



FEDPC

**REGLAMENTO
DE SLALOM EN
SILLA DE
RUEDAS
2005-2008**



INDICE

1.¿QUÉ ES EL SLALOM?	Pág. 4
2.PARTICIPANTES	Pág. 4
3.¿DÓNDE SE PRACTICA?	Pág. 4
4.EL DEPORTISTA Y LA SILLA	Pág. 5
5.LAS PRUEBAS.	Pág. 5
5.1. Pruebas Individuales	Pág. 5
5.2. Prueba de Eliminación por Equipos	Pág. 6
6.LA PRUEBA INDIVIDUAL CRONOMETRADA	Pág. 7
6.1. Generalidades	Pág. 7
6.2. La salida	Pág. 7
6.3. Llegada	Pág. 7
6.4. Sentido de la marcha	Pág. 7
6.5. Penalizaciones	Pág. 7
6.6. Descalificaciones	Pág. 8
6.7. Tipo de circuitos en la Prueba cronometrada	Pág. 9
6.8. Los obstáculos de la prueba cronometrada	Pág. 10
6.9. Material	Pág. 12
6.10. Normas de Competición	Pág. 13
6.11. Arbitraje de la prueba individual cronometrada	Pág. 13
6.12. Reclamaciones	Pág. 14
7.PRUEBAS DE ELIMINACION INDIVIDUAL	Pág. 16
7.1. Prueba individual por divisiones	Pág. 16
7.2. Prueba de campeón de campeones	Pág. 18
8.PRUEBA DE ELIMINACIÓN POR EQUIPOS	Pág. 19
8.1. Características de la prueba	Pág. 19
8.2. Elaboración de los equipos	Pág. 19
8.3. Sistema de competición	Pág. 19
8.4. Características del recorrido	Pág. 20
8.5. Normas de Competición	Pág. 20
8.6. Jueces	Pág. 20

8.7.	Reclamaciones	Pág. 21
9.	MATERIAL Y MARCAJE CIRCUITOS	Pág. 21
9.1.	Material a utilizar	Pág. 21
9.2.	Marcaje	Pág. 22
10.	ANEXOS	Pág. 24
11.	ACLARACIONES	Pág. 29

1.- ¿QUÉ ES EL SLALOM EN SILLA DE RUEDAS?

El Slalom es una carrera de obstáculos para personas en silla de ruedas.

Este deporte se encarga de “crear” problemas de forma artificial; giros, cambios de dirección, rampas, etc., que exigen al participante rapidez, coordinación, fuerza y técnica para hacerlo en el menor tiempo posible y cometiendo el mínimo número de errores.

El Slalom plantea con su práctica además de mantener, conservar y desarrollar el potencial físico de la persona, **mejorar la autonomía y la funcionalidad de la persona con lesión cerebral en la vida diaria; fomentando el uso al límite del medio de desplazamiento, la silla de ruedas.** Estos objetivos se configuran como el **principio o espíritu de la modalidad deportiva; y por tanto inspirarán el reglamento de la misma.**

En definitiva la práctica deportiva, en este caso el Slalom, es una opción de desarrollo físico y personal a partir del propia divertimento, del riesgo y el desafío que la actividad propone.

2.- PARTICIPANTES

El Slalom es un deporte destinado exclusivamente a aquellos deportistas con lesión cerebral que se desplazan en silla de ruedas.

Se divide en las siguientes 9 divisiones de Competición:

D1: Deportistas con afectación severa. Dependiente de silla eléctrica o ayuda para su movilidad. Incapaz de mover funcionalmente una silla de ruedas. (CP1)

D2: Afectación severa a moderada. Pobre fuerza funcional en todas las extremidades y tronco, pero capaz de manejar una silla de ruedas con los brazos (CP2U)

D3: Afectación severa a moderada. Pobre fuerza funcional en todas las extremidades y tronco, pero capaz de manejar una silla de ruedas con las piernas (CP2L)

D4: Cuadriplejia moderada o hemiplejia severa. Muestra buen control de tronco al empujar la silla, limitado a menudo por el tono extensor (CP3)

D5: Buena fuerza funcional con limitación mínima o problemas de control que se aprecian en extremidades superiores y tronco (CP4).

3.- ¿DÓNDE SE PRACTICA?

La prueba de slalom tendrá lugar en un polideportivo cubierto, o en un área descubierta, si las condiciones lo permiten, con dimensiones mínimas de 38*19 metros.

La superficie será dura y lisa y el recorrido estará claramente marcado y delimitado.

4.- EL DEPORTISTA Y LA SILLA

- Están permitidas sillas de 3 o 4 ruedas
- No hay límite de medida de las ruedas.
- La silla de Slalom puede tener todas las ruedas del mismo tamaño.
- No existe una altura máxima del asiento ni por detrás ni por delante, existiendo la posibilidad de llevar un cojín en la silla.
- Están permitidas las ruedas de seguridad antivuelco
- Está permitido la utilización de reposapiés a cualquier altura así como cinchas para conseguir dicho apoyo.
- Se permitirá como máximo un aro de impulsión en cada rueda, salvo en personas que en su ficha de clasificación figure que sólo utilizan un brazo. El juez principal autorizará el segundo aro en ese caso.
- No se pueden utilizar engranajes mecánicos para el manejo manual.
- Todos los competidores de la **División 1**, deben usar una **silla eléctrica** aprobada, que será propulsada por una o dos baterías.
- Todos los participantes, como medida de seguridad, deberán llevar un **casco** compacto similar a los de ciclismo. Es responsabilidad del deportista o en su defecto del entrenador o auxiliar la correcta colocación del casco. De cualquier forma los jueces comprobarán que éste se encuentra colocado adecuadamente antes del inicio de la prueba. Si el casco deja de estar colocado en la cabeza en el transcurso de la prueba por cualquier razón, el atleta deberá recolocárselo, antes del siguiente obstáculo, para poder continuar el recorrido.

* El Juez Principal de cada Competición examinará todas las sillas de ruedas.

5.- LAS PRUEBAS.

5.1. Pruebas Individuales

5.1.1 - Prueba cronometrada

El objetivo es que el deportista recorra en el menor tiempo posible unos recorridos con obstáculos, superando los mismos, sin tocarlos.

A.- La prueba consta de **2 circuitos**:

- Uno **fijo**, idéntico en todas las competiciones (Anexos 1 y 2)
- Otro **variable** en cada competición (Anexo 3).

B.- Para dar el **tiempo total** del competidor se sumarán los **tiempos realizados** en ambos recorridos a las **penalizaciones** cometidas por no superar correctamente los obstáculos (ver pto 6.5).

Este tiempo dará una clasificación y supondrá un número de puntos para la *Clasificación final combinada*. (Ver Anexo 5)

5.1.2.- Prueba de Eliminación

Características de la prueba:

- Dos circuitos iguales situados paralelamente. Dos participantes salen al mismo tiempo desde la salida de cada uno de los 2 circuitos. El primero que llegue o descalifique al contrario gana y quien pierde es eliminado o entra en la lucha por puestos más bajos. La descalificación es directa, es decir, si un deportista realiza una penalización automáticamente es descalificado.

- El recorrido y el reglamento se concretan en el pto. 7 del reglamento.

Sistema de puntuación:

El puesto obtenido en dicha prueba equivale a un número de puntos para la *Clasificación final combinada*. (Ver anexo 5)

Orden de realización de las diferentes pruebas:

El recorrido cronometrado fijo, siempre es el primero a realizar. El segundo y tercer lugar pueden ser ocupados por la prueba de eliminación o el recorrido variable.

5.1.3.- Clasificación Final Combinada

La Clasificación Final en las Pruebas Individuales se hace mediante una Clasificación Final Combinada en que se tienen en cuenta las clasificaciones de la prueba cronometrada y la prueba de eliminación.

Cada prueba reporta un número de puntos al deportista en función del rendimiento obtenido. La suma de todos los puntos es la que determina la clasificación (Ver anexo 5).

5.2.- Prueba de Eliminación por Equipos.

- Dos equipos formados por 4 participantes que compiten en forma de relevo.
- En la elaboración de los equipos hay que tener en cuenta los handicaps.
- Sistema de handicaps

<u>División</u>	<u>Nº de segundos</u>
D5M	12
D4M	10
D3M	8
D1	7
D4F	6
D2M-D3F	4
D2F	0

- Se suman los segundos de handicap de cada integrante del equipo y se comparan entre los dos equipos..

- El reglamento y el recorrido es el mismo que en la competición individual, excepto que al penalizar, se van acumulando y cuando el equipo supera los 15 segundos de penalización queda eliminado (ver pto. 6.6)

- La prueba de eliminación por Equipos se realizará siempre más tarde del recorrido cronometrado fijo.

6.- LA PRUEBA INDIVIDUAL CRONOMETRADA

6.1.- Generalidades

La competición de Slalom, es una prueba de habilidad, cuyas faltas se transforman en penalizaciones de tiempo que se añadirán al tiempo total en la prueba cronometrada y servirán para descalificar en las pruebas de eliminación individual.

6.2.- La salida:

A.- Será desde una posición estática.

B.- Todas las partes de la silla de ruedas o el atleta, en contacto con la superficie de la pista deben estar detrás del borde de acceso de dicha salida.

C.- La orden de salida será dada con una bandera. Los cronómetros se pondrán en marcha cuando se da dicha orden.

D.- El tren de la primera rueda que toque la salida, será considerado como el tren de ruedas del **sentido de la marcha**.

6.3.- Llegada:

La prueba finaliza cuando el centro de la última rueda del tren del sentido de la marcha toca la línea de llegada.

6.4.- Sentido de la marcha:

A.- Se debe entrar en todos los obstáculos en el sentido de la marcha determinado por el tren de ruedas de la primera rueda que haya cruzado la línea de salida.

En la rampa existe completa libertad para decidir el sentido en el que entrar y en la puerta invertida hay que hacerlo en el sentido contrario al de la marcha.

B.- Entre los obstáculos el atleta debe en algún momento avanzar en el sentido de la marcha.

6.5.- Penalizaciones

6.5.1.- Penalizaciones de 3 segundos:

Se sumarán 3 segundos al tiempo total en los siguientes casos:

A.- **Tocar con cualquier parte de la silla o del cuerpo del deportista cualquier pivote, la prolongación del mismo, una línea de un cuadrado o de la puerta invertida**, incluyendo los cordones de las zapatillas y cinchas utilizadas. Esto no se aplica a la División 3, si sus pies tocan un pivote o línea.

B.- Entrar o salir en un cuadrado por una línea que no corresponde, independientemente de que se tire o no pivote. (*)

C.- Cada vez que una rueda pase por encima de la línea (sin estar en contacto con el suelo), mientras la silla de ruedas está maniobrando dentro del cuadrado – puerta invertida. (*)

D.- Entrar o salir en un cuadrado con la rueda que no corresponde. (*)

E.- Salirse de la rampa (D1, D3, D4 y D5) mientras se realiza el obstáculo. (*)

F.- Se penalizará de la misma manera el deportista de la D2 si toca la rampa mientras la bordea o sube por ella. (*)

G.- Si en el retorno del **ocho** no hay pivote porque los jueces no hayan podido recolocarlos sin molestar al deportista, la referencia del pivote la marcarán las líneas

internas del cuadrado que lo delimitan; y el pisarla o pasar por encima la silla será sancionado con una penalización total de 3 segundos por cuadrado, independientemente del número de ruedas que lo pisen o pasen por encima.

(*) a razón de 3 segundos por rueda.

6.5.2.- Penalizaciones de 5 segundos:

Se sumarán 5 segundos al tiempo total al derribar un pivote. Los pivotes señaladores de salida y llegada también serán penalizados.

6.6.- Descalificaciones:

Será motivo de descalificación:

- 1.- Entrar en el recorrido una vez cerrado por los jueces.
- 2.- No completar el recorrido asignado.
 - 2.1.- Si un competidor varía la secuencia de obstáculos será descalificado cuando entre en el siguiente obstáculo posterior al incorrectamente pasado o finalice la prueba, si la descalificación era en último obstáculo antes de la meta.
 - 2.2.- La entrada errónea en obstáculos previos o la repetición de obstáculos será penalizada al igual que si no hubiese habido error, sumándose el tiempo y las penalizaciones al recorrido.
 - 2.3.- En caso de error, el competidor debe reanudar la marcha en el punto previo al obstáculo incorrectamente pasado y completar el recorrido en su totalidad.
 - 2.4.- Si un atleta de la división 2 realiza por equivocación el obstáculo de la rampa, además de una penalización de 3 segundos por rueda, debería volver a realizar el obstáculo correctamente antes de entrar al obstáculo posterior, si no quiere ser descalificado.
- 3.- Tardar más de dos minutos entre la finalización de un obstáculo y la finalización del inmediatamente posterior.
- 4.- Tocar el suelo con los pies para dirigir la silla en D1, D2, D4 y D5 o utilizar las manos para dirigir la silla en la D3.
- 5.- Que el casco deje de estar colocado correctamente durante el transcurso de la prueba debiéndolo recolocar antes de entrar en el siguiente obstáculo.
- 6.- Será descalificado un atleta si requiere la asistencia física del juez para recobrar su posición en la silla de ruedas y/o asistencia física para continuar el recorrido.
- 7.- Recibir instrucciones, verbales o visuales, o ser dirigido físicamente el participante por cualquier persona que no sea un juez.
- 8.- Entrar al recorrido cuando no corresponde y no llegar a tiempo a cámara de llamadas (Ver pto 6.10).
- 9.- Realizar 2 salidas nulas, entendiéndose por salida nula adelantarse a la señal que el juez da. Si el deportista está tocando la línea antes de que se de la salida su obligación es hacérselo saber.
- 10.- Pasar por encima de los pivotes con alguna parte del cuerpo o de la silla.

