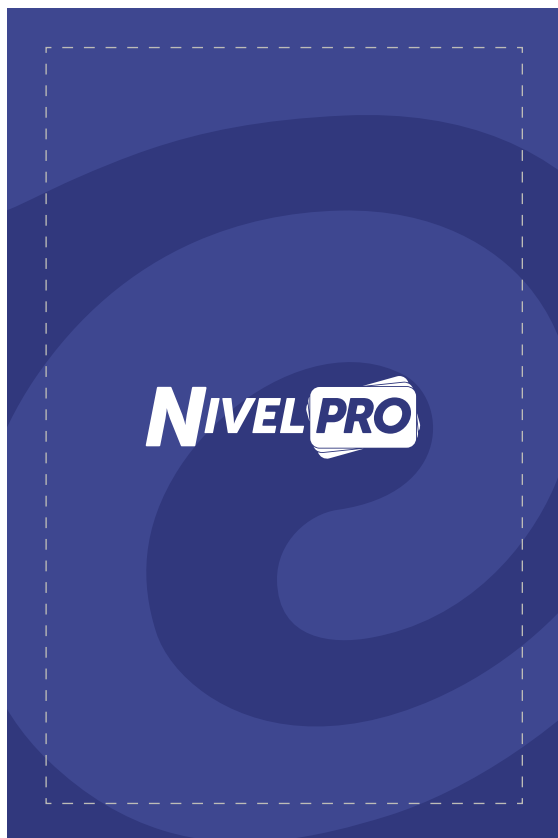
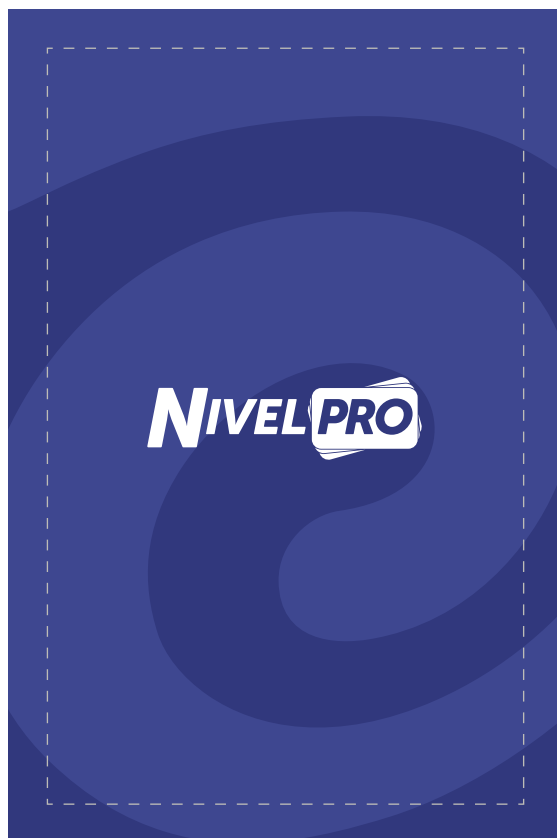
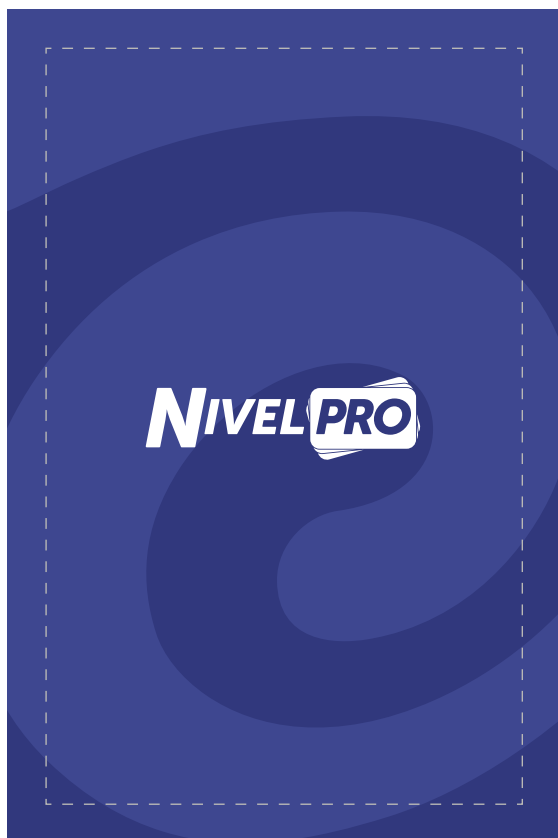
Jairo Lanzador

TIPO: ENBALADOR

Ilustración: Jessica García

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,76 m | Peso: 66 kg

DEBILIDAD: CALOR	POTENCIA: +71	RESISTENCIA: +68	SPRINT: +73
FORTALEZA: NIEVE	CONTRARRELOJ: +61	ESCALADA: +71	ATAQUE: +66



NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

John Darwin Atapuma Hurtado

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
Altura: 1,68 m | Peso: 60 kg

DEBILIDAD: CALOR	POTENCIA: +82	RESISTENCIA: +84	SPRINT: +65
FORTALEZA: NIEVE	CONTRARRELOJ: +38	ESCALADA: +74	ATAQUE: +65

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Rubén Gregario

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Jessica García

CARACTERÍSTICAS
Altura: 1,66 m | Peso: 62 kg

DEBILIDAD: NIEVE	POTENCIA: +72	RESISTENCIA: +71	SPRINT: +65
FORTALEZA: LLUVIA	CONTRARRELOJ: +66	ESCALADA: +76	ATAQUE: +62

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Diana Carolina Peñuela Martínez

TIPO: EMBALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
Altura: 1,62 m | Peso: 52 kg

DEBILIDAD: CALOR	POTENCIA: +85	RESISTENCIA: +87	SPRINT: +83
FORTALEZA: VIENTO	CONTRARRELOJ: +70	ESCALADA: +73	ATAQUE: +80

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

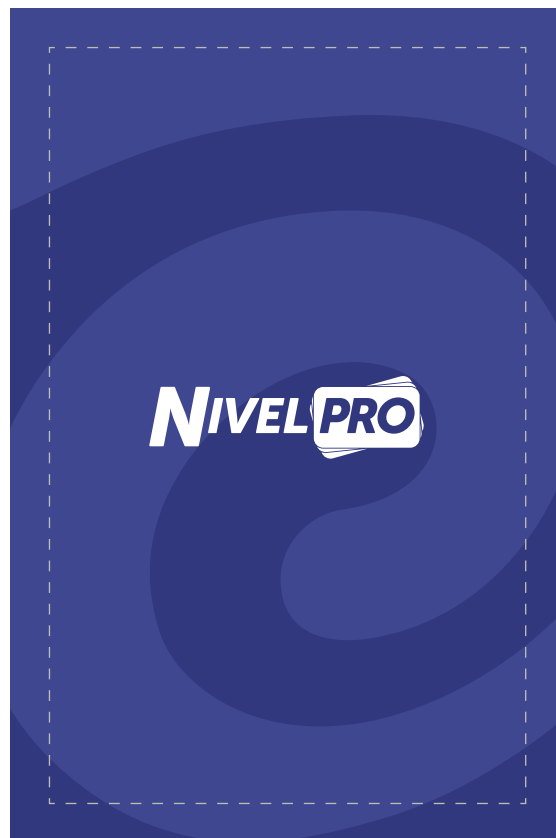
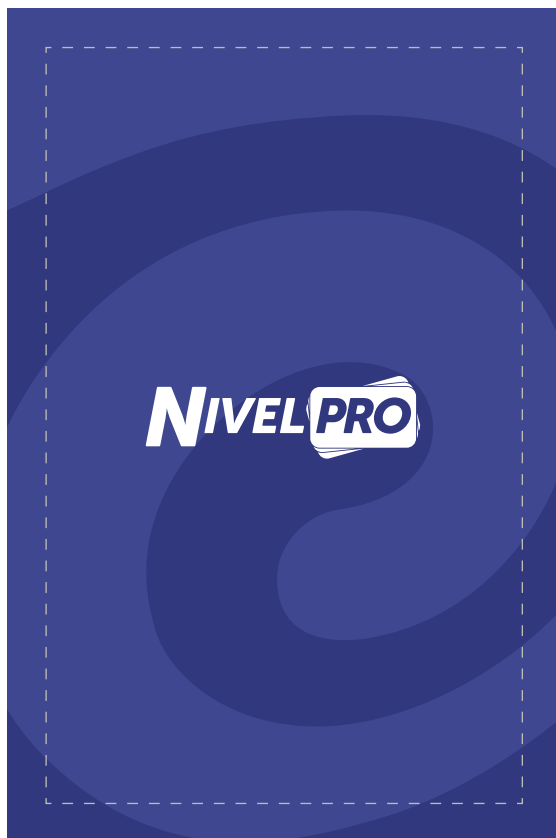
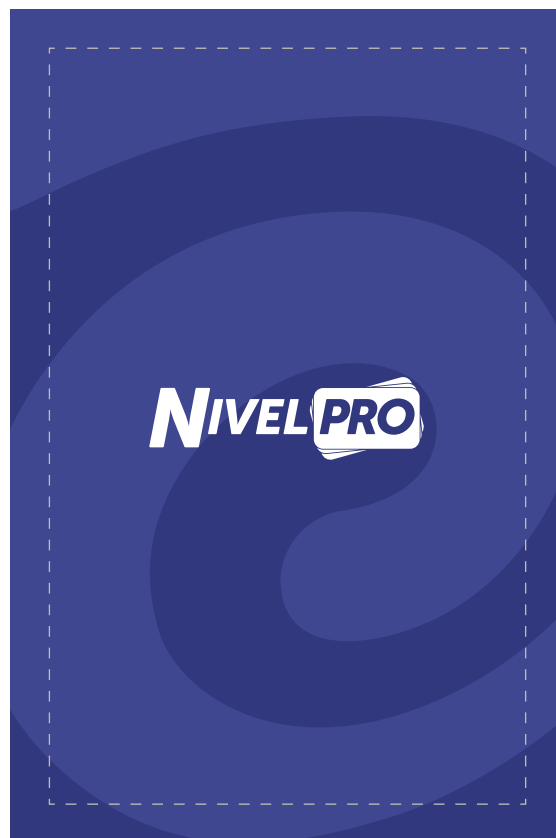
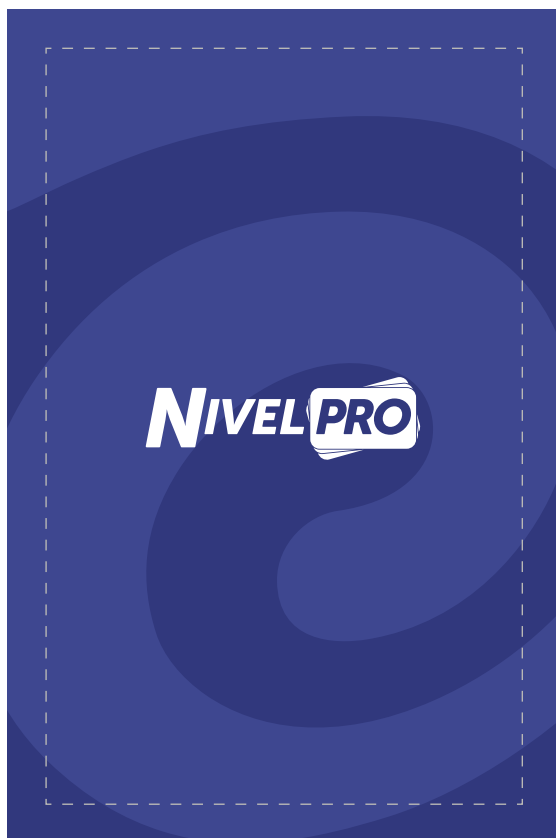
Blanca Liliana Moreno Canchon