Si un atleta queda descalificado en el recorrido fijo, podrá realizar el recorrido variable, y así obtener el mayor número de puntos para la Clasificación final combinada.

6.7.- Tipo de circuitos en la Prueba cronometrada

6.7.1- Recorrido Fijo: (ver anexos 1 y 2)

- Salida
 - 3 cuadrados con salida invertida
 - 1 cuadrado para giro 360°
 - 1 figura en ocho
 - 1 pivote de giro de 360°
 - Una rampa con giro hacia la derecha
 - Una puerta invertida de cambio de sentido
 - Llegada
- La División 1 realizará los mismos obstáculos, pero habrá una menor distancia del último obstáculo a la meta.
- La División 2 excluirá la rampa/plataforma, pero pasará por detrás de ella. (Ver anexo 2).

Las distancias entre los obstáculos así como otro tipo de referencias para construir el recorrido aparecen en las figuras 1, 2 y 4 y en el anexo 1

6.7.2.- Recorrido Variable:

El recorrido variable, tendrá los mismos obstáculos que el fijo, pero modificando su orden en 4 de ellos (Anexo 3). Los obstáculos estarán separados entre sí las mismas distancias que en el recorrido fijo.

Son intercambiables entre sí los siguientes obstáculos:

- * Cualquier cuadrado con salida invertida: Puede colocarse en lugar del cuadrado de giro completo, de la puerta de inversión y del pivote de giro completo.
- * El cuadrado de giro completo: Puede colocarse en el lugar de: cualquiera de los cuadrados con salida invertida, de la puerta de inversión y del pivote de giro completo.
- * La rampa: Puede colocarse en el lugar del pivote de giro completo y de 2° cuadrado con salida invertida y viceversa.
- * El pivote de giro completo: Puede colocarse en lugar de todos los obstáculos, si exceptuamos el ocho.
- * La puerta de inversión: Puede colocarse en el lugar de cualquier cuadrado con salida invertida, del cuadrado de giro completo y del pivote de giro completo.

Dichos cambios hacen que contemos con 43 posibilidades diferentes de recorrido variable (ver anexo 3).

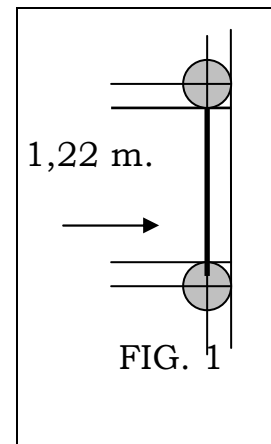
Los jueces, sacarán al azar un número del 1 al 43 y marcarán el recorrido que corresponde a dicho número.

Los deportistas conocerán este recorrido libre entre 30 y 90 minutos antes del comienzo del mismo.

6.8.- LOS OBSTÁCULOS DE LA PRUEBA CRONOMETRADA

6.8.1.- Salida y llegada:

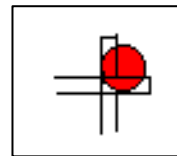
La *salida* (o comienzo de la prueba) y la *llegada* (o final de la prueba) estará marcada por 2 pivotes blancos situados en el borde de acceso, unidos entre sí por una línea recta de 1,22m. Estos pivotes tendrán insertados banderines blancos en la parte superior del pivote (ver aclaraciones)



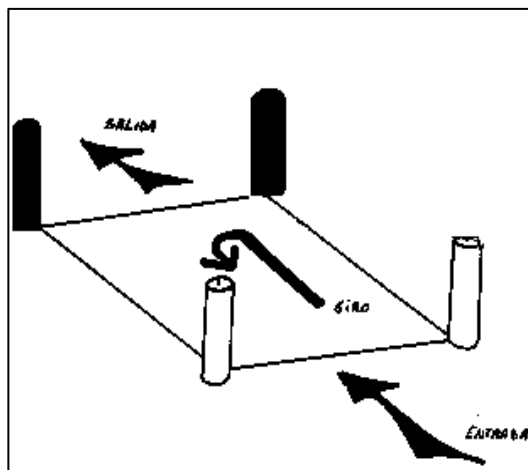
6.8.2.- Cuadrado con salida invertida (180°):

1.- Medirá 1,075 m. de lado entre los bordes internos de las líneas de demarcación.

2.- Este cuadrado estará delimitado por cuatro pivotes (2 blancos y 2 rojos) situados en los vértices, haciendo tangente con las prolongaciones de los lados del cuadrado por su borde interno. (Ver figura adyacente)



3.- Los competidores deben entrar al cuadrado entre los dos pivotes blancos, en el sentido de la marcha, realizar un cambio de sentido (giro de 180°) dentro de los límites del cuadrado y salir entre los dos pivotes rojos en el sentido contrario.



6.8.3.- Pivote de giro completo:

Se trata de un pivote rojo aislado, al que el competidor debe rodear completamente.

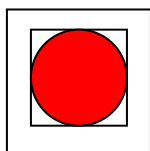
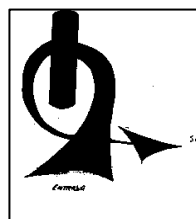
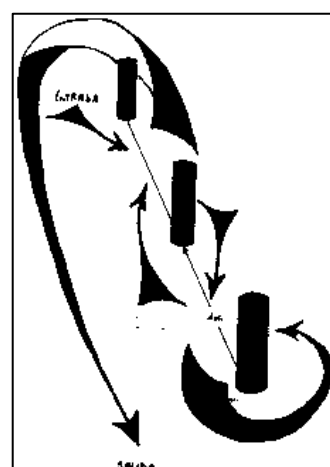


FIG. 2



6.8.4.- Figura en ocho:

Consistirá en 3 pivotes rojos distanciados entre sí 1 metro desde el borde interno del cuadrado que contiene el pivote al borde interno del siguiente. Los competidores deberán rodear completamente los tres pivotes para completar satisfactoriamente una figura en ocho (Ver diagrama del recorrido, Anexo 1).



6.8.5.- Cuadrado de 360°:

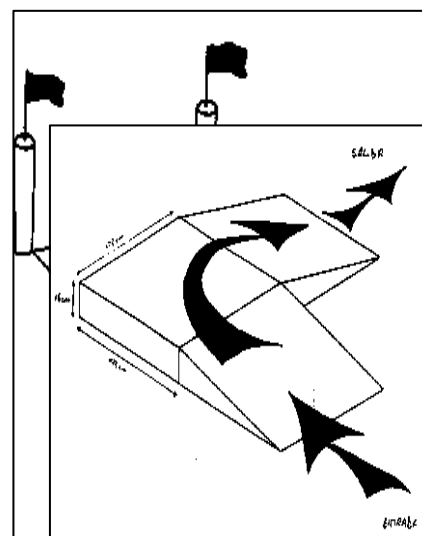
- 1.- Las dimensiones y la forma de marcarlo coinciden con el cuadrado con salida invertida (Ver pto 6.8.2)
- 2.- Este cuadrado estará delimitado por cuatro pivotes blancos, con banderines rojos insertados en la parte superior de los pivotes.
- 3.- Los competidores deben entrar al cuadrado, en el sentido de la marcha, realizar un giro completo (giro de 360°) dentro de los límites del cuadrado y salir de éste en el mismo sentido en que se entró.

6.8.6.- Rampa / plataforma:

Consistirá en una subida y bajada con un giro con ángulo recto hacia la derecha.

Dimensiones.

- a. **Rampa de subida** - 122 cm. de ancho y de largo con inclinación de 0 a 15 cm.



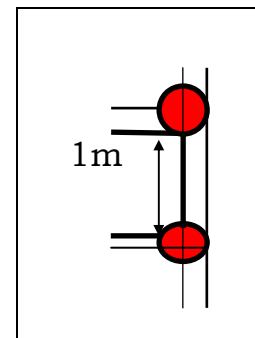
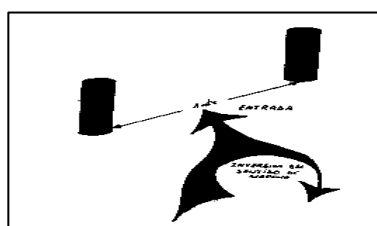
b. Plataforma - 15 cm. de altura, 122 cm. de ancho y de largo.

c. Rampa de bajada - 122 cm. de ancho y de largo con inclinación de 0 a 15 cm.

La D2 no realiza este obstáculo, sino que debe bordearla por su parte externa.

6.8.7.- Puerta de Inversión:

Dos pivotes rojos separados 1 m. por una línea recta situados en el borde de acceso. El atleta debe maniobrar ante la puerta, invertir el sentido de marcha, cruzar la puerta y llegar a la línea de meta (o al siguiente obstáculo, si procede en recorrido libre) en el sentido de marcha.



6.9.- Material:

6.9.1.- Los pivotes:

- 16 Pivotes blancos
- 12 Pivotes rojos

Los pivotes *blancos* indicarán sentido de la marcha y los *rojos* inversión de la misma cuando estén formando parte de cuadrados o en forma de puertas. Los pivotes *rojos solitarios o alineados* indican necesidad de rodear los mismos.

1. Dimensiones: - 10 cm. de diámetro
- 40 cm. de altura
- 1300- 2500 g de peso
2. Material: Deberá tener el peso uniformemente distribuido. Los más habituales son de madera pintada o material plástico lavable. Los de madera de pino, cuyo peso oscila entre los 1500 y 1600 gr. serán los que preferiblemente se utilicen.

Las banderas serán blancas en los pivotes de salida y llegada y rojas en el cuadrado de giro de 360°, y deberán sobresalir 30 cm. de los pivotes.

6.10.- NORMAS DE COMPETICION

6.10.1. – Calentamiento

A.- A los competidores se les permitirá **entrenar en la pista oficial** antes de cerrar el circuito del **recorrido fijo** y, por tanto, de colocar los pivotes del mismo. En el **recorrido variable**, y una vez que el sorteo está hecho, los deportistas no podrán practicar en la pista oficial.

B.- El **circuito** del Slalom, **se cerrará 10 minutos antes de la competición** en cada uno de los recorridos, es decir antes de la primera llamada a la primera división en participar.

C.- Anexo al recorrido oficial existe la posibilidad de colocar una zona de calentamiento, pero ésta no podrá ser nunca un calco del recorrido variable, sino únicamente el recorrido fijo u obstáculos sueltos.

6.10.2.- Cámara de llamadas:

A.- Los jueces llamarán a cámara de llamadas a la división que debe competir.

B.- A partir de ese momento, habrá un plazo de 10 minutos para que todos los deportistas estén solos en cámara de llamadas; dispuestos a que el juez principal examine las sillas. Durante ese intervalo debe finalizar toda la puesta a punto del atleta para la prueba (cinchar, inflar ruedas...). (Se hará una excepción en el caso de 2 deportistas de la misma división que utilizan la misma silla.)

El cronómetro de mesa, el oficial, será el que controle el tiempo de cámara de llamadas.

6.10.3.- El orden de salida:

A.- El orden de las diferentes divisiones, así como el de las categorías masculina y femenina dentro de cada división se sorteará al menos 15 días antes del comienzo del campeonato. Este sorteo será abierto a los delegados de los diferentes equipos. Este orden se mantendrá durante toda la competición.

B.- El orden de salida en el recorrido obligatorio dentro de cada división se hará por sorteo si no se ha solicitado acreditar marca mínima, o en orden inverso de la marca acreditada, si se ha solicitado.

C.- El recorrido variable seguirá el orden inverso al tiempo obtenido en el recorrido obligatorio, el más lento primero y el más rápido el último.

6.11.- ARBITRAJE DE LA PRUEBA INDIVIDUAL CRONOMETRADA

Será requerido un mínimo de 12 jueces.

6.11.1.- Un Juez Principal

A.- Será el responsable máximo de la prueba.

B.- Sus funciones serán las siguientes:

- Antes del comienzo de la prueba revisará el recorrido y las sillas.
- Cuando comience la prueba permanecerá fuera del circuito y obrará de oficio o a petición de los jueces respecto a situaciones de descalificación. La decisión al respecto se tomará antes del comienzo del siguiente participante. Para **facilitar la labor de este juez**, en competiciones de ámbito nacional e Internacional se contará con **dos cámaras de vídeo** para grabar la competición. Éstas podrán ser consultadas por el juez principal para decidir descalificaciones, de oficio o por reclamación. Las imágenes sólo podrán ser consultadas por el juez principal y el comité de competición.

6.11.2.- Dos jueces de penalización

A.- Uno provisto de una **bandera blanca** y el otro de una **roja**, seguirán a los competidores a lo largo del recorrido y juzgarán las infracciones elevando la bandera blanca para infracciones de 3 segundos y la roja para las de 5 segundos.

B.- Cuando caiga algún pivote, el juez de bandera roja apartará rápidamente el pivote caído para no molestar al deportista, no volviendo a colocarlo hasta que comience el participante siguiente.

De este caso de excluirán los pivotes rojos de la figura en ocho que se colocarán lo más rápidamente posible en su sitio, para que el deportista pueda continuar su recorrido.

C.- El juez de bandera roja será igualmente el responsable de dar la salida y llegada a los participantes y comprobará que el atleta que se dispone a tomar la salida tiene correctamente colocado el casco.

D.- Entre ambos se encargarán de decidir las descalificaciones.

6.11.3.- Dos jueces anotadores

Registrarán las infracciones indicadas por los anteriores. Uno de ellos se encargará de indicar al otro las penalizaciones señaladas y éste será el encargado de anotarlas en el acta.

6.11.4.- Dos jueces encargados de la grabación de video.

6.11.5.- Dos jueces cronometradores

Se colocarán en la salida cuando el juez dé la misma, e inmediatamente se trasladarán a la meta para esperar la llegada. Se tomará la media de los tiempos de ambos.

6.11.6.- Dos jueces auxiliares de competición

Se colocarán en la rampa para asegurar la seguridad de los atletas. Los auxiliares no tocarán al atleta ni a su silla de ruedas, a menos que éste esté en peligro de caerse de la rampa.

6.11.7.- Un juez encargado de un **tercer cronómetro** con las siguientes funciones:

A.- Hacer la función de reloj oficial para controlar tiempos en cámara de llamadas, recorrido libre...

B.- Como cronómetro de competición en aquellos casos en que haya más de 1 segundo de diferencia entre los tiempos de los dos cronos de pista, o alguno de ellos se estropee. En este caso, se tomará como tiempo válido, aquel más cercano al de la mesa, siempre que haya menos de 1 segundo de diferencia entre ellos. Si en ningún caso hay dos tiempos con menos de 1 segundo de diferencia entre ellos, se repetirá el recorrido.

El juez principal será el mismo durante toda la competición. Los otros jueces podrán intercambiar sus funciones en las diferentes divisiones, pero mantendrán fija la misma en el transcurso de la competición de una división determinada.

Nota: Existe además **un juez principal suplente** que hará las funciones de principal cuando éste tenga que realizar otra labor.

6.12.- Reclamaciones:

1.- Todas las penalizaciones quedan a criterio de los Jueces, por lo que no están sujetas a posibles reclamaciones.

2.- Es posible presentar reclamaciones ante situaciones de descalificación (por exceso o por defecto) que se considere que se han señalado erróneamente por los Jueces, por parte del deportista interesado, por cualquier otro deportista, entrenador o delegado inscritos en la prueba.

2.1.- El protocolo de reclamaciones es el siguiente:

- * Tras finalizar el recorrido de cualquier deportista, él mismo, cualquier otro deportista, entrenador o delegado inscritos en la prueba pueden presentar su reclamación.
- * Para ello solicitarán de la Secretaria del Campeonato la correspondiente Hoja de Reclamación y una vez rellena la misma, la entregará en dicha Secretaría Junto con la Fianza que se Estipule en el Reglamento de Competición del Campeonato. Si la reclamación fuera rechazada no se devolverá dicha fianza

2.2.- Las reclamaciones podrán presentarse como máximo 15 minutos después de la finalización del recorrido por parte de la División del deportista sobre el que se reclama (masculina y femenina por separado).

3.- Si el motivo de la reclamación ya se conoce antes del inicio de la competición, deberá presentarse entonces y no se admitirá una vez finalizada la prueba

4.- En cada Campeonato se formarán dos Comités:

4.1.- Comité Deportivo, formado por cuatro personas:

- Un Representante del CP-ISRA, que lo presidirá.
- Un Miembro de la Entidad local organizadora.
- Un Representante de los participantes, elegido entre los delegados en la reunión celebrada previamente al comienzo del Campeonato. No podrá actuar en los temas que se refieran específicamente a su equipo, por lo que se nombrará un suplente.
- El Juez-Árbitro Principal, con voz pero sin voto.

◆ Las funciones del Comité serán las siguientes:

- Control y aprobación de las instalaciones deportivas, del material y de los participantes.
- Seguimiento y, en su caso, modificaciones del programa y horarios de las competiciones.
- Homologar los resultados de las competiciones.
- Examinar y resolver en primera instancia las reclamaciones que se produzcan.
- Juzgar los acontecimientos antideportivos que puedan producirse antes, durante o después de las competiciones.

Las funciones del Comité finalizan con la elaboración y entrega de las clasificaciones finales de los Campeonatos.

4.2.- Comité de apelación, formado por:

- El Director Técnico del CP-ISRA o persona en quien delegue, que lo presidirá.
- Un representante de la entidad local organizadora, distinto al del Comité Deportivo.
- Un representante de los delegados de los Clubes participantes, distinto al del Comité Deportivo. Se designará un suplente.
- El Juez-Árbitro Principal, con voz pero sin voto.

La función de este Comité será juzgar en segunda instancia toda la apelación contra las decisiones del Comité Deportivo.

5.- El Comité deportivo será el que dictamine la descalificación del deportista reclamado o readmitirle por descalificación errónea utilizando, si lo precisan, el Vídeo de la prueba.

6.- Para recurrir al comité de apelación es necesario hacerlo en un plazo máximo de 2 horas después de conocer la comunicación del anterior, con la fianza que se Estipule en el Reglamento de Competición del Campeonato.

7.- La decisión del comité de apelación es definitiva e inapelable.

8.- Las decisiones de ambos comités se tomarán lo más rápidamente posible, tratando de que la posible resolución no influya en el desarrollo de la competición. Si su resolución no debe ser inmediata, en tanto que no va a influir en el desarrollo de la competición inminentemente, se pospondrá el análisis de dicha reclamación hasta el final de un determinado recorrido, de una división, de todas ellas...

7.- PRUEBAS DE ELIMINACION INDIVIDUAL

7.1.- Prueba individual por divisiones:

7.1.1 Sistema de Competición

Los emparejamientos se harán según el siguiente orden de preferencia:

- Tiempo acreditado en dicha prueba si es posible
- Marca mínima acreditada en el recorrido fijo de la prueba cronometrada.

Las eliminatorias se harán enfrentando el primer clasificado con el último, el segundo con el penúltimo... etc.

Dependiendo del número de participantes para que dicho sistema de eliminatorias se pueda celebrar convenientemente, podrá haber eliminatorias previas entre los peores clasificados en el cronometrado fijo o participantes que pasen directamente a la segunda ronda (los mejores clasificados en la prueba cronometrada fija). Existe la posibilidad de introducir sistemas de liguilla pero siempre teniendo en cuenta los mismos criterios en la elaboración de los grupos.

7.1.2.- Desarrollo de la prueba:

La prueba consta de 2 recorridos exactamente iguales y paralelos entre sí. Dos participantes se enfrentan entre sí tratando de finalizar el recorrido antes que el contrario. El deportista ganador pasará a la siguiente eliminatoria y el perdedor quedará eliminado o entra en la lucha por los puestos más bajos. En caso de ser eliminado su puntuación para la clasificación combinada la dará el tiempo realizado en la última eliminatoria.

7.1.3.- El recorrido: (anexo 4)

7.1.3.1- Obstáculos:

Serán cuatro: *La rampa, el zig-zag, la puerta invertida y el cuadrado de 360°:*

a.- Estarán separados por las **distancias** marcadas en el esquema.

b.- La **división 2** no realizará la rampa y se colocará el pivote de giro completo a 2 metros a la derecha del centro de la rampa, el cuál deberán bordear por su parte

externa, es decir, dejarlo a su izquierda mientras se dirigen hacia el siguiente obstáculo.

c.- En el **zig-zag** no habrá retorno hacia atrás y **la rampa** no tendrá curva hacia la derecha sino que será recta. Por lo demás todos los obstáculos se deben realizar como marca el reglamento.

d.- La **salida** común para ambos participantes, abarcará la misma distancia existente entre los bordes externos de ambas rampas.

7.1.3.2.- Medidas de obstáculos:

- *Salida:* Una única salida para los 2 participantes: 8,44 m.
- *Zig-zag:* 1,35 m entre cada pivote.
- *Puerta invertida, Cuadrados y llegada:* 1, 50 m de lado.

7.1.3.3.- Distancias:

- 28 m en línea recta más 10 metros para la frenada tras la llegada.

7.1.3.4.- Distancia entre recorridos:

- 4 metros. Cercanía, pero evitando riesgo de choque.

7.1.4.- Normas de competición:

7.1.4.1.- Quien tenga mejor puesto en el recorrido fijo elegirá lugar de salida.

7.1.4.2.- Un deportista será el vencedor de la eliminatoria cuando:

- a. Llega a la meta antes que el contrario sin incurrir en las circunstancias reflejadas en los ptos b, c y d.
- b. El contrario comete alguna penalización, es decir, pisa alguna línea de un cuadrado, tira o toca algún pivote.
- c. El contrario es descalificado por cualquier otra razón reflejada en el pto 6.6 del reglamento de la prueba cronometrada de slalom.
- d. Si el atleta realiza mal un obstáculo sin cometer penalización o varía la secuencia en el recorrido, se le descalificará al instante (por ejemplo si hay retorno hacia atrás en el zig-zag, si sale del obstáculo en dirección al siguiente y lo realiza de nuevo).

7.1.4.3.-

Si un deportista es descalificado, el contrario no será avisado hasta finalizar la prueba, si se da cuenta puede decidir pararse al ser ya desde que el contrario es descalificado vencedor de la prueba.

7.1.5.- Jueces:

7.1.5.1.- Juez principal

Igual que en circuitos cronometrados y prestando especial atención además a:

- en caso de descalificación de ambos participantes, quién lo ha sido en primer lugar.
- Ver quien ha llegado en primer lugar.

7.1.5.2.- Cuatro Jueces de campo

Dos por participante: Comprobando que no se tira ningún obstáculo ni se toca ninguna línea ni pivote. Será importante que el de la bandera roja levante el puño lo antes posible ante una situación de descalificación.

7.1.5.3.- Cuatro cronometradores

dos en cada recorrido: Pondrán en marcha el cronómetro en la salida y se dirigirán a la meta. Habrá otro cronometrador por recorrido en la mesa por si existe más de un segundo de diferencia entre los dos de pista. Los tiempos se apuntarán en el acta si el deportista finaliza la prueba.

7.1.5.4.- Dos jueces responsables de la grabación.**7.1.5.5.- Dos jueces anotadores de mesa.**

Nota: Existe además **un juez principal suplente** que hará las funciones de principal cuando éste tenga que realizar otra labor.

7.1.6.- Reclamaciones:

A.- Las reclamaciones deberán ser presentadas antes de que el deportista implicado en dicha reclamación o el contrincante comience a disputar la siguiente eliminatoria.

B.- Dichas reclamaciones se resolverán con la mayor brevedad, pero en cualquier caso, la organización del campeonato podrá decidir alterar el orden de participación de las diferentes divisiones con el fin de agilizar el desarrollo de la competición.

7.2.- Prueba de campeón de campeones

Opcionalmente los ganadores en cada división y categoría podrán enfrentarse entre sí para determinar el vencedor absoluto o Campeón de campeones. Para ello se establecerán una serie de handicaps para compensar la desventaja funcional que esto puede suponer, teniendo en cuenta la siguiente tabla de equiparación interdivisiones – categorías.

7.2.1.- Sistema de handicaps:

<i>División</i>	<i>Nº de segundos</i>
D5M	12
D4M	10
D3M	8
D1 - D4F	6
D2M - D3F	4
D2F	0

Cuando 2 participantes se enfrentan entre sí, se restan los segundos de ambos y el que más tienen sale con el nº de segundos resultado de la resta más tarde. Ejemplo: Participan un división 1 contra un división 4. Al D1 le corresponden 6 segundos y al D4 M 10. Si hacemos la resta nos encontraríamos con que el deportista de la *división 1 debe salir 4 segundos más tarde.*

7.2.2.- Arbitraje:

Uno de los 2 jueces de bandera roja da la salida y todos los cronómetros se ponen en marcha. Sin embargo, el juez del deportista que sale más tarde (si se da la situación) permanece con la bandera levantada hasta que tras transcurrir el tiempo del handicap, le da la salida.

7.2.3.- Reclamaciones:

a.- Las reclamaciones deberán ser presentadas antes de que el deportista implicado en dicha reclamación o el contrincante comience a disputar la siguiente eliminatoria.

b.- Dichas reclamaciones se resolverán con la mayor brevedad, pero en cualquier caso, la organización del campeonato podrá decidir alterar el orden de participación de las diferentes divisiones con el fin de agilizar el desarrollo de la competición.

8.- PRUEBA DE ELIMINACIÓN POR EQUIPOS**8.1.- Características de la prueba:**

Se trata de la misma prueba de eliminación individual, pero mediante un sistema de relevos en la que cada equipo participa con 4 relevistas.

8.2.- Elaboración de los equipos:

- El equipo contará con un número máximo de 6 deportistas y un mínimo de 4. Entre cada eliminatoria se podrán hacer cambios en el equipo notificándolo a la mesa.

- Los equipos son de libre elaboración en cuanto a la División de sus componentes. Sin embargo, la División de los deportistas que conforman el cuarteto que participa en cada eliminatoria condicionará la competición de dicho equipo.

- Al igual que en la prueba individual de campeón de campeones, cada división cuenta con una valoración funcional en la prueba que se concreta en una serie de segundos. La suma de los segundos de puntuación de los cuatro deportistas en cada eliminatoria marcan el nº de segundos atribuidos a cada equipo. La resta entre los segundos de ambos contrincantes nos dará el *handicap* con el que parte un equipo respecto al otro.

-Sistema de handicaps:

División	Nº de segundos
D5M	12
D4M	10
D3M	8
D1	7
D4F	6
D2M - D3F	4
D2F	

- El orden de salida lo decidirá cada equipo y lo comunicará a la mesa antes de la celebración de cada prueba.