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
Altura: 1,60 m | Peso: 47 kg

DEBILIDAD: NIEVE	POTENCIA: +73	RESISTENCIA: +91	SPRINT: +67
FORTALEZA: LLUVIA	CONTRARRELOJ: +66	ESCALADA: +94	ATAQUE: +87



NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Ana Cristina Sanabria Sánchez

TIPO: **ESCALADORA**

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,56 m | Peso: 51 kg

DEBILIDAD: LLUVIA	+75 POTENCIA	+91 RESISTENCIA	+65 SPRINT
FORTALEZA: CALOR	+73 CONTRARRELOJ	+94 ESCALADA	+80 ATAQUE

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Jessica Marcela Parra Rojas

TIPO: **EMBALADOR**

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,72m | Peso: 58 kg

DEBILIDAD: LLUVIA	+80 POTENCIA	+73 RESISTENCIA	+75 SPRINT
FORTALEZA: CALOR	+80 CONTRARRELOJ	+73 ESCALADA	+87 ATAQUE

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Álvaro José Hodeg Chagüi

TIPO: **EMBALADOR**

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,86 m | Peso: 76 kg

DEBILIDAD: VIENTO	+81 POTENCIA	+75 RESISTENCIA	+87 SPRINT
FORTALEZA: CALOR	+70 CONTRARRELOJ	+65 ESCALADA	+74 ATAQUE

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

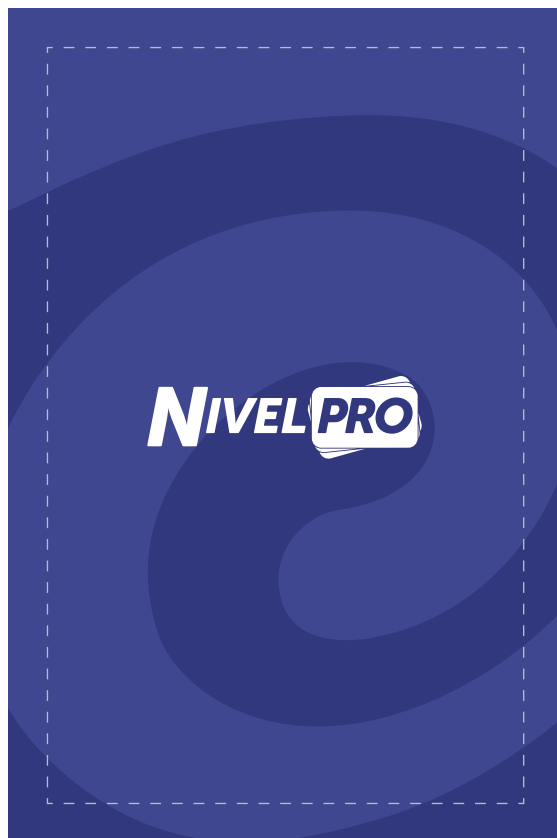
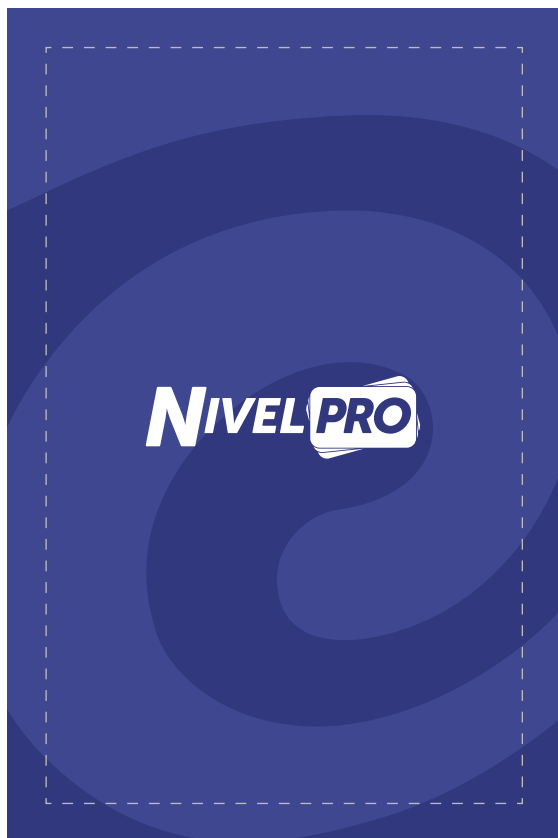
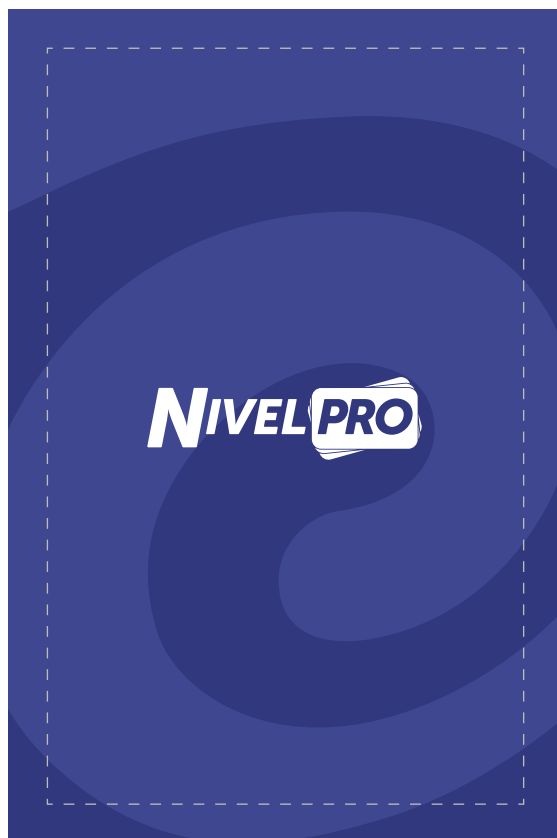
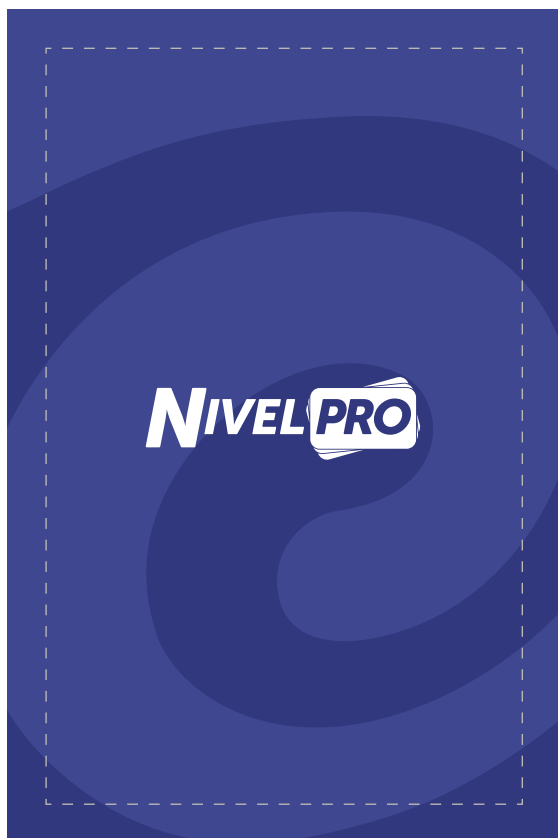
Dayer Uberney Quintana Rojas

TIPO: **ESCALADOR**

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,67m | Peso: 58 kg

DEBILIDAD: VIENTO	+77 POTENCIA	+76 RESISTENCIA	+63 SPRINT
FORTALEZA: NIEVE	+66 CONTRARRELOJ	+78 ESCALADA	+71 ATAQUE



NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR:
Señal Colombia

Carlos Alberto Betancur Gómez

TIPO
ESCALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
Altura: 1.67 m | Peso: 60 kg