8.3.- Sistema de competición:

- Sistema de eliminatorias o de liguilla emparejando a los equipos según la suma de los mejores tiempos acreditados por los 4 componentes del equipo que tengan mejor tiempo en la prueba de eliminación individual. Aquellos deportistas que no

acrediten tiempo ninguno se les adecuará un 10% más del peor tiempo acreditado en todas las eliminatorias.

- Si por alguna razón esto no se puede realizar se tomarán en cuenta los tiempos acreditados en la prueba cronometrada.
- Dependiendo del número de participantes, para que dicho sistema de eliminatorias se pueda celebrar convenientemente, podrá haber eliminatorias previas o equipos que pasen directamente a siguiente ronda.

8.4.- Características del recorrido:

Igual que el del circuito de eliminación individual en cuanto a características de los obstáculos, distancias del recorrido... (ver anexo 4)

8.5.- Normas de competición:

- 8.5.1 Cuando sale el primer relevista del equipo el segundo se coloca. Cuando el juez vuelve a bajar la bandera al llegar el primer relevista sale el 2º participante..
- 8.5.2 Si un deportista realiza una salida nula, el juez lo notificará y deberá volver para realizarla correctamente.
- 8.5.3 Si un deportista hace dos salidas nulas o no vuelve cuando el juez se lo indica, su equipo quedará descalificado en el momento en que entra en el primer obstáculo.
- 8.5.4 Un equipo será el vencedor de la eliminatoria cuando:
 - 8.5.4.1.- Llega a la meta antes que el equipo contrario sin incurrir en las circunstancias reflejadas en los ptos. 8.5.4.2. y 8.5.4.3.
 - 8.5.4.2.- El equipo contrario suma más de 15 segundos de penalización
 - 8.5.4.3.- Un deportista del equipo contrario, es descalificado por cualquier otra razón reflejada en el pto. 6.6. del presente reglamento
- 8.5.5 Si un equipo es descalificado, el equipo contrario no será avisado hasta finalizar el recorrido. Si se da cuenta puede decidir no finalizar la prueba al ser ya desde que el contrario es descalificado vencedor de la prueba
- 8.5.6 Las penalizaciones son, únicamente válidas para conocer si procede descalificar a un equipo. En ningún caso éstas se suman al tiempo obtenido por un equipo para determinar si es el equipo vencedor.
- 8.5.7 El resto de normas son aquellas que rigen la prueba de eliminación individual.

8.6.- Jueces:

8.6.1. – **Un juez principal**, que anota las penalizaciones de un equipo y en caso de que haya descalificación mira quién lo ha sido primero.

8.6.2.- **Un juez principal suplente**, que anota las penalizaciones del otro equipo.

8.6.3- **4 Jueces de campo:** (2 por recorrido)

- En cada recorrido un juez acompaña al deportista llevando la bandera blanca, pero haciendo las funciones de roja y blanca.
- A la llegada a la meta dicho juez sube y baja enérgicamente la bandera blanca dando la salida al siguiente relevista.
- Mientras tanto, el otro juez de cada recorrido permanece en línea de salida con la bandera blanca levantada. Cuando el juez da la salida en la meta, él hace lo propio por si el deportista no lo ha visto y realiza los

mismos cometidos que el juez anterior. Si el deportista hace salida nula el juez debe comunicarle que debe volver a salir según aparece reflejado en el pto 8.5.2 o le descalificará al entrar en el 1º obstáculo.

- Ambos jueces se van alternando en dicha función.

8.6.4.- **Dos jueces de mesa** que realizan las actas.

8.6.5.- **Dos jueces de vídeo.**

8.6.6.- **Cuatro jueces cronometradores.** Pararán el tiempo cuando llegue a meta el último relevista del equipo.

8.6.7.- **Dos jueces- auxiliares** (uno en cada recorrido).

8.7. Reclamaciones:

a.- Las reclamaciones deberán ser presentadas antes de que el deportista implicado en dicha reclamación o el contrincante comience a disputar la siguiente eliminatoria.

b.- Dichas reclamaciones se resolverán con la mayor brevedad, pero en cualquier caso, la organización del campeonato podrá decidir alterar el orden de participación de las diferentes divisiones con el fin de agilizar el desarrollo de la competición.

9.- MATERIAL Y MARCAJE CIRCUITOS

9.1.- Material a utilizar

9.1.1.- Material del circuito

- 16 pivotes blancos y 12 pivotes rojos, todos con agujero en el centro.
- Dos rampas con las características descritas en el reglamento
- 4 banderines blancos y 8 rojos para introducir en los pivotes.
- 4 banderines blancos y 4 rojos para los jueces

9.1.2.- Material de marcaje

- 2 cuadrados de marquetería de 1, 075 metros de lado
- 2 cuadrados de marquetería de 1,50 metros de lado
- 1 rectángulo de marquetería de 1 m x 10 cm.
- 1 rectángulo de marquetería de 1,22 m x 10 cm.
- 2 cuadrados de marquetería de 10 cm de lado para el zig-zag.
- 1 rectángulo de 1,35 m x 10 cm.
- Un metro con un mínimo de 30 metros de longitud y con freno.

9.1.3.- Otros

- Una mopa, que permita limpiar de polvo todo el recorrido con rapidez y comodidad, antes de que cada deportista salga a competir.
- 135m de valla
- 120 metros de cinta adhesiva aproximadamente. Tipo de cinta: Variable según el tipo de pista utilizada, con el objetivo de que ésta agarre bien y que no dañe la pista.
- Mesa de 2 metros como mínimo y cuatro sillas, donde estén los jueces de mesa, la megafonía y el encargado del ordenador en el caso en que lo haya.

- Una mesa y una silla para la secretaria del campeonato.
- Megafonía.
- 5 cronómetros.
- Ordenador en el caso en que lo haya con las siguientes características: Windows 98 y el programa Access 7.0
- Dos Videocámaras (además, debería haber 1 de reserva por si alguna se estropea durante la competición).

9.2.- Marcaje

9.2.1.- Obstáculos

* Los obstáculos estarán marcados claramente con cinta adhesiva o pintura de la siguiente manera.

A.- Los cuadrados se medirán alargando las intersecciones de sus lados facilitando así la colocación de los pivotes. (Ver pto 6.8.2)

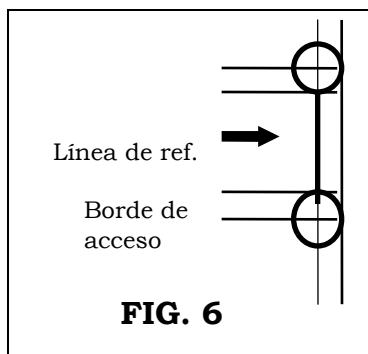
B.- En el obstáculo en ocho y en el pivote de giro completo para la colocación de los pivotes se marcarán cuadrados de 10 cm. de lado, donde se colocarán los mismos (Ver figura 2).

C.- En la salida, llegada y puerta invertida se marcará de manera similar a los cuadrados para poder colocar así más fácil los pivotes (Ver Fig. 6)

D.- Se marcarán los bordes de la rampa para que si se mueve pueda ser colocada con exactitud en el mismo sitio.

*** Marcaje entre obstáculos:**

A.- Para las distancias que figuran en el diagrama entre dos obstáculos los puntos de referencia para la medida serán:



>El centro de los bordes internos de los cuadrados que delimitan los cuadrados, el ocho y el pivote de giro completo.

>El centro de la entrada o salida de la rampa.

>En la salida, llegada y puerta de inversión, el punto de medida es el centro del **borde de acceso** según aparece en la figura 6.

B.- En el recorrido fijo, los obstáculos **se centrarán entre ellos o respecto a referencias, siempre** teniendo en cuenta las distancias y la estructura marcadas en el anexo 1.

C.- En el recorrido variable, cabe hacer las siguientes puntualizaciones:

C.1.- La puerta invertida:

- Se colocará siempre en la dirección de la entrada del cuadrado al que sustituye y paralela a la salida de la prueba si sustituye al pivote de giro completo.
- Se centrará respecto a los obstáculos anteriores y posteriores.
- Si es paralelo al obstáculo anterior o posterior la distancia será desde el borde de la puerta más cercano.

C.2.- Los demás obstáculos se medirán entre sí siguiendo la misma lógica de centrarlos aplicada en el recorrido fijo.

9.2.2.- Proceso de marcaje del circuito:

1) **Tomar como referencia el anexo 1** en el que aparecen todas las distancias bien reflejadas: 19m de ancho y 38m de largo. En el caso de que sólo haya D1 será de 19 X 33.

2) **En el recorrido fijo :**

→ Se comienza a medir la distancia desde el pivote de giro completo, y a partir de ahí ya se puede empezar a colocar los obstáculos hacia los 2 cuadrados de 180°, así como las vallas.

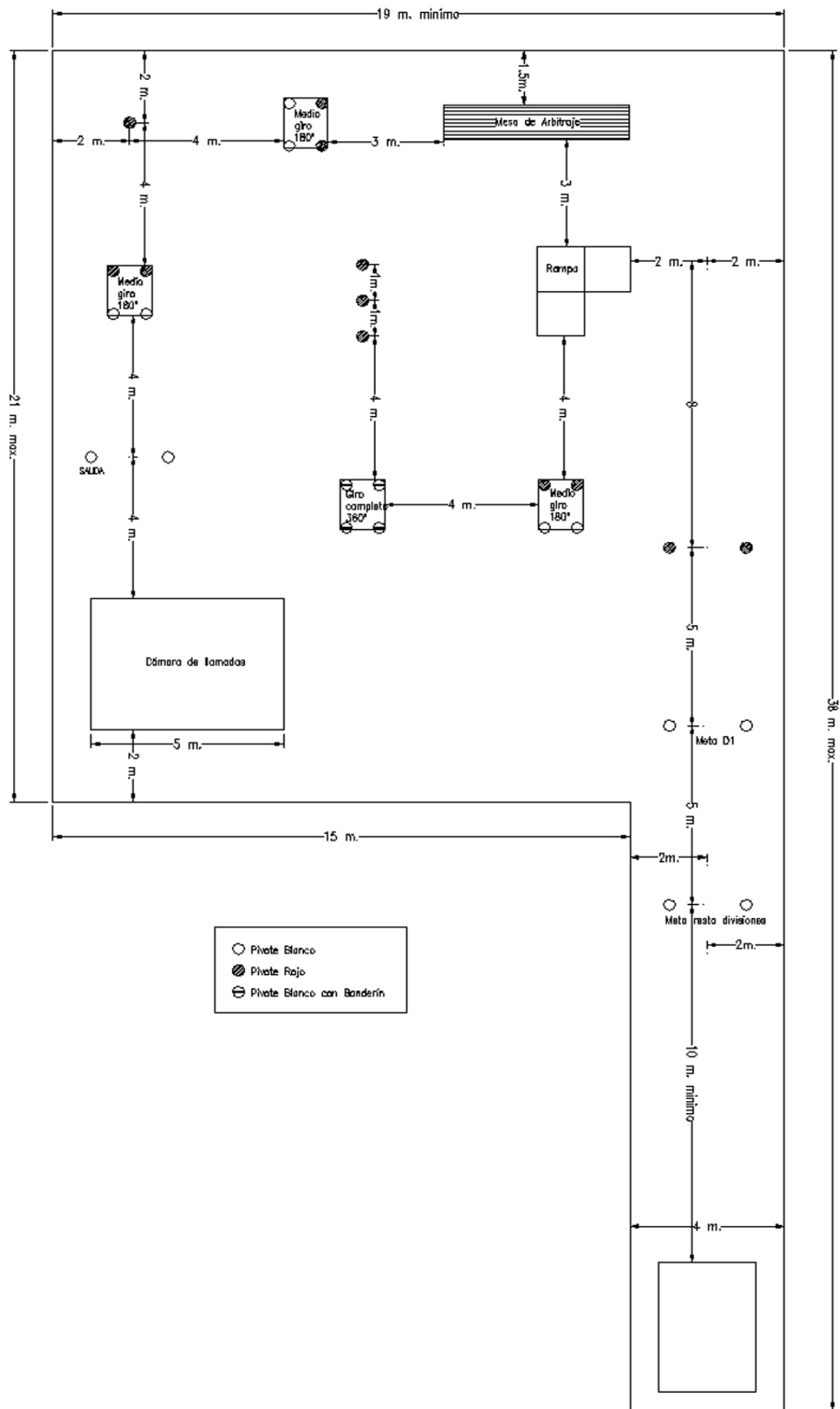
→ Como viene reflejado en el reglamento, las distancias que figuran en el croquis entre dos obstáculos serán medidas entre los bordes internos de las líneas que los delimitan. En las líneas de salida, llegada y puerta de inversión, el punto de medida es el borde de acceso (Ver figura 6).

3) **En el recorrido variable :**

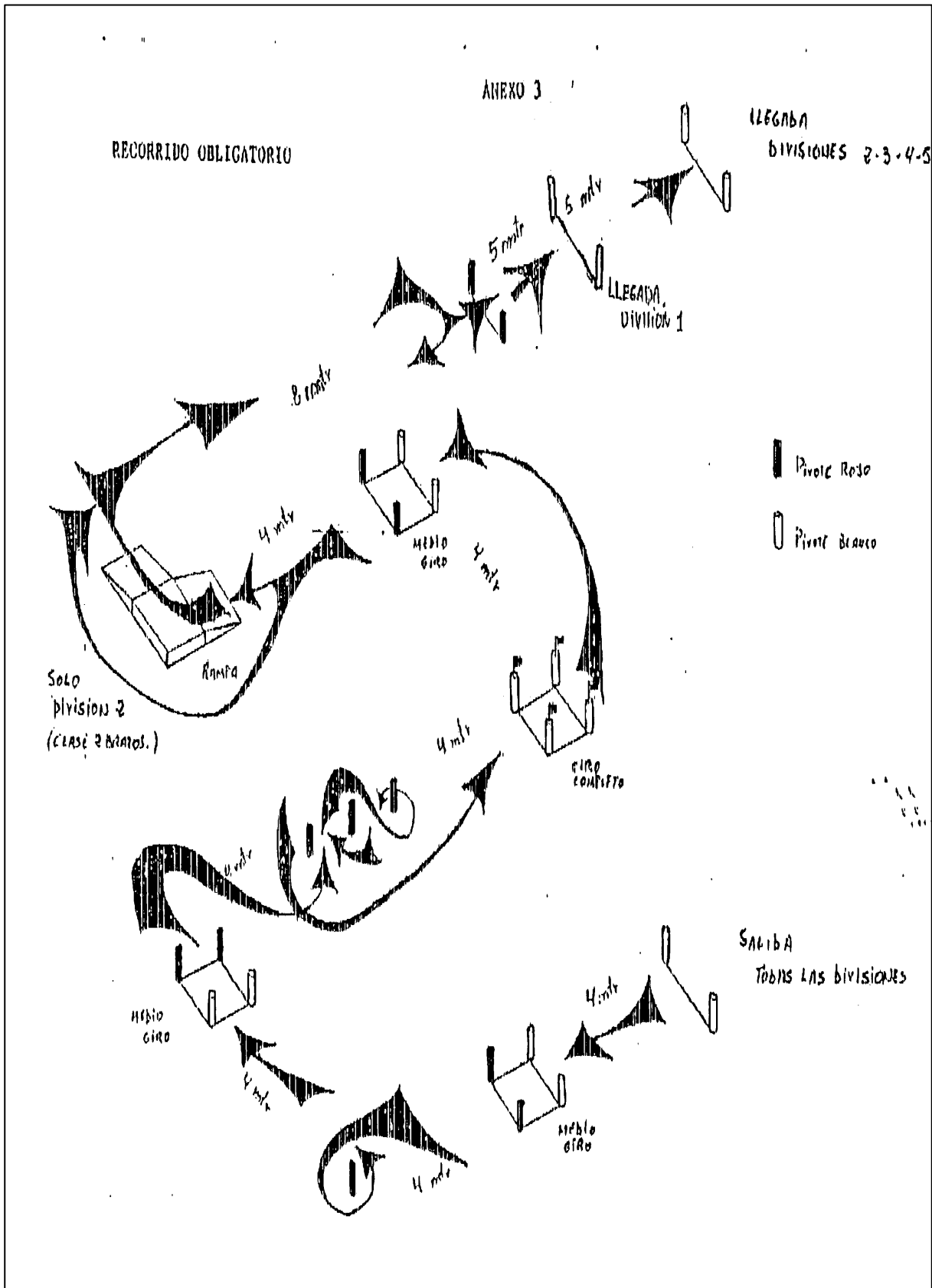
→ Seguiremos tomando como referencia, el obstáculo que se encuentre en la posición en la que está el pivote de giro completo en el recorrido fijo. Dicho obstáculo lo colocaremos a 2 m de las vallas tanto a lo largo como a lo ancho.

→ A partir de ahí colocaremos los obstáculos teniendo en cuenta que las distancias entre los obstáculos no variarán. Si por ejemplo la rampa se sitúa en lugar del pivote de giro completo lo único que sucederá es que debido a que ésta ocupa 2.44m la línea de salida estará más retrasada, pero en ningún caso variará la distancia recorrida. Pueden variar las características del circuito, puede ser que necesitemos más espacio ante determinados cambios de obstáculos, pero esto no supone ningún handicap si tenemos en cuenta que las distancias marcadas en el croquis y referentes a las vallas ya prevén esto.

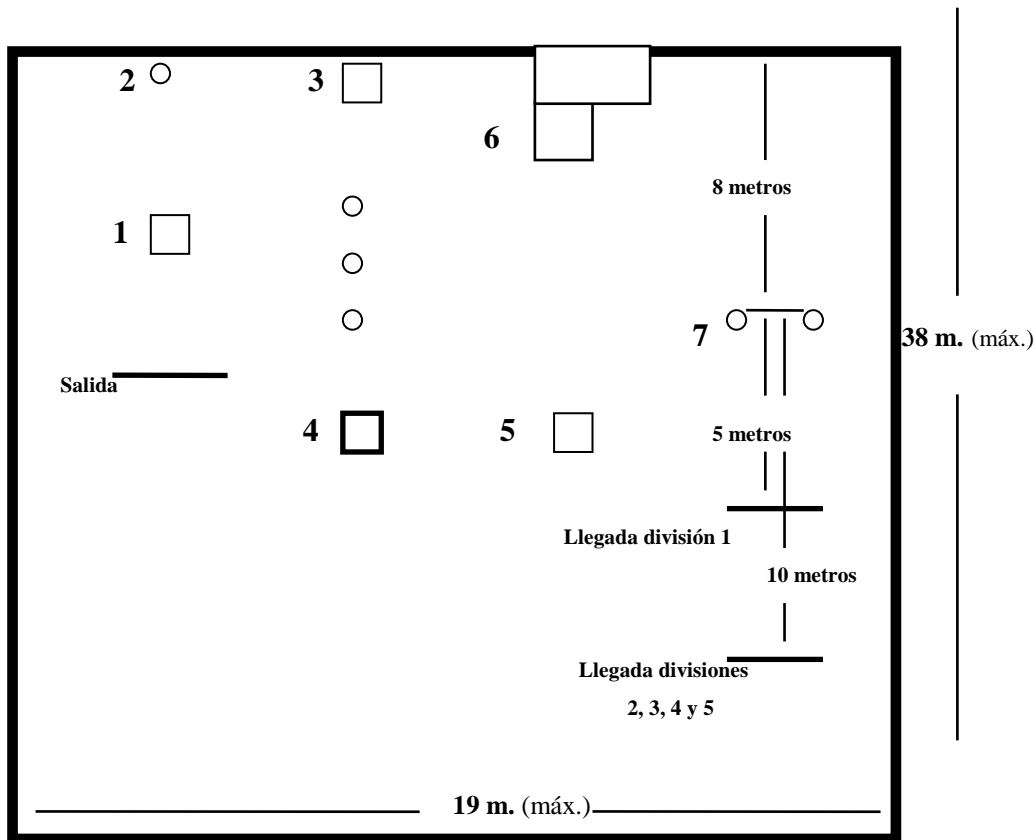
ANEXO 1: TRAZADO Y DIMENSIONES DEL RECORRIDO FIJO



ANEXO 2: RECORRIDO FIJO



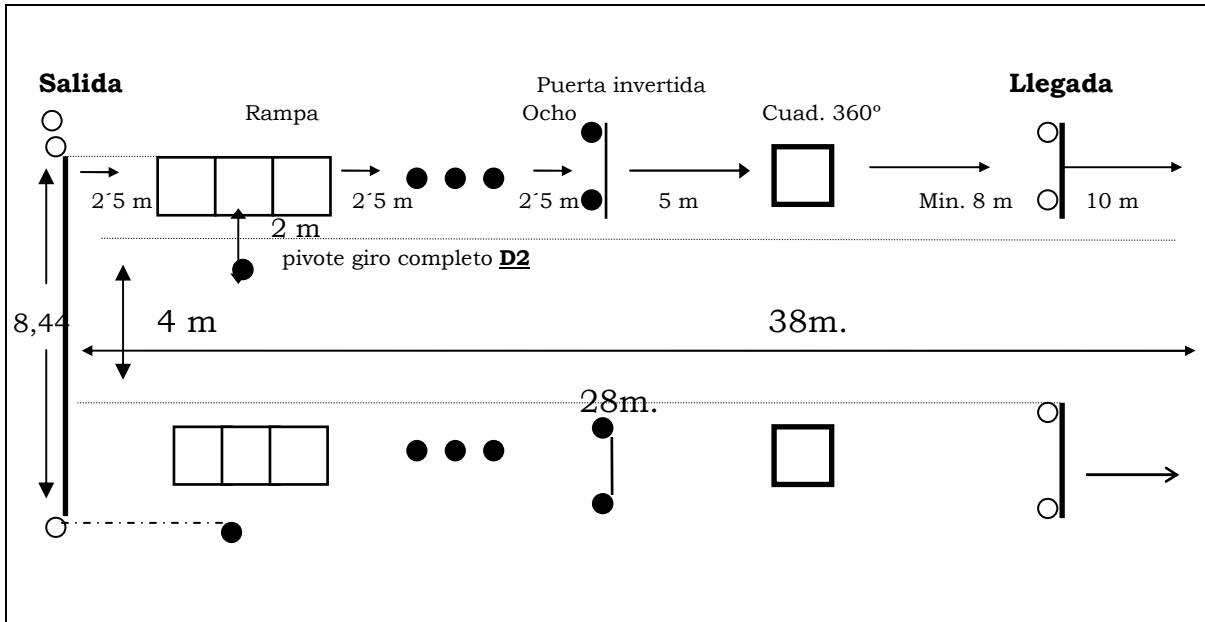
ANEXO 3: TIPOS DE RECORRIDO VARIABLE QUE PUEDEN EXISTIR



Las posibilidades serán las 43 siguientes: Cada n° entre paréntesis representa los cambios a realizar, 2 a 2, entre los obstáculos. Cada una de estas 43 opciones viene determinada en un n°, que será el que se saque en el sorteo del recorrido libre.

Opción 1: (1.2 - 3.4)	Opción 2: (1.2 - 3.6)	Opción 3: (1.2 - 3.7)	Opción 4: (1.2 - 4.5)
Opción 5: (1.2 - 4.7)	Opción 6: (1.2 - 5.7)	Opción 7: (1.4 - 2.3)	Opción 8: (1.4 - 2.5)
Opción 9: (1.4 - 2.6)	Opción 10: (1.4 - 2.7)	Opción 11: (1.4 - 3.6)	Opción 12: (1.4 - 3.7)
Opción 13: (1.4 - 5.7)	Opción 14: (1.7 - 2.3)	Opción 15: (1.7 - 2.4)	Opción 16: (1.7 - 2.5)
Opción 17: (1.7 - 2.6)	Opción 18: (1.7 - 3.4)	Opción 19: (1.7 - 3.6)	Opción 20: (1.7 - 4.5)
Opción 21: (2.3 - 4.5)	Opción 22: (2.3 - 4.7)	Opción 23: (2.3 - 5.7)	Opción 24: (2.4 - 3.6)
Opción 25: (2.4-3.7)	Opción 26: (2.4 - 5.7)	Opción 27: (2.5 - 3.4)	Opción 28: (2.5 - 3.6)
Opción 29: (2.5 - 3.7)	Opción 30: (2.5 - 4.7)	Opción 31: (2.6 - 3.4)	Opción 32: (2.6 - 3.7)
Opción 33: (2.6 - 4.5)	Opción 34: (2.6 - 4.7)	Opción 35: (2.6 - 5.7)	Opción 36: (2.7 - 3.4)
Opción 37: (2.7 - 3.6)	Opción 38: (2.7 - 4.5)	Opción 39: (3.4 - 5.7)	Opción 40: (3.6 - 4.5)
Opción 41: (3.6 - 4.7)	Opción 42: (3.6 - 5.7)	Opción 43: (3.7 - 4.5)	

ANEXO 4: CIRCUITO DE LA PRUEBA DE ELIMINACIÓN INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS



ANEXO 5: SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE LA CLASIFICACIÓN COMBINADA

Puntuación total = puntuación prueba cronometrada + puntuación prueba de eliminación individual

* *Puntuación prueba cronometrada* = $0.5 \times n$ (recorrido fijo) + $0.5 \times n$ (recorrido variable) + $1 \times n$ puesto final cronometrada

* *Puntuación prueba de eliminación individual* = **n° puntos** obtenidos según clasificación

* *Clasificación final combinada*: **Puntos de la prueba cronometrada + puntos de la prueba de eliminación individual**

PRUEBA CRONOMETRADA	
1°	n puntos (n= n° articipantes)
2°	n – 1 puntos
3°	n – 2 puntos
4°	n – 3 puntos
5°	n – 4 puntos
...	...
Deportista descalificado = 0 puntos	

PRUEBA DE ELIMINACIÓN IND.	
1°	n puntos (n= n° participantes)
2°	n – 1 puntos
3°	n – 2 puntos
4°	n – 3 puntos
5°	n – 4 puntos
...	...
Dep. descalificado = -1 punto respecto al n° de pto. del último clasificado	

En caso que *dos deportistas quedaran con el mismo número de puntos al final (cronometrada + eliminación individual)*, quedará primero el que más primeros puestos haya conseguido.

ACLARACIONES:

LOS OBSTÁCULOS

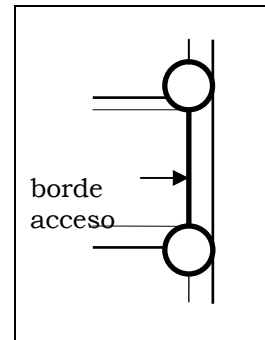
A) SALIDA Y LLEGADA: (pto. 6.8.1)

A.1.- Entrada correcta en el obstáculo:

- Salida: Si una rueda toca el borde de acceso a dicho obstáculo o su prolongación imaginaria.
- Llegada: ver normas de competición.