DEBILIDAD: VIENTO	+81 POTENCIA	+78 RESISTENCIA	+73 SPRINT
FORTALEZA: LLUVIA	+79 CONTRARRELOJ	+82 ESCALADA	+77 ATAQUE

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR:
Señal Colombia

Sebastián Henao Gómez

TIPO
ESCALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
Altura: 1.71 m | Peso: 76 kg

DEBILIDAD: NIEVE	+81 POTENCIA	+83 RESISTENCIA	+77 SPRINT
FORTALEZA: LLUVIA	+64 CONTRARRELOJ	+77 ESCALADA	+74 ATAQUE

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR:
Señal Colombia

Daniel Felipe Martínez Poveda

TIPO
ESCALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
Altura: 1.74 m | Peso: 63 kg

DEBILIDAD: CALOR	+80 POTENCIA	+79 RESISTENCIA	+67 SPRINT
FORTALEZA: NIEVE	+65 CONTRARRELOJ	+81 ESCALADA	+76 ATAQUE

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR:
Señal Colombia

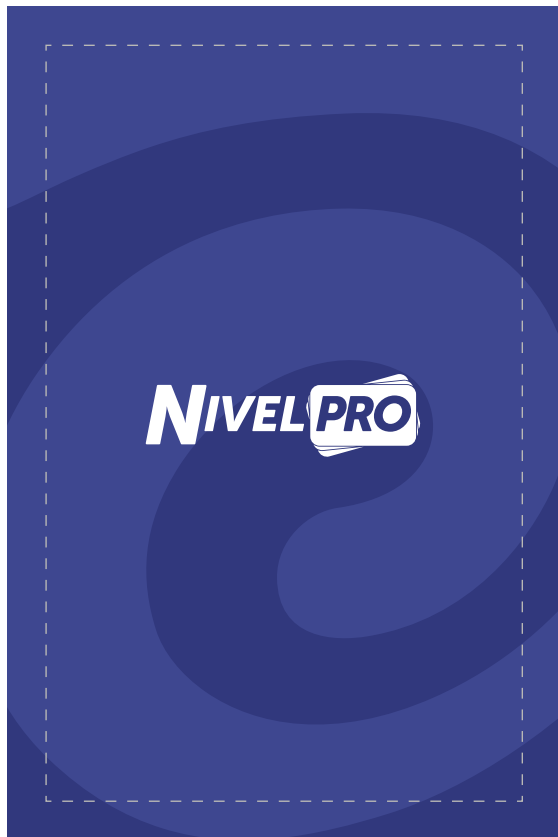
Winner Andrew Anacona Gómez

TIPO
ESCALADOR

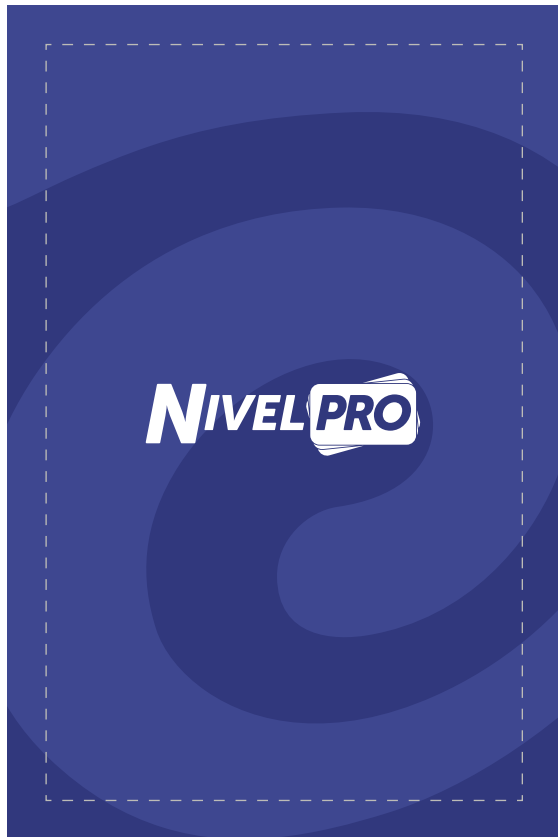
Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
Altura: 1.79 m | Peso: 65 kg

DEBILIDAD: VIENTO	+83 POTENCIA	+84 RESISTENCIA	+70 SPRINT
FORTALEZA: LLUVIA	+65 CONTRARRELOJ	+80 ESCALADA	+79 ATAQUE



NIVEL PRO | CUBIerno
COLECCION
2018



NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

Sergio Andrés Higuera García

TIPO: ESCALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1.63 m | Peso: 54 kg