A.2.- Realización correcta:

- 1.- Para considerar que se han realizado **correctamente** hay que pasar como mínimo una de las ruedas del tren del sentido de la marcha limpiamente entre los 2 pivotes.
- 2.- Si alguno de éstos ha caído, la referencia del pivote la marcarán las líneas internas perpendiculares a la salida que delimitan la distancia de un 1,22 metros.



A.3.- Salida correcta del obstáculo:

- Salida: Si han pasado las 4 ruedas el borde de acceso o la línea imaginaria que la continúa (Tocar dicho borde es igual que sobrepasarlo).
- Llegada: Cuando el centro de la última rueda del tren de sentido de la marcha sobrepasa el borde de acceso.

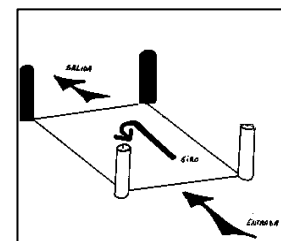
B) CUADRADO CON SALIDA INVERTIDA (pto. 6.8.2)

B.1.- Entrada correcta en el obstáculo:

Si alguna rueda del tren de sentido de la marcha entra dentro del cuadrado (no sólo tocar la línea ya que ésta no forma parte del cuadrado).

- Situación mínima:

1. Pasar como mínimo, una de las 2 ruedas traseras limpiamente entre los 2 pivotes.
2. Todo el tren de ruedas del sentido de la marcha debe haber cruzado la línea de entrada al cuadrado o su prolongación imaginaria, antes que la cruce alguna rueda del otro tren de ruedas.



B.2.- Realización correcta:

1. Todas las ruedas deben entrar al cuadrado en algún momento del giro, independientemente de que no lo hagan todas a la vez.
2. Al menos 1 rueda debe permanecer siempre dentro del cuadrado. (ver anexo pto 2 aclaraciones gráficas)

B.3.- Salida correcta del obstáculo:

Si han salido las 4 ruedas de éste, teniendo en cuenta que las líneas del cuadrado y los pivotes no forman parte de él.

-Situación mínima:

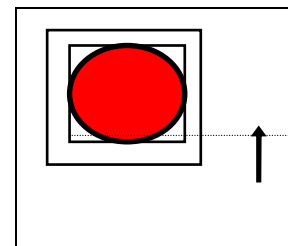
1. Pasar, como mínimo, una de las 2 ruedas traseras limpiamente entre los 2 pivotes
2. La última vez que cada una de las ruedas del sentido de la marcha atraviesen la salida del cuadrado o su prolongación imaginaria, todo el tren de ruedas contrario

al del sentido de la marcha, debe haberlo hecho ya completamente. (Ver Pto 2 de aclaraciones gráficas)

C) PIVOTE DE GIRO COMPLETO (pto 6.8.3)

C.1.- Entrada correcta en el obstáculo:

Sobrepasar la línea imaginaria, prolongación del lado más cercano al obstáculo anterior del cuadrado que lo delimita. (ver figura adyacente)

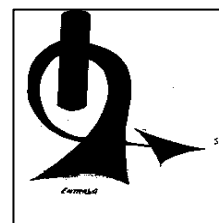


C.2.- Realización correcta:

Se trata de un pivote rojo aislado, al que el competidor debe rodear completamente.

C.3.- Salida correcta del obstáculo:

Cuando termina de darle el giro completo y cierra el círculo.



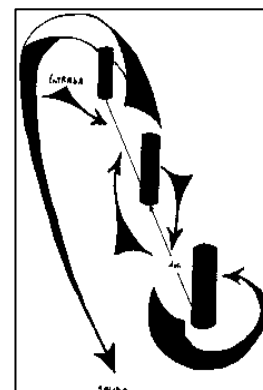
D) FIGURA EN OCHO: (pto 6.8.4)

D.1.- Entrada correcta en el obstáculo:

Igual que en el pivote de giro completo, teniendo en cuenta el primero de los pivotes.

D.2.- Realización correcta:

Los competidores deberán rodear completamente los tres pivotes para completar satisfactoriamente una figura en ocho (Ver diagrama del recorrido, Anexo 1 y 3).



Para ello como mínimo:

1. Cada pivote o líneas internas del cuadrado que lo delimitan, debe ser rodeado limpiamente, como mínimo, por una rueda trasera.

En el espacio entre los 2 pivotes una rueda debe cambiar de lado, atravesando la línea imaginaria que une los dos pivotes y rodear limpiamente el pivote o el cuadrado que lo delimita y ambas ruedas se deben ir alternando en dicha acción, es decir, **alternativamente la rueda derecha e izquierda traseras rodean limpiamente el pivote tras haber cruzado la línea media;** independientemente de que con la otra rueda, la silla, o parte del cuerpo, se tire ese pivote.

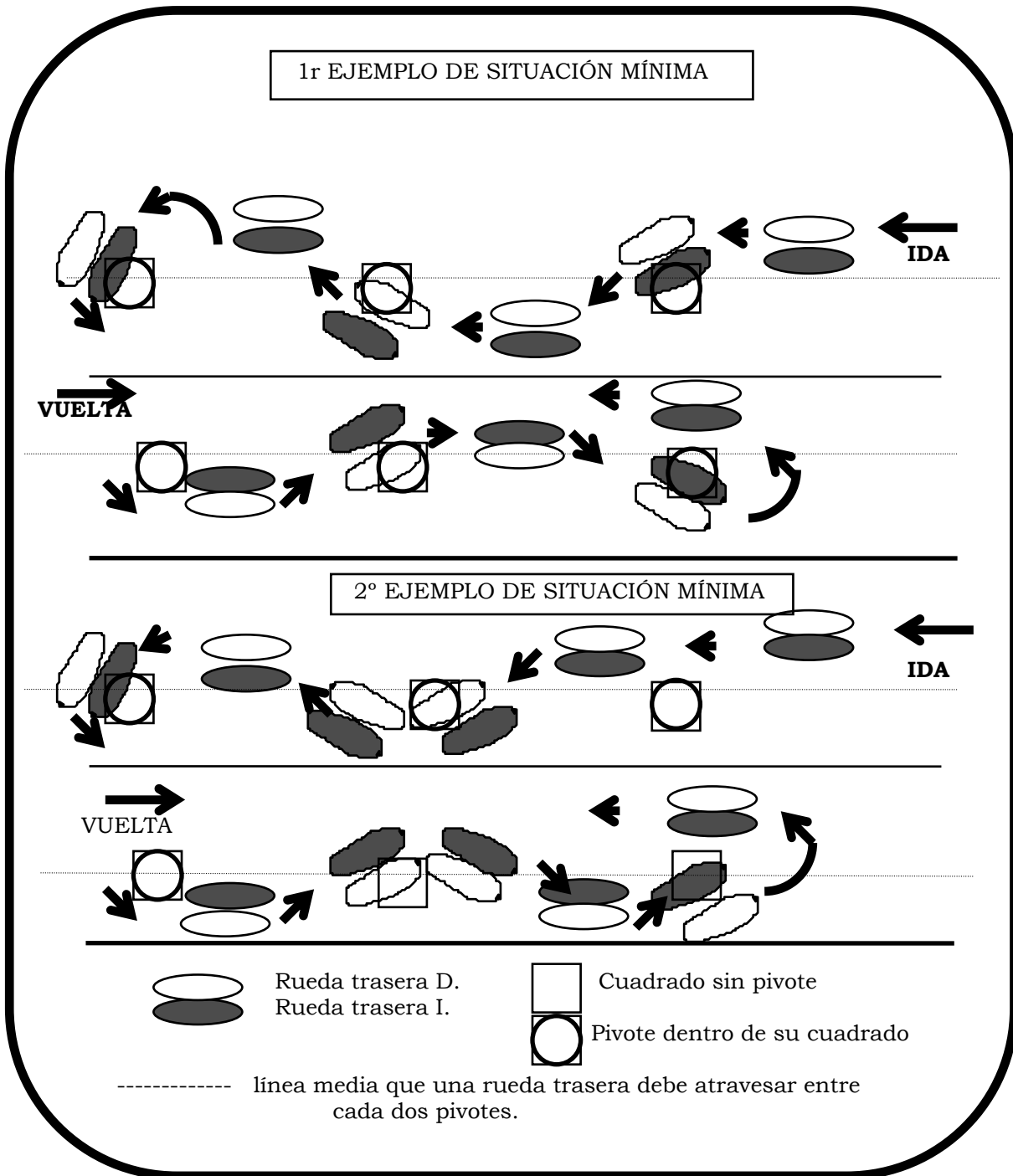
(Ver los 2 ejemplos de las situaciones límite para considerar el ocho como válido a pesar de todas las penalizaciones acumuladas, figura 4)

2. Ésto se ha de hacer como condición mínima, independientemente de que en el retorno del ocho, no haya algún pivote porque los jueces no hayan podido recolocarlos sin molestar al deportista. Para saber cómo se penaliza en este caso ver el pto 6.5.1.G.

D.3.- Salida correcta del obstáculo:

Cuando termina de realizar como mínimo la situación mínima exigida por el reglamento.

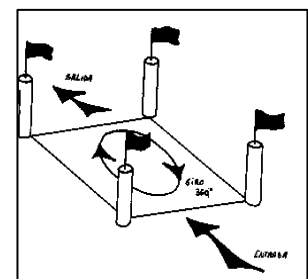
FIGURA 4



E) CUADRADO de 360° (pto 6.8.5)

E.1.- Entrada correcta en el obstáculo:

Mismas condiciones que en cuadrado con salida invertida (Ver B.1)



E.2.- Realización correcta:

-Los competidores deben entrar al cuadrado, en el sentido de la marcha, realizar un giro completo (giro de 360°) dentro de los límites del cuadrado y salir de éste en el mismo sentido en que se entró.

- Otras situaciones mínimas:

Mismas condiciones que en cuadrado con salida invertida (ver B.1)

E.3.- Salida correcta del obstáculo:

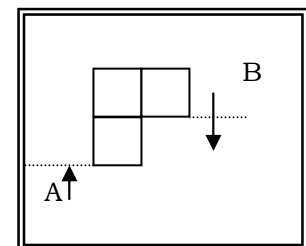
-Salir, es pasar como mínimo una de las 2 traseras entre los 2 pivotes.

-La última vez que cada una de las ruedas del tren contrario al sentido de la marcha atraviesen la salida del cuadrado o su prolongación imaginaria, todo el tren de ruedas del sentido de la marcha debe haberlo hecho ya completamente. (Ver anexo Pto 3 de aclaraciones gráficas)

F) RAMPA (pto 6.8.6)**F.1.- Entrada correcta en el obstáculo:**

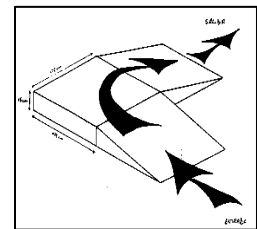
Si una rueda o parte del cuerpo del deportista toca la rampa, independientemente de que toque también el suelo se considera que está dentro de la rampa.

En la división 2, debe sobrepasar la línea imaginaria prolongación del borde de entrada a ésta **(A)**.

**F.3.- Salida correcta del obstáculo:**

Si salen todas las ruedas, es decir, ninguna está en contacto con la rampa.

La división 2 debe sobrepasar con las 4 ruedas la línea imaginaria prolongación del borde de salida de la rampa **(B)**.

**G) PUERTA DE INVERSIÓN (pto 6.8.7)****G.1.- Entrada correcta en el obstáculo:**

Si una rueda **toca** el borde de acceso a dicho obstáculo o su prolongación imaginaria. (Ver figura adyacente)

G.2.- Realización correcta:

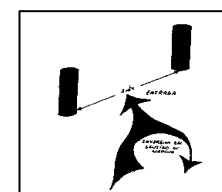
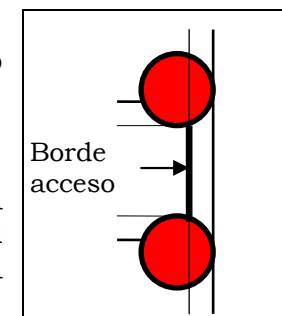
1.-Es pasar, como mínimo, una rueda trasera de la silla limpiamente entre los 2 pivotes una vez de haber realizado el cambio de sentido. Si alguno de éstos ha caído se actuará igual que en la salida, llegada y cuadrados.

2.- La puerta de inversión será como la salida de un cuadrado de 180°, a nivel de situación mínima para considerar que se ha salido correctamente de éste, y penalizaciones a aplicar. (ver cuadro de 180°).

3.- Si este obstáculo no es válido el atleta debe situarse nuevamente ante la puerta (las 4 ruedas) y realizarlo nuevamente.

G.3.- Salida correcta del obstáculo:

Si han pasado las 4 ruedas el borde de acceso o su prolongación imaginaria.

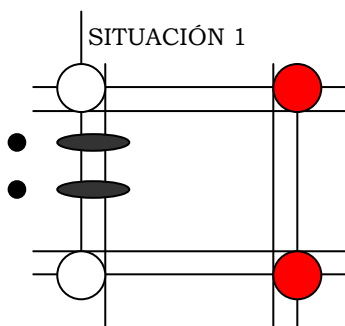


ACLARACIONES GRÁFICAS DEL REGLAMENTO

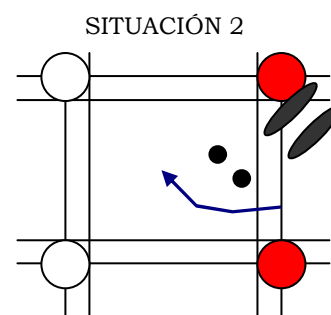
Se trata de un complemento que únicamente tiene por objetivo aclarar ciertos aspectos del reglamento que pueda resultar complicado de entender por escrito. No vienen todas las situaciones y en ningún caso sustituyen lo que el reglamento por escrito dice, ni puede contradecirlo.