DEBILIDAD: VIENTO	POTENCIA +82	RESISTENCIA +78	SPRINT +81
FORTALEZA: NIEVE	CONTRARRELOJ +68	ESCALADA +82	ATAQUE +81

NIVEL PRO VERSIÓN 2.0 | UN JUEGO POR: Señal Colombia

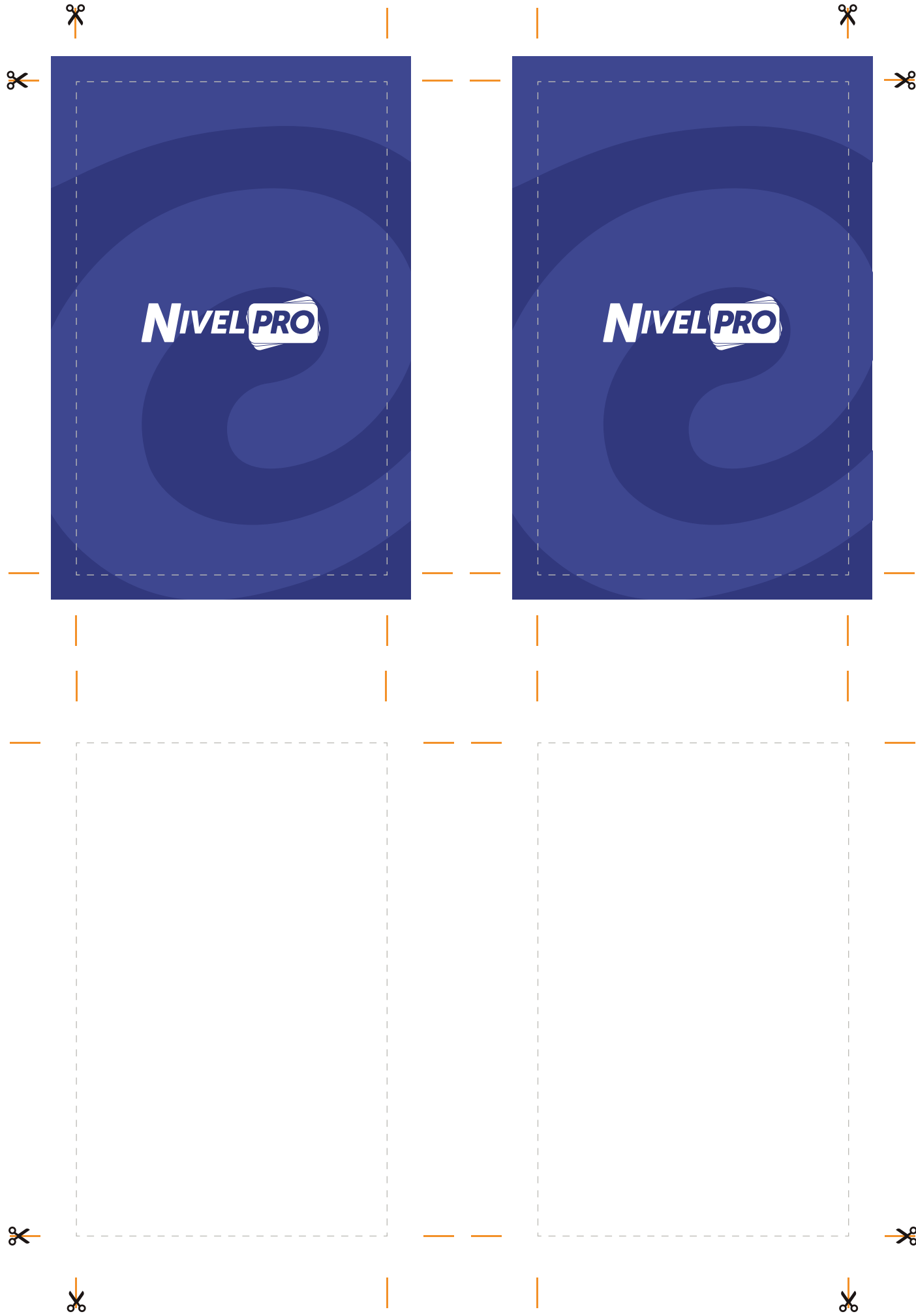
Elia Viviani

TIPO: EMBALADOR

Ilustración: Elver Mora

CARACTERÍSTICAS
 Altura: 1,78m | Peso: 67 kg

DEBILIDAD: LLUVIA	POTENCIA +80	RESISTENCIA +79	SPRINT +89
FORTALEZA: CALOR	CONTRARRELOJ +55	ESCALADA +45	ATAQUE +60



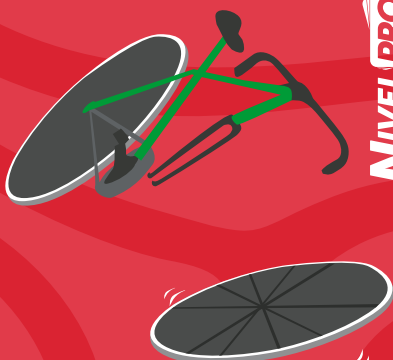


Imprevistos

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

-40

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



CAÍDA

Imprevistos

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

-10

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



HINCHA ATRAVESADO

Imprevistos

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

-30

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



LA PÁLIDA

Imprevistos

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

-20

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



PINCHAZO





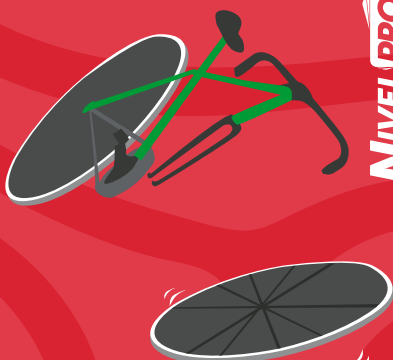


Imprevistos

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

-40

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



CAÍDA

Imprevistos

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

-10

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



HINCHA ATRAVESADO

Imprevistos

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

-30

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



LA PÁLIDA

Imprevistos

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

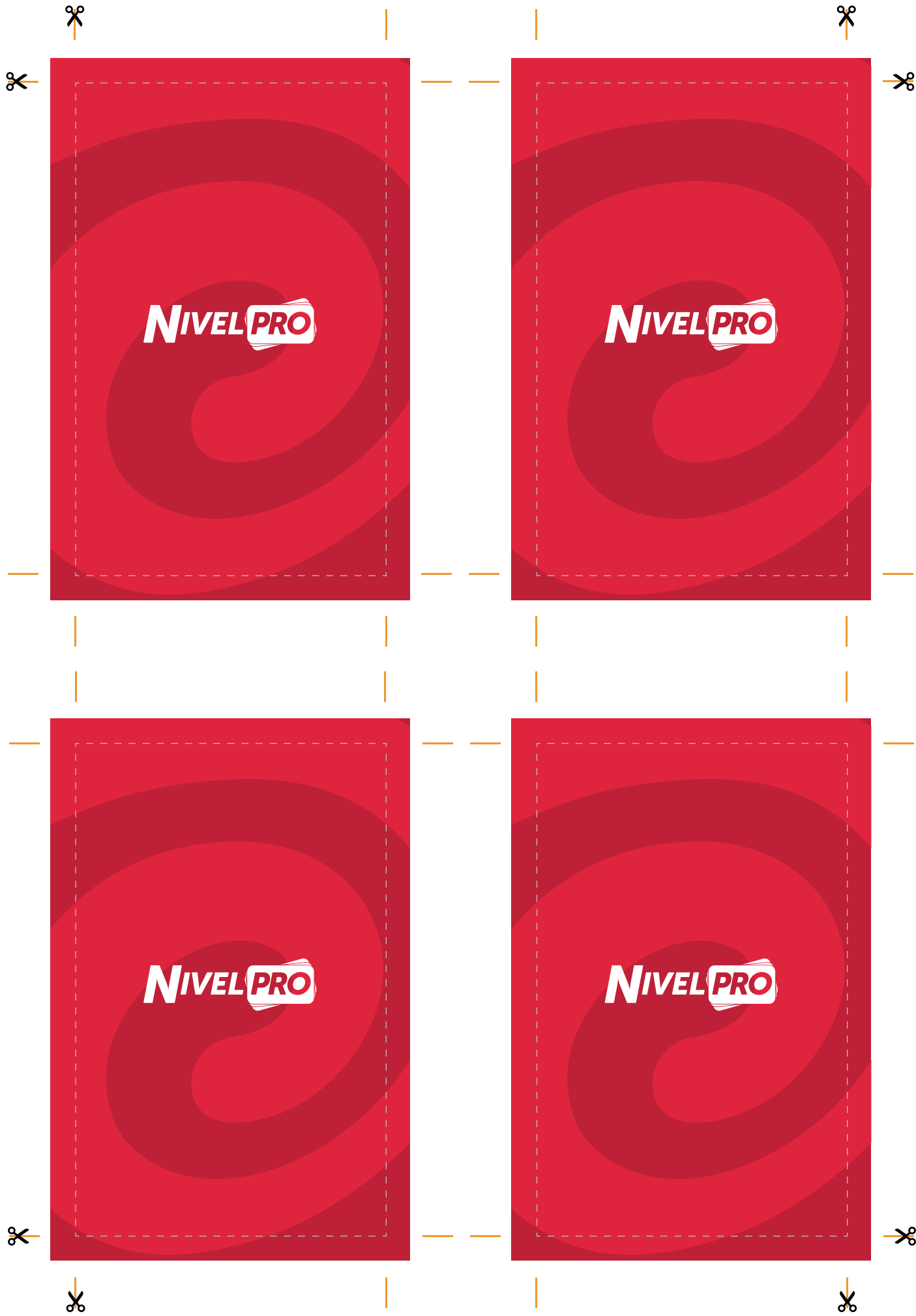
-20

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



PINCHAZO





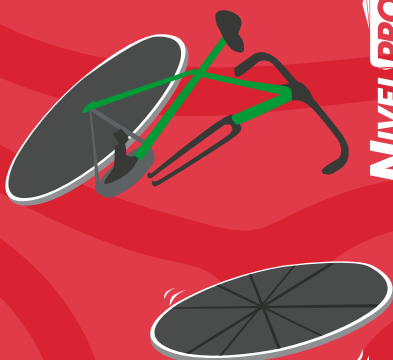


Imprevistos

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

-40

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



CAÍDA

Imprevistos

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

-10

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



HINCHA ATRAVESADO

Imprevistos

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

-30

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



LA PÁLIDA

Imprevistos

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

-20

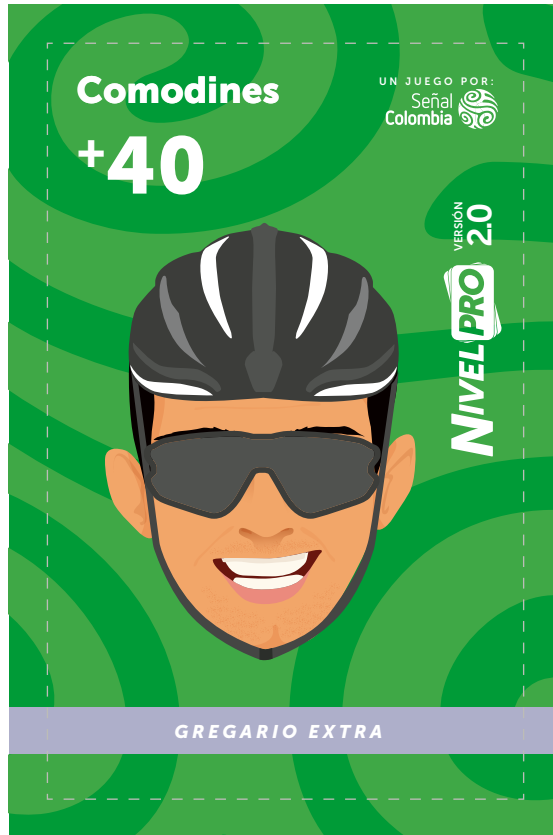
VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



PINCHAZO











Comodines
+30

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



SEGUNDO AIRE

Comodines
+40

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



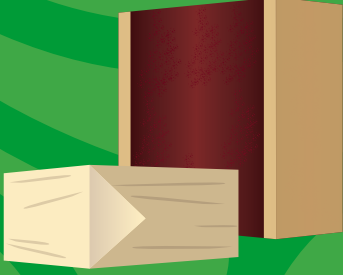
GREGARIO EXTRA



Comodines
+20

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



BOCADILLO VELEÑO

Comodines
+10

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

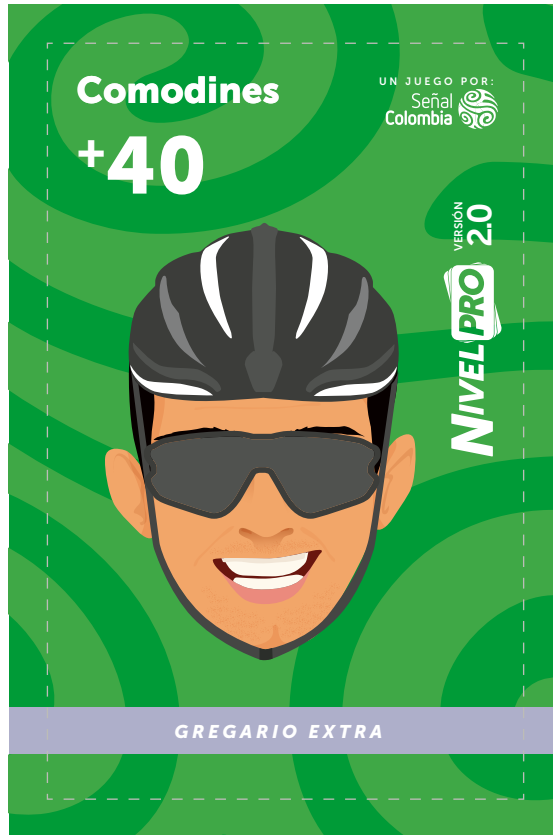
VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



CARAMAÑOLA









Clima
+10

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



LLUVIA

FAVORECE O PERJUDICA A LOS CICLISTAS DEPENDIENDO
SUS FORTALEZAS Y DEBILIDADES.

Clima
+10

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



VIENTO

FAVORECE O PERJUDICA A LOS CICLISTAS DEPENDIENDO
SUS FORTALEZAS Y DEBILIDADES.

Clima
+10

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



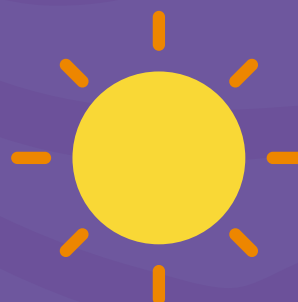
NIEVE

FAVORECE O PERJUDICA A LOS CICLISTAS DEPENDIENDO
SUS FORTALEZAS Y DEBILIDADES.

Clima
+10

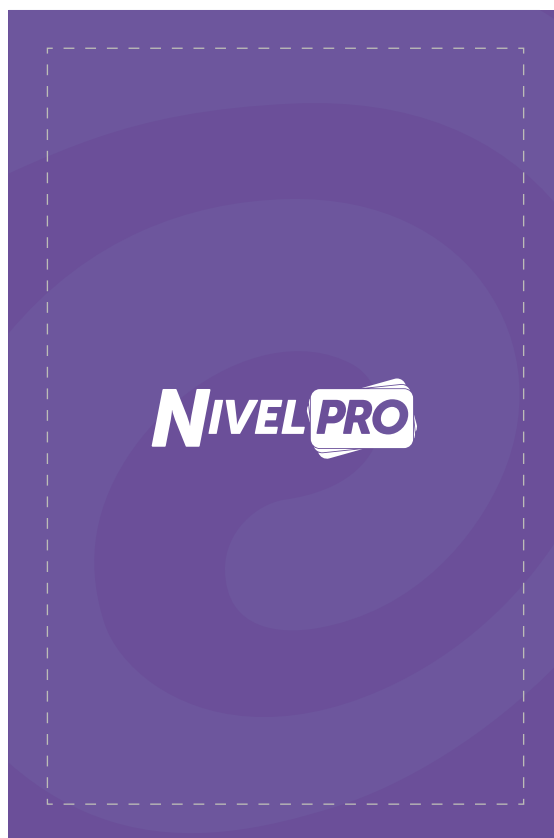
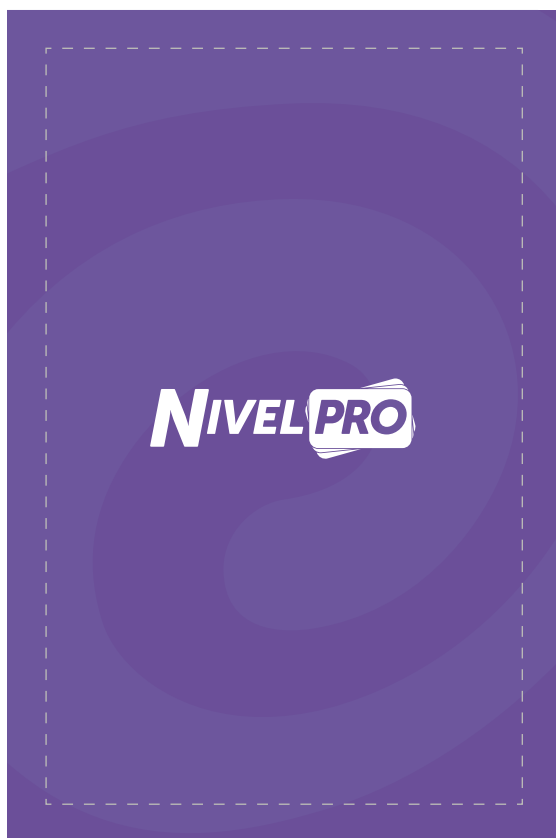
UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



OLA DE CALOR

FAVORECE O PERJUDICA A LOS CICLISTAS DEPENDIENDO
SUS FORTALEZAS Y DEBILIDADES.





FAVORECE O PERJUDICA A LOS CICLISTAS DEPENDIENDO
SUS FORTALEZAS Y DEBILIDADES.



FAVORECE O PERJUDICA A LOS CICLISTAS DEPENDIENDO
SUS FORTALEZAS Y DEBILIDADES.



FAVORECE O PERJUDICA A LOS CICLISTAS DEPENDIENDO
SUS FORTALEZAS Y DEBILIDADES.



FAVORECE O PERJUDICA A LOS CICLISTAS DEPENDIENDO
SUS FORTALEZAS Y DEBILIDADES.



Camisetas
+40

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



MONTAÑA

LA CAMISETA DE LA MONTAÑA

SE LE ENTREGA AL MEJOR ESCALADOR DE CADA COMPETENCIA. ESTE ES ELEGIDO COMO EL PEDALISTA QUE SUME MÁS PUNTOS EN LAS LLEGADAS A LOS PUERTOS DE MONTAÑA.

Camisetas
+40

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



JÓVENES

LA CAMISETA DE LOS JÓVENES

SE LE DA AL CICLISTA MENOR DE 25 AÑOS QUE HAGA LA CARRERA EN MENOR TIEMPO.

Camisetas
+50

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



GENERAL

LA CAMISETA DE LA GENERAL

PREMIA AL CICLISTA QUE REALIZA EL TRAYECTO EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE.

Camisetas
+30

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

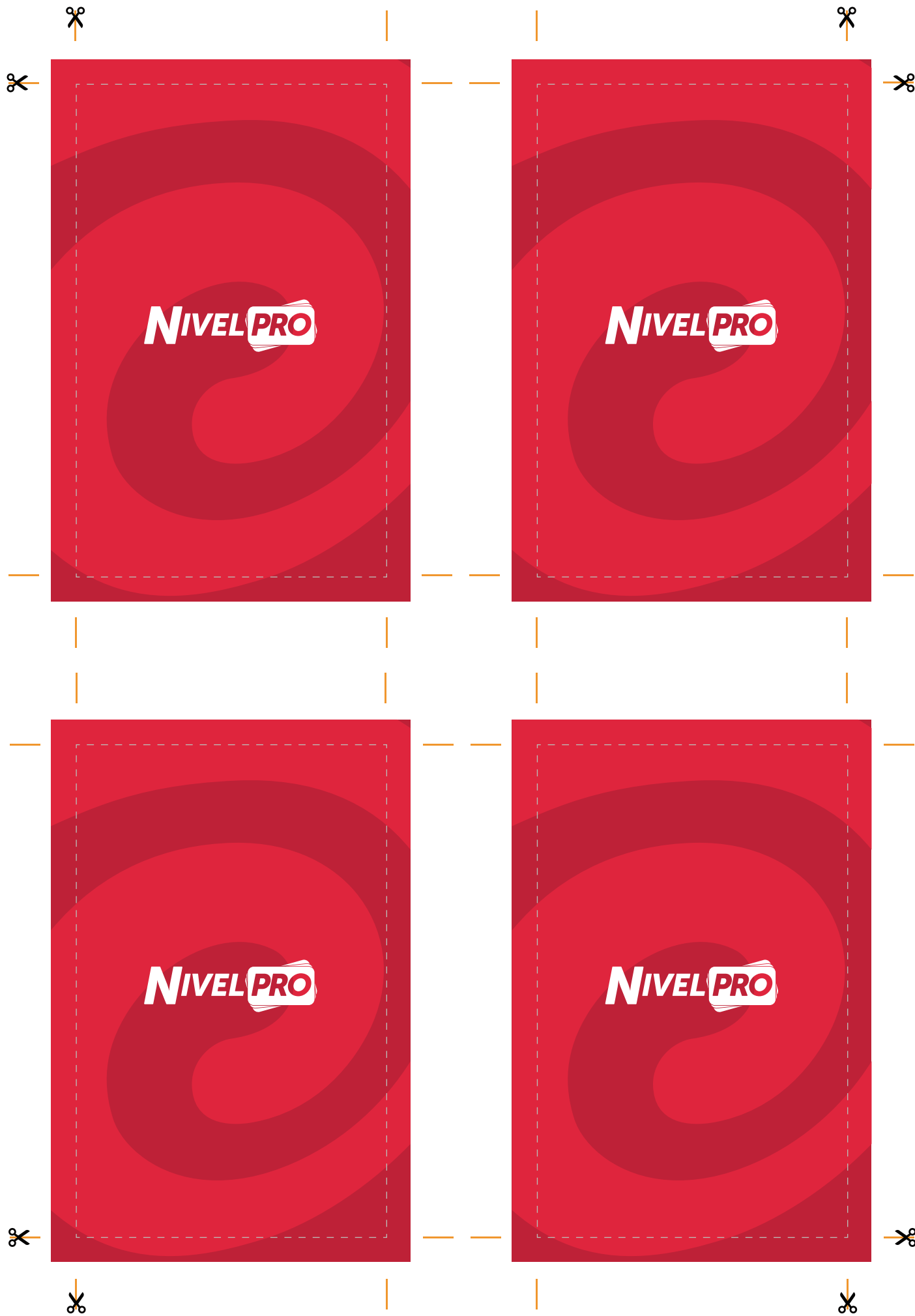
VERSIÓN 2.0
NIVEL PRO



PUNTOS

LA CAMISETA DE LOS PUNTOS

PREMIA AL CICLISTA QUE HA ACUMULADO MÁS PUNTOS POR PASAR EN PRIMER LUGAR EN LA META Y/O METAS VOLANTE.