- Consideramos que el tren del sentido de la marcha es siempre el delantero.
- El anterior obstáculo se encuentra a la izquierda del dibujo.
- Rueda delantera ●
- Rueda trasera ○

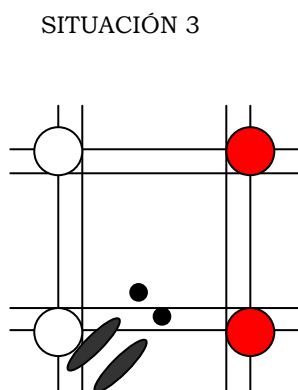
1.- Penalizaciones: pto. 6.5.1



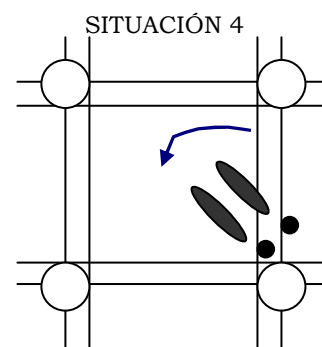
1.1.- El deportista de la D3 que ha salido de frente y su sentido de la marcha es hacia delante, entra en cuadrado de 180° incorrectamente y es penalizado con 6". Si entran las de delante en esa misma situación serían otros 6".



1.2.- El atleta de la D1 está a punto de finalizar el cuadrado de 180°, las ruedas de atrás han salido ya sin penalizar, pero se encuentra con que ha perdido mucho ángulo y corre el riesgo de derribar el pivote. Por ello decide dar marcha atrás y rectificar la posición. Si las ruedas traseras entran de nuevo al cuadrado, penalizarán en tanto que no han penalizado al salir.



1.3.- El deportista entra por una línea que no corresponde en el cuadrado, por lo que si entran las 4 ruedas será sancionado con 12 segundos.

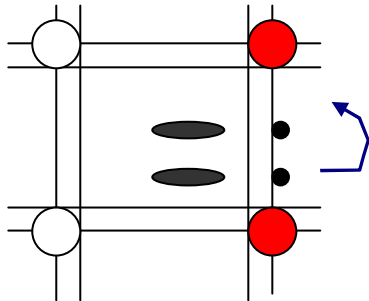


1.4.- Pasa lo mismo que en el pto 2, pero en el cuadrado de 360°. Ha perdido ángulo y a pesar que ha salido ya con la ruedas delanteras del cuadrado corre el riesgo de tirar el pivote y para evitarlo vuelve a entrar en el cuadrado. En este caso, las ruedas delantera penalizarán al entrar en el cuadrado.

2.- Cuadrado con salida invertida: pto 6.5.1 y 6.8.2

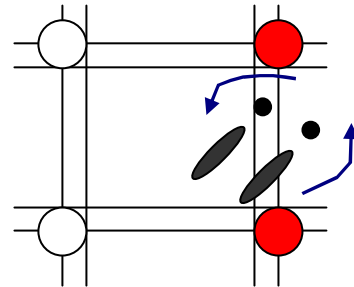
En la situación, un deportista realiza el cuadrado de 180°, paso a paso.

PASO 1



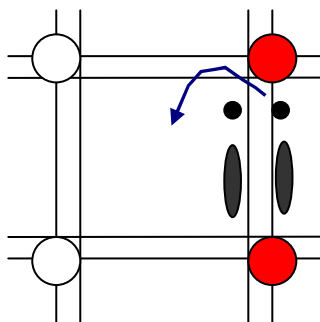
2.1.- El deportista entra en el cuadrado y comienza a girar en sentido contrario a las agujas del reloj, sacando en este giro las 2 ruedas delanteras que penalizan.

PASO 2



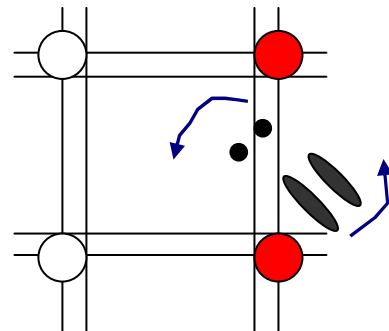
2.2.- Sigue girando y sale la rueda trasera D, rueda que en teoría no penaliza a la hora de salir del cuadrado. En este caso sí lo hace porque las ruedas delanteras han pasado ya en ese momento la salida del cuadrado.

PASO 3



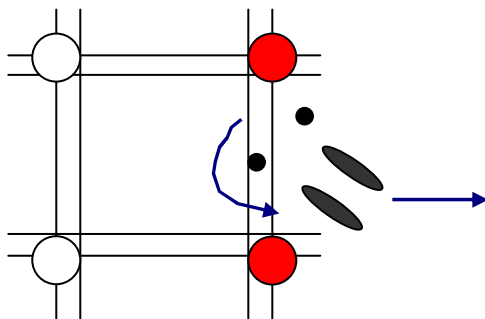
2.3.- Sigue girando ...

PASO 4



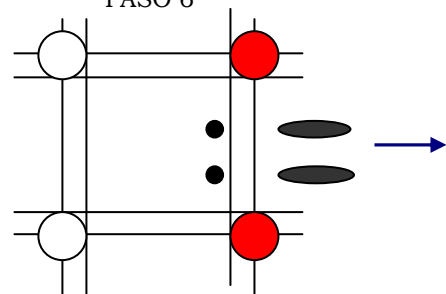
2.4.- Sigue girando y sale la rueda trasera izquierda, rueda que en teoría tampoco penalizaría a la hora de salir del cuadrado, pero que como sigue la misma situación anterior (2.2) penalizaría con 3".

PASO 5



2.5.- Sigue girando y al salir por última vez del cuadrado la rueda delantera D lo ha hecho antes que las traseras, por tanto la realización no es válida.

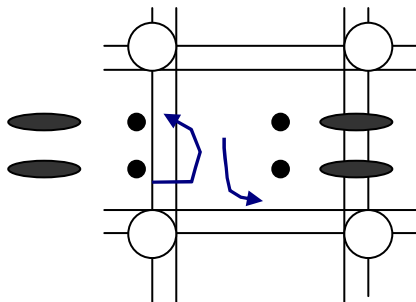
PASO 6



2.6.- Las ruedas delanteras han entrado en el obstáculo con un movimiento de corrección de la posición. Así ahora al pasar por última vez por la salida del cuadrado, el tren trasero ya está fuera.

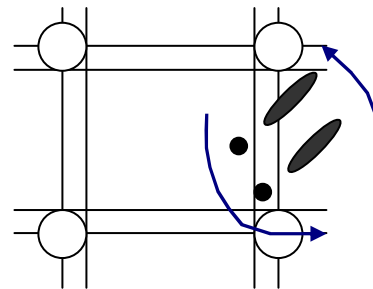
3. Cuadrado de 360°: ptos 6.5.1 y 6.8.3

PASO 1



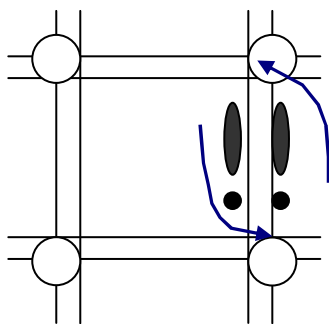
3.1.- El deportista entra en el cuadrado y comienza a girar en sentido contrario a las agujas del reloj. Tras medio giro, saca 2 ruedas traseras que penalizan.

PASO 2



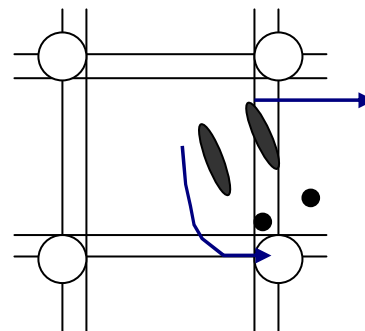
3.2.- Sigue girando y sale la rueda trasera I, rueda que en teoría no penaliza a la hora de salir del cuadrado. En este caso sí lo hace por haber cruzado en ese momento las ruedas traseras la salida del cuadrado.

PASO 3



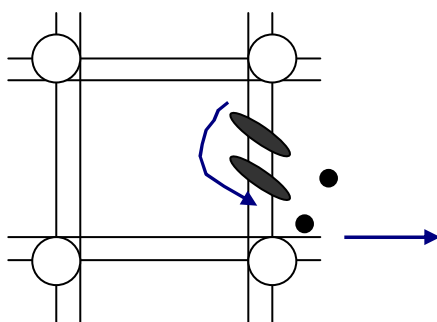
3.3.- Sigue girando ...

PASO 4



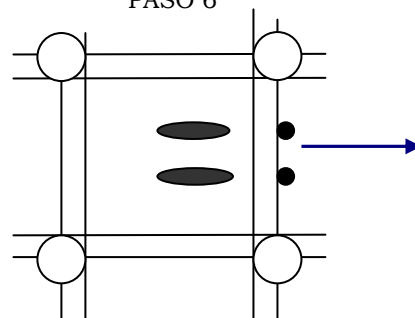
3.4.- Sigue girando y sale la rueda trasera D, rueda que en teoría tampoco penalizaría a la hora de salir del cuadrado, pero que como sigue la misma situación anterior (3.2) penalizaría con 3".

PASO 5



3.5.- Sigue girando y si miramos las situaciones anteriores, nos damos cuenta que al salir la rueda trasera I del cuadrado por última vez lo ha hecho antes que lo hicieran las 2 delanteras y, por tanto, la realización no es válida.

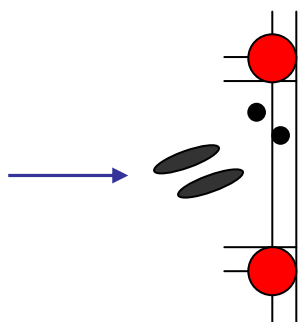
PASO 6



3.6.- Las ruedas traseras han entrado en el obstáculo con un movimiento de corrección de la posición. Así ahora al pasar por última vez por la salida del cuadrado, el tren trasero ya está fuera.

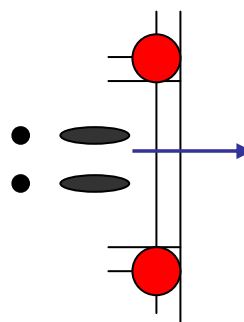
4. Puerta invertida: ptos 6.5.1 y 6.8.7

SITUACIÓN 1



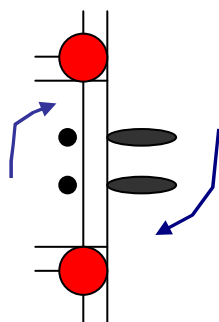
4.1.- Una rueda delantera pisa antes que hayan pasado las 2 ruedas traseras, se penaliza con 3" (por rueda).

SITUACIÓN 2 paso 1



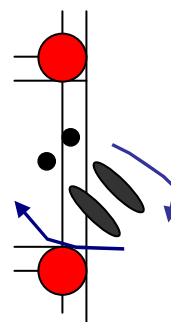
4.2.1.- El atleta llega ante la puerta, gira, se coloca en sentido contrario y cruza en este sentido las 2 ruedas traseras.

SITUACIÓN 2 paso 2



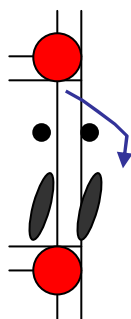
4.2.2.- En este momento vuelve a girar.

SITUACIÓN 2 paso 3



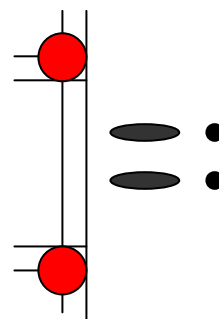
4.2.3.- Sigue girando, pasa una rueda delantera y antes de terminar de pasar la otra, hay un retorno hacia atrás de una rueda trasera que penalizará al entrar porque no lo ha hecho al salir de la puerta.

SITUACIÓN 1 paso 4



4.2.4.- La última vez que sale de la puerta la rueda delantera Iz lo ha hecho antes que lo hicieran las 2 traseras y por lo tanto la realización del obstáculo no es válida.

SITUACIÓN 2 paso 5



4.2.5.- El deportista debería corregir esta circunstancia mientras está dentro del obstáculo o volver a repetirlo.

ASPECTOS FLEXIBLES EN COMPETICIONES AUTONÓMICAS

Los requisitos que el reglamento plantea, van a tener un cierto grado de flexibilidad en las competiciones autonómicas - inter autonómicas. El objetivo es eliminar una serie de trabas, que dificultan el desarrollo de competiciones en las que se cuenta, normalmente, con muchos menos recursos a todos los niveles que en las competiciones nacionales e internacionales. Cabe decir, de todas maneras, que en dichos campeonatos conviene hacer un esfuerzo por no hacer uso de estas medidas y seguir estrictamente lo que marca el reglamento.

A.- Clasificación final combinada:

La organización puede determinar si realiza la clasificación final combinada o únicamente alguna modalidad por separado.