Terrenos

+100

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

MONTE
ZONCOLAN

VERSIÓN
2.0

NIVEL PRO

PRIMERA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:



ATAQUE

10.1
KILOMETROS

1.730
METROS DE ALTURA

22%
DE PENDIENTE MÁXIMA

ITALIA
GIRO DE ITALIA
UBICACIÓN

Terrenos

+100

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

COLLE DELLE
FINESTRE

VERSIÓN
2.0

NIVEL PRO

PRIMERA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:



RESISTENCIA

18.5
KILOMETROS

2.178
METROS DE ALTURA

14%
DE PENDIENTE MÁXIMA

ITALIA
GIRO DE ITALIA
UBICACIÓN

Terrenos

+100

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

CERVINIA

VERSIÓN
2.0

NIVEL PRO

PRIMERA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:



RESISTENCIA

18.15
KILOMETROS

2.001
METROS DE ALTURA

12%
DE PENDIENTE MÁXIMA

ITALIA
GIRO DE ITALIA
UBICACIÓN

Terrenos

+100

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

MONTE ETNA

VERSIÓN
2.0

NIVEL PRO

PRIMERA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:



ATAQUE

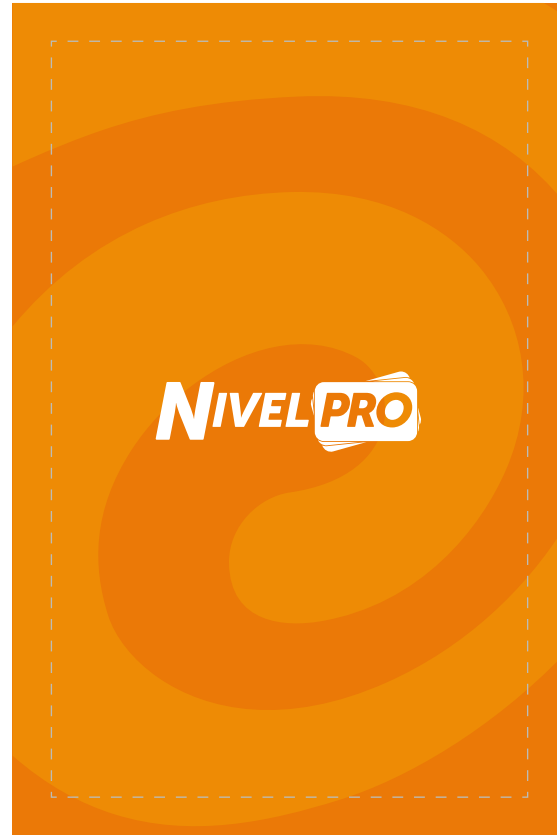
15
KILOMETROS

1.736
METROS DE ALTURA

15%
DE PENDIENTE MÁXIMA

ITALIA
GIRO DE ITALIA
UBICACIÓN





Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



SEGUNDA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:



RESISTENCIA

SABÍAS QUE:

LOS PUERTOS DE MONTAÑA SE CALCULAN
TENIENDO EN CUENTA EL ÁNGULO DE LA
PENDIENTE Y LA DISTANCIA DE SUBIDA.

Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



SEGUNDA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:



RESISTENCIA

SABÍAS QUE:

LOS PUERTOS DE MONTAÑA SE CALCULAN
TENIENDO EN CUENTA EL ÁNGULO DE LA
PENDIENTE Y LA DISTANCIA DE SUBIDA.

Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



SEGUNDA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:



RESISTENCIA

SABÍAS QUE:

LOS PUERTOS DE MONTAÑA SE CALCULAN
TENIENDO EN CUENTA EL ÁNGULO DE LA
PENDIENTE Y LA DISTANCIA DE SUBIDA.

Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



SEGUNDA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

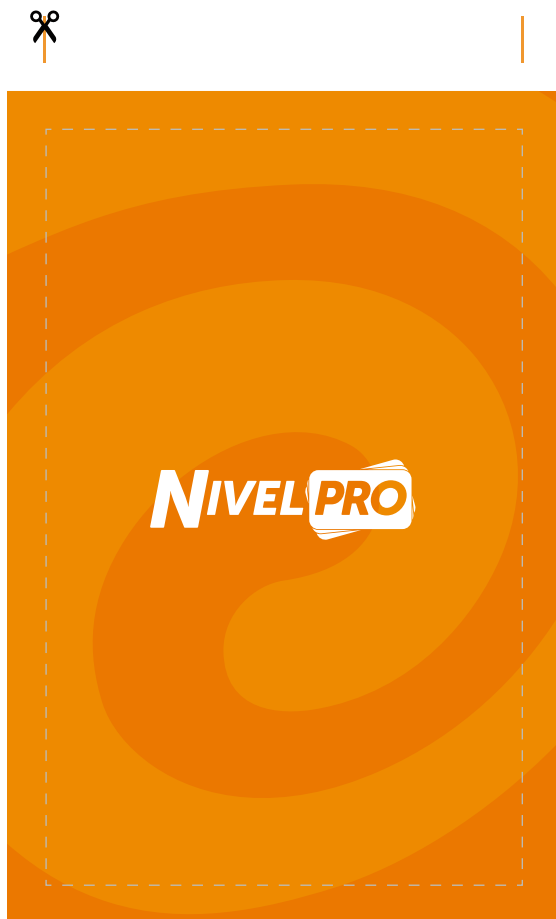
EN FINAL:



RESISTENCIA

SABÍAS QUE:

LOS PUERTOS DE MONTAÑA SE CALCULAN
TENIENDO EN CUENTA EL ÁNGULO DE LA
PENDIENTE Y LA DISTANCIA DE SUBIDA.



Terrenos
+60

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



TERCERA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:



ATAQUE

SABÍAS QUE:

LOS PUERTOS PUEDEN SER DE PRIMERA, SEGUNDA, TERCERA Y CUARTA CATEGORÍA SEGÚN SU GRADO DE DIFICULTAD.

Terrenos
+60

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



TERCERA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:



ATAQUE

SABÍAS QUE:

LOS PUERTOS PUEDEN SER DE PRIMERA, SEGUNDA, TERCERA Y CUARTA CATEGORÍA SEGÚN SU GRADO DE DIFICULTAD.

Terrenos
+60

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



TERCERA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:



ATAQUE

SABÍAS QUE:

LOS PUERTOS PUEDEN SER DE PRIMERA, SEGUNDA, TERCERA Y CUARTA CATEGORÍA SEGÚN SU GRADO DE DIFICULTAD.

Terrenos
+60

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



TERCERA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

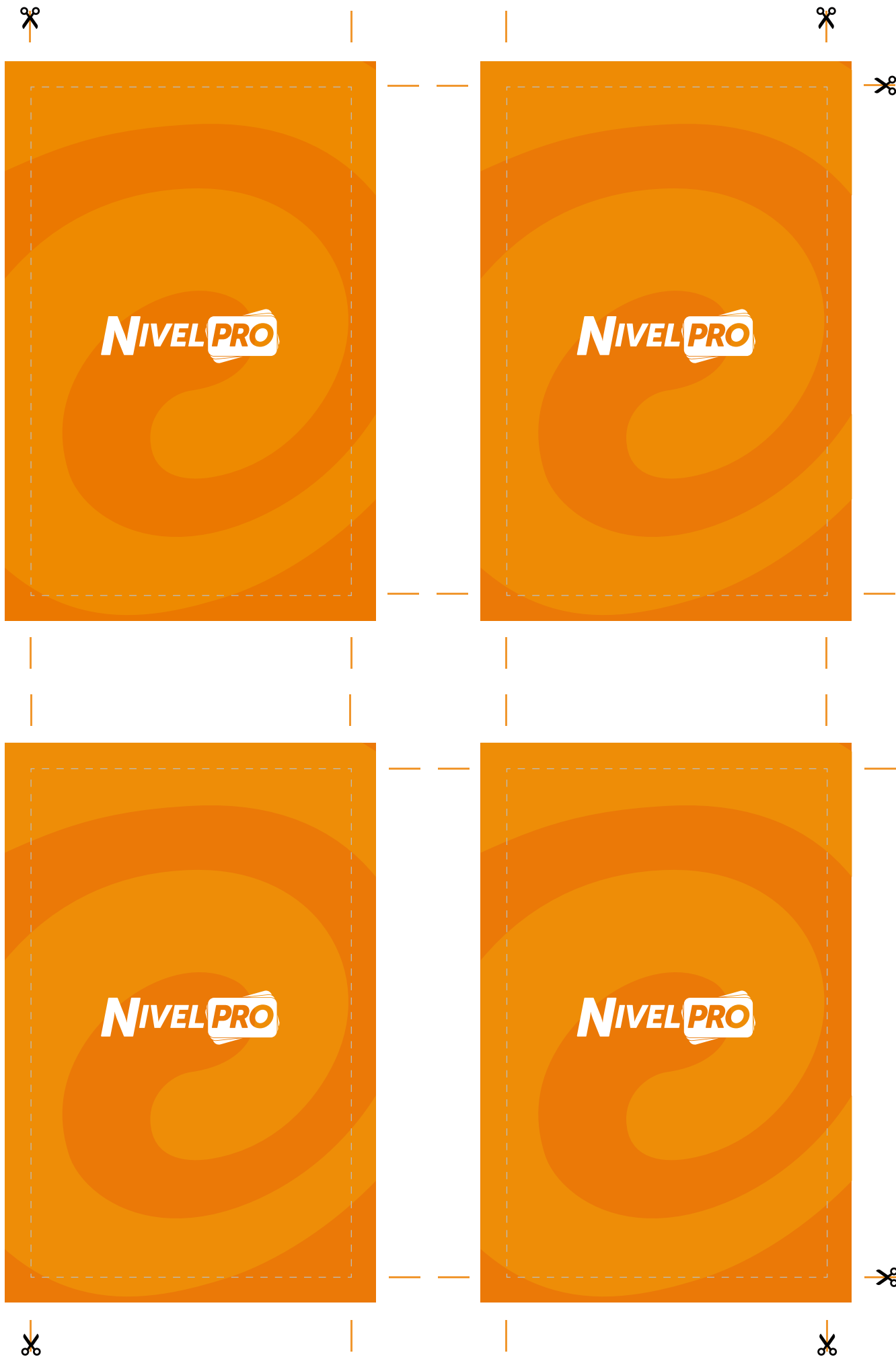
EN FINAL:



ATAQUE

SABÍAS QUE:

LOS PUERTOS PUEDEN SER DE PRIMERA, SEGUNDA, TERCERA Y CUARTA CATEGORÍA SEGÚN SU GRADO DE DIFICULTAD.





Terrenos
+40

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0

4

CUARTA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:



ATAQUE

SABÍAS QUE:

AL CICLISTA QUE SUME MÁS PUNTOS EN LOS PUERTOS DE MONTAÑA SE LE ENTREGA UNA CAMISETA QUE LO IDENTIFICA COMO MEJOR ESCALADOR DE LA COMPETENCIA.

Terrenos
+40

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0

4

CUARTA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:



ATAQUE

SABÍAS QUE:

AL CICLISTA QUE SUME MÁS PUNTOS EN LOS PUERTOS DE MONTAÑA SE LE ENTREGA UNA CAMISETA QUE LO IDENTIFICA COMO MEJOR ESCALADOR DE LA COMPETENCIA.



NIVEL PRO CICLISTA COLECCIÓN 2018

Terrenos
+40

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0

4

CUARTA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:



ATAQUE

SABÍAS QUE:

AL CICLISTA QUE SUME MÁS PUNTOS EN LOS PUERTOS DE MONTAÑA SE LE ENTREGA UNA CAMISETA QUE LO IDENTIFICA COMO MEJOR ESCALADOR DE LA COMPETENCIA.

Terrenos
+40

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0

4

CUARTA CATEGORÍA

SE JUEGA A:



ESCALADA

EN FINAL:

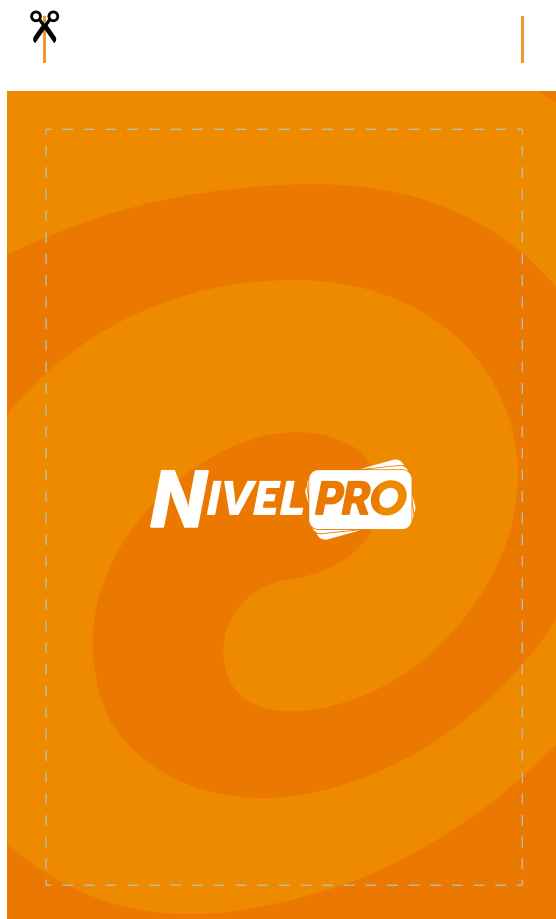


ATAQUE

SABÍAS QUE:

AL CICLISTA QUE SUME MÁS PUNTOS EN LOS PUERTOS DE MONTAÑA SE LE ENTREGA UNA CAMISETA QUE LO IDENTIFICA COMO MEJOR ESCALADOR DE LA COMPETENCIA.







Terrenos
+100

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0

SPRINT

SE JUEGA A:



SPRINT

EN FINAL:



ATAQUE

SABÍAS QUE:

LOS SPRINTS SE CORREN EN TERRENOS LLANOS Y SE DISPUTAN A ALTAS VELOCIDADES.

Terrenos
+100

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0

SPRINT

SE JUEGA A:



SPRINT

EN FINAL:



ATAQUE

SABÍAS QUE:

LOS SPRINTS SE CORREN EN TERRENOS LLANOS Y SE DISPUTAN A ALTAS VELOCIDADES.

Terrenos
+100

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

SPRINT

SE JUEGA A:



SPRINT

EN FINAL:



ATAQUE

SABÍAS QUE:

LOS SPRINTS SE CORREN EN TERRENOS LLANOS Y SE DISPUTAN A ALTAS VELOCIDADES.

Terrenos
+100

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

SPRINT

SE JUEGA A:



SPRINT

EN FINAL:

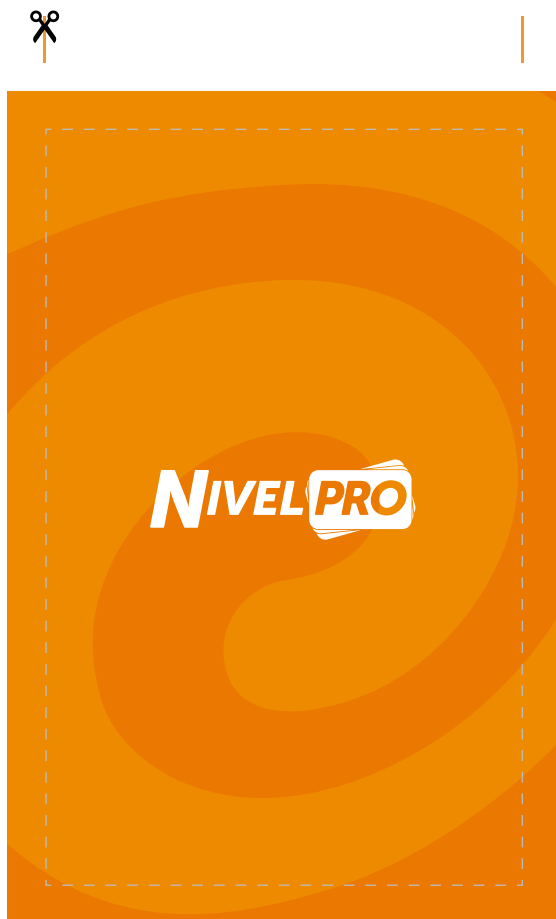


ATAQUE

SABÍAS QUE:

LOS SPRINTS SE CORREN EN TERRENOS LLANOS Y SE DISPUTAN A ALTAS VELOCIDADES.





Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



CONTRARRELOJ

SE JUEGA A:
CONTRARRELOJ

EN FINAL:
RESISTENCIA

SABÍAS QUE:

LA CONTRARRELOJ ES UN TIPO DE COMPETENCIA EN LA QUE LOS CICLISTAS DEBEN HACER EL MENOR TIEMPO POSIBLE SOBRE UN TRAZADO DETERMINADO. PUEDE SER INDIVIDUAL O POR EQUIPOS.

Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



CONTRARRELOJ

SE JUEGA A:
CONTRARRELOJ

EN FINAL:
RESISTENCIA

SABÍAS QUE:

LA CONTRARRELOJ ES UN TIPO DE COMPETENCIA EN LA QUE LOS CICLISTAS DEBEN HACER EL MENOR TIEMPO POSIBLE SOBRE UN TRAZADO DETERMINADO. PUEDE SER INDIVIDUAL O POR EQUIPOS.

Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



CONTRARRELOJ

SE JUEGA A:
CONTRARRELOJ

EN FINAL:
RESISTENCIA

SABÍAS QUE:

LA CONTRARRELOJ ES UN TIPO DE COMPETENCIA EN LA QUE LOS CICLISTAS DEBEN HACER EL MENOR TIEMPO POSIBLE SOBRE UN TRAZADO DETERMINADO. PUEDE SER INDIVIDUAL O POR EQUIPOS.

Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



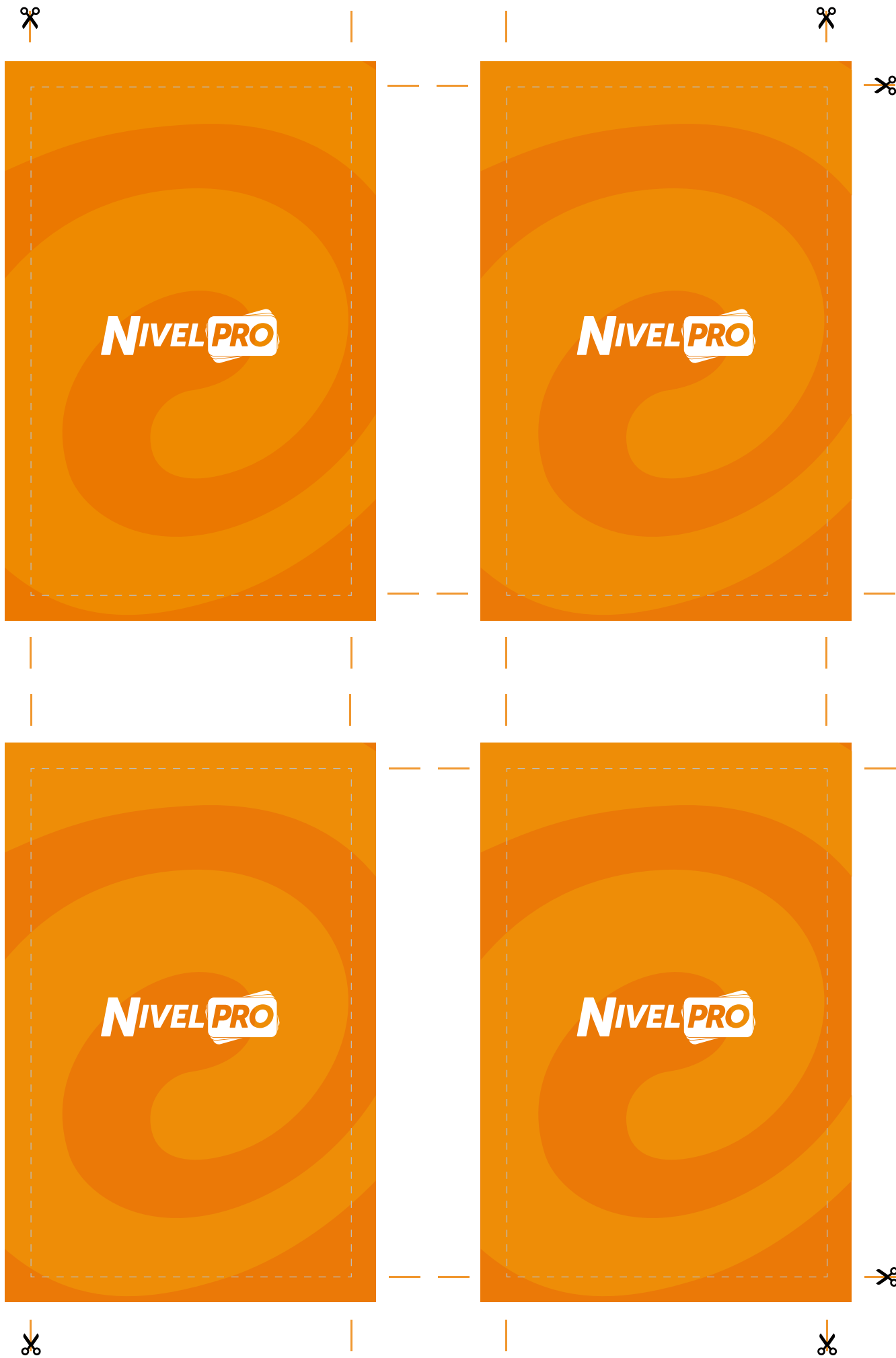
CONTRARRELOJ

SE JUEGA A:
CONTRARRELOJ

EN FINAL:
RESISTENCIA

SABÍAS QUE:

LA CONTRARRELOJ ES UN TIPO DE COMPETENCIA EN LA QUE LOS CICLISTAS DEBEN HACER EL MENOR TIEMPO POSIBLE SOBRE UN TRAZADO DETERMINADO. PUEDE SER INDIVIDUAL O POR EQUIPOS.

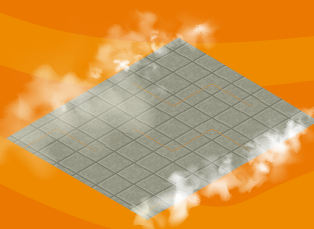




Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



PAVÉ

SE JUEGA A:



POTENCIA

EN FINAL:



RESISTENCIA

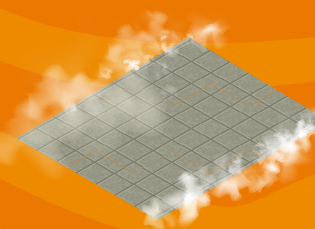
SABÍAS QUE:

EL PAVÉ ES UN TERRENO IRREGULAR QUE
COMPLICA LA ESTABILIDAD Y EL PEDALEO
DE LOS CICLISTAS

Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



PAVÉ

SE JUEGA A:



POTENCIA

EN FINAL:



RESISTENCIA

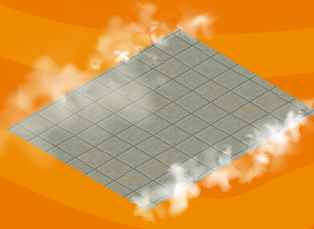
SABÍAS QUE:

EL PAVÉ ES UN TERRENO IRREGULAR QUE
COMPLICA LA ESTABILIDAD Y EL PEDALEO
DE LOS CICLISTAS

Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



PAVÉ

SE JUEGA A:



POTENCIA

EN FINAL:



RESISTENCIA

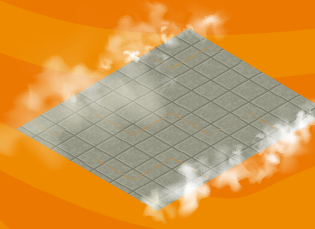
SABÍAS QUE:

EL PAVÉ ES UN TERRENO IRREGULAR QUE
COMPLICA LA ESTABILIDAD Y EL PEDALEO
DE LOS CICLISTAS

Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



PAVÉ

SE JUEGA A:



POTENCIA

EN FINAL:

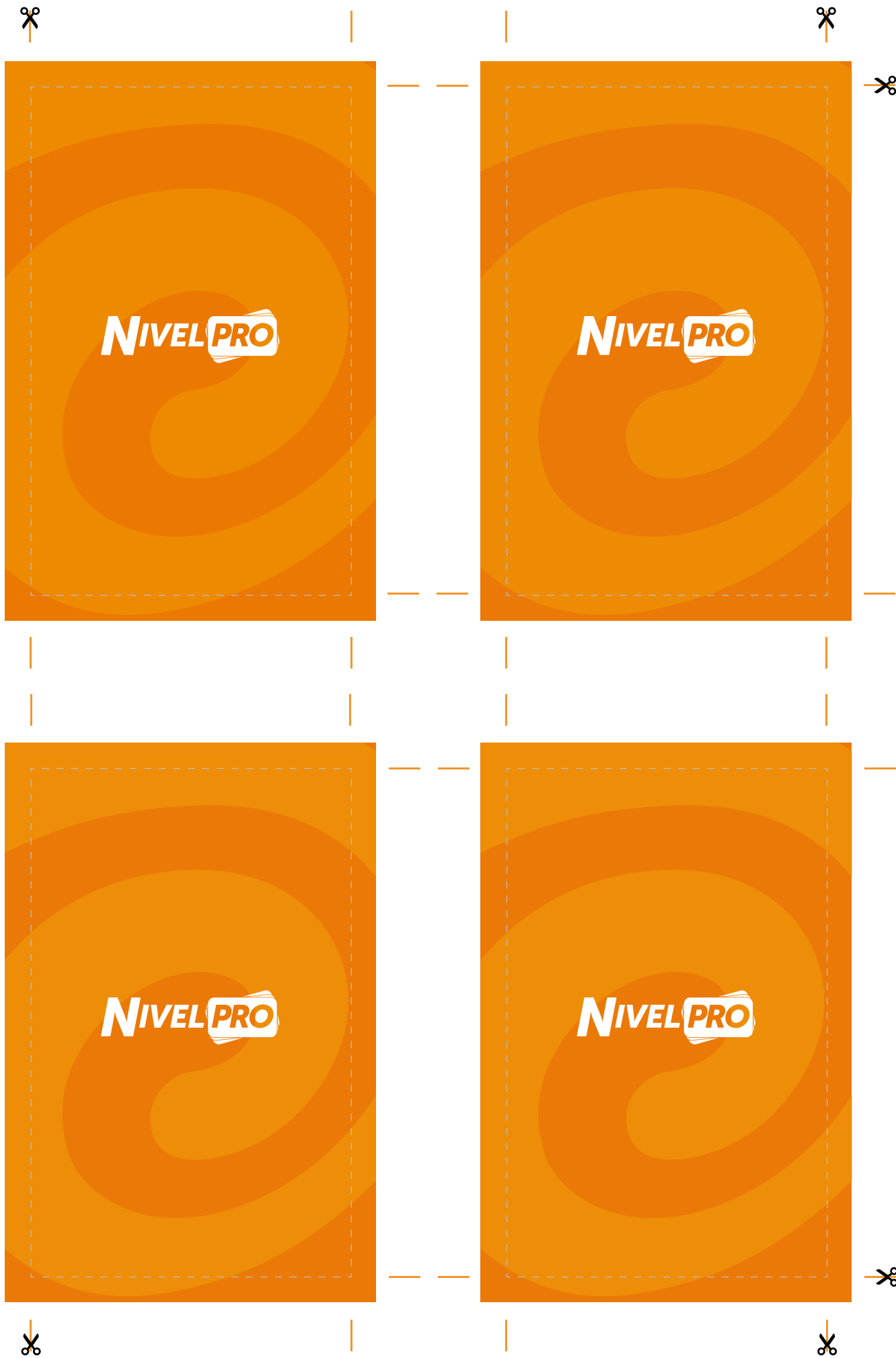


RESISTENCIA

SABÍAS QUE:

EL PAVÉ ES UN TERRENO IRREGULAR QUE
COMPLICA LA ESTABILIDAD Y EL PEDALEO
DE LOS CICLISTAS







Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



CRONOESCALADA

SE JUEGA A:



CONTRARRELOJ



ESCALADA

EN FINAL:



RESISTENCIA

SABÍAS QUE:

ES UNA VERSIÓN DE CONTRARRELOJ INDIVIDUAL EN LA QUE TODA LA RUTA, O UNA PARTE SIGNIFICATIVA DE ESTA, ES SUBIENDO UN PUERTO DE MONTAÑA.

Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



CRONOESCALADA

SE JUEGA A:



CONTRARRELOJ



ESCALADA

EN FINAL:



RESISTENCIA

SABÍAS QUE:

ES UNA VERSIÓN DE CONTRARRELOJ INDIVIDUAL EN LA QUE TODA LA RUTA, O UNA PARTE SIGNIFICATIVA DE ESTA, ES SUBIENDO UN PUERTO DE MONTAÑA.

Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



CRONOESCALADA

SE JUEGA A:



CONTRARRELOJ



ESCALADA

EN FINAL:



RESISTENCIA

SABÍAS QUE:

ES UNA VERSIÓN DE CONTRARRELOJ INDIVIDUAL EN LA QUE TODA LA RUTA, O UNA PARTE SIGNIFICATIVA DE ESTA, ES SUBIENDO UN PUERTO DE MONTAÑA.

Terrenos
+80

UN JUEGO POR:
Señal
Colombia

VERSIÓN
NIVEL PRO 2.0



CRONOESCALADA

SE JUEGA A:



CONTRARRELOJ



ESCALADA

EN FINAL:



RESISTENCIA

SABÍAS QUE:

ES UNA VERSIÓN DE CONTRARRELOJ INDIVIDUAL EN LA QUE TODA LA RUTA, O UNA PARTE SIGNIFICATIVA DE ESTA, ES SUBIENDO UN PUERTO DE MONTAÑA.