B.- Prueba cronometrada:

1.- Dimensiones de la pista que aparecen reflejadas en el anexo 1

Con respecto al recorrido que aparece en dicho anexo, y si las dimensiones de la instalación no hacen posible la celebración de un campeonato de índole autonómico se podrán hacer las siguientes modificaciones por este orden:

a.- Rebajar la distancia existente entre la llegada y la pared hasta un máximo de 5 metros, poniendo las medidas de seguridad pertinentes (varias personas que se encarguen de ayudar a frenar al deportista y/o material blando). De ésta manera las dimensiones mínimas necesarias serían de 33m x 19m.

b.- Colocar la llegada para todas las divisiones donde se encuentra la de la división 1 y atrasar 5 metros la salida de las divisiones 2, 3, 4, y 5. De esta manera en competiciones autonómicas y con las medidas de seguridad anteriormente mencionadas, se podría utilizar una instalación de unas dimensiones mínimas de 28m x 19 m.

2.- Material a utilizar:

Se podrá utilizar un material de menor peso y/o de mayor diámetro en tanto que esto perjudica al deportista. En ningún caso se podrá utilizar material que favorezca al deportista: Que pese más, que sea más difícil de tirar por tener el peso concentrado en la parte inferior ...

3.- Tiempo para realizar la competición:

- Los deportistas podrán conocer el recorrido libre con un tiempo inferior a los 30 minutos de comenzar dicho recorrido.
- Se podrán enseñar el recorrido obligatorio y el libre.
- Cámara de llamadas: La organización del campeonato determinará en función del número de participantes, personal y tiempo disponible, si utiliza este tipo de organización.

4.- Cámara de vídeo:

Siempre y cuando se pueda se utilizará la cámara para grabar la competición y poder visionarlo en caso de ser preciso.

5.- Repescas:

Existe la posibilidad de realizar repescas a aquellos deportistas que la organización considere oportuno pero siguiendo los siguientes criterios:

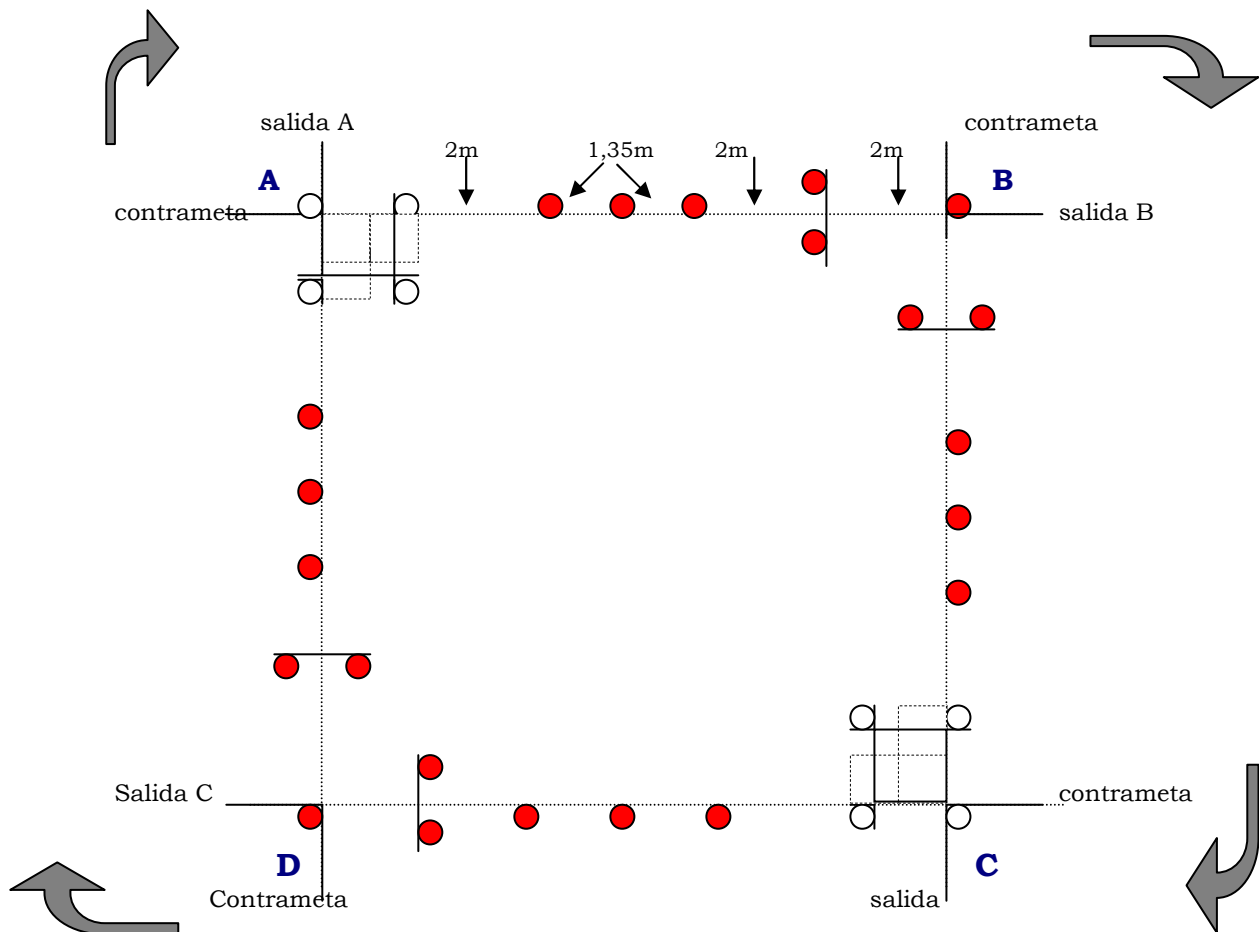
- Si el atleta ha realizado los 2 recorridos, podrá ser repescado realizando únicamente el recorrido libre, pero en ningún caso repetirá recorrido libre que ya ha realizado. Si es descalificado en el recorrido libre se debe hacer siempre un nuevo sorteo del recorrido libre.
- La organización tiene la posibilidad de decidir hacer una repesca a un deportista tras la finalización del recorrido obligatorio, cuando todos los participantes han terminado dicho recorrido y antes de comenzar el recorrido libre y darle así la posibilidad de seguir con la dinámica del resto del grupo. Esto se podrá realizar una única vez y como caso excepcional.

CRITERIOS A SEGUIR PARA HOMOLOGAR MARCAS**1.- Requisitos de acceso al Campeonato de España:**

Mínimo de 2 jueces autonómicos, con licencia vigente.

2.- Homologación de récords de España en la prueba cronometrada:

- Mínimo de 3 jueces nacionales y 2 regionales.
- Según el Manual de F.E.D.P.C. los procedimientos para ratificación de los récord Nacionales están expuestos en la Sección 7.
- Durante una prueba de Slalom a nivel Autonómico hay que procurar que como mínimo participe un Juez de Categoría Nacional.

CIRCUITO DE PERSECUCIÓN**1.- NORMAS DE COMPETICIÓN:**

1.1.- 4 participantes salen de cada una de las esquinas del cuadrado con el objetivo de atrapar al participante que tiene delante y no ser atrapado por el de detrás.

1.2.- La prueba finaliza cuando:

- a.-** Cuando 2 participantes son **atrapados**: salir del obstáculo inmediatamente anterior al que está realizando el competidor que hay delante.
- b.-** Cuando 2 participantes son descalificados (igual que en la prueba de eliminación individual).
- c.-** Cuando los participantes den un número de vueltas entre 1 y 4, según las características de los deportistas (realizar 2 vueltas supone una distancia superior a la prueba cronometrada).

1.3.- Resto de normas: similar a la prueba de eliminación individual.

1.4.- Prueba por equipos:

Determinar un orden similar por perfiles en ambos equipos.

1.5.- Jueces:

Diferencias respecto a la prueba de eliminación individual: el juez de bandera blanca seguirá a cada participante y el juez de bandera roja determinará si el participante es atrapado.

MODELOS DE ACTAS

ACTAS DE ELIMINACIÓN INDIVIDUAL

Fecha y lugar de celebración:

DIVISIÓN Y CATEGORÍA:

Handicaps → D5M = 12" D4M = 10" D3M = 8" D1 – D4F = 6" D2M – D3F = 4" D2F = 0

	APELLIDOS	NOMBRE	Puesto acredit. Cronom	Nº eliminatoria	GANADOR, RAZÓN			TIEMPO (Sin handicap)
					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
1					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
2					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
3					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
4					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
5					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
6					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
7					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	
					Handicap	Descal. contrario	Llegar a meta antes	

	Principales	B. Roja	B. Blanca	Juez de Mesa	Cronos
Circuito 1					
Circuito 2					

ACTA PRUEBA POR EQUIPOS

Fecha y lugar de celebración:

ELIMINATORIA:

Handicaps → D5M= 12" D4M= 10" D3M= 8" D1= 7" D4F= 6" D2M-D3F= 4" D2F=0
--

NOMBRE DEL EQUIPO		APELLIDOS	NOMBRE	DIV.
	1			
Tiempo acreditado con handicap	2			
Handicap en prueba	3	Penalizaciones		
Tiempo realizado	4			
	1			
Tiempo acreditado con handicap	2			
Handicap en prueba	3	Penalizaciones		
Tiempo realizado con handicap	4			
VENCEDOR			Desc. Contrario	Llegada

		Nº ELIMINATORIA		
NOMBRE DEL EQUIPO		APELLIDOS	NOMBRE	DIV.
	1			
Tiempo acreditado con handicap	2			
Handicap en prueba	3	Penalizaciones		
Tiempo realizado	4			
	1			
Tiempo acreditado con handicap	2			
Handicap en prueba	3	Penalizaciones		
Tiempo realizado con handicap	4			
VENCEDOR			Desc. Contrario	Llegada

	Principales	Jueces de pista	Juez de Mesa	Cronos	Aux. Rampa
Circuito 1					
Circuito 2					

ASPECTOS A TENER EN CUENTA AL RELLENAR EL ACTA DE LA PRUEBA CRONOMETRADA

El acta de la prueba cronometrada debe incluir:

- Temporada y fecha de la competición.
- Tipo de prueba (campeonato o toma de tiempo).
- Marcas acreditadas (si las hay).
- Tipo de recorrido libre, según los números del 1 al 43 que aparecen en el anexo 2 del reglamento.
- En caso de descalificación, escribir el motivo de ésta según las claves que a continuación aparecen.
- Firma de los jueces presentes en la prueba.

MOTIVOS DE DESCALIFICACIÓN

- | | |
|---|-------------------|
| 1. Cambiar la secuencia asignada en recorrido fijo | SRO |
| 2. Cambiar la secuencia asignada en el recorrido variable | SRL |
| 3. Incorrecta realización de un obstáculo en recorrido fijo | |
| • Ocho | ORO ocho |
| • Rampa | ORO rampa |
| • Cuadrado 180° | ORO c180° |
| • Cuadrado 360° | ORO c360° |
| • Pivote de giro completo | ORO pivote |
| • Puerta invertida | ORO PI |
| 4. Incorrecta realización de un obstáculo en recorrido libre | |
| • Ocho | ORL ocho |
| • Rampa | ORL rampa |
| • Cuadrado 180° | ORL c180° |
| • Cuadrado 360° | ORL c360° |
| • Pivote de giro completo | ORL pivote |
| • Puerta invertida | ORL PI |
| 5. No realización de un obstáculo por haber pasado por encima de los pivotes con parte delantera, trasera | OP |
| 6. Caída y recibir asistencia por parte del juez | IJ |
| 7. Recibir instrucciones por parte del técnico | IT |
| 8. Causas materiales: Averías de la silla en competición, caída del casco... | CS |
| 9. Ayudarse de parte del cuerpo no reglamentaria | ANC |
| 10. No presentado | NP |
| 11. Realizar 2 salidas nulas | 2N |
| 12. Tardar más de 2 minutos | +2 |
| 13. No respetar el sentido de la marcha entre obstáculos | SM |

TEMPORADA	FECHA Y LUGAR:
TIPO DE PRUEBA:	
JUEZ PRINCIPAL:	

GUIÓN DE SEGUIMIENTO DE JUECES

Nº LI	NOMBRE APELLIDO	PRI	R.	B.	M	CR	R.	VID	Cr Ofic	C. LL	TOTAL	FIRMA

Recorridos totales

Grabación en vídeo

Sí	No
----	----

Nombre y firma del Juez Principal

Juez Principal <input style="width: 30px; height: 20px; text-align: center;" type="checkbox"/>	Auxiliar de Rampa <input style="width: 30px; height: 20px; text-align: center;" type="checkbox"/>
Juez de Bandera Roja, Blanca, Mesa, Cronos cámara llamadas, video y cronómetro oficial	<input style="width: 80px; height: 25px;" type="text"/> número
<p>1 Recorrido completo arbitrado = 1 Fijo + 1 variable</p> <p>1 Recorrido completo arbitrado = 2 recorridos del paralelo</p> <p>1 Recorrido completo arbitrado = 1 equipo</p>	

ACTA OFICIAL

Temporada _____

CAMPEONATO _____

Fecha _____

DIVISIÓN _____

Tipo de recorrido Libre _____

Dorsal _____	DEPORTISTA _____	CLUB _____	N° Licencia _____	Tiempo Acreditado _____																																														
Penalizaciones																																																		
1er Recorrido	<table border="1"><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr></table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	Parcial	TOTAL							
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															
		Min	Seg	Cseg	Min	Seg	Cseg	FINAL																																										
2do Recorrido	<table border="1"><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr></table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	Min	Seg	Cseg	Min	Seg	Cseg	Descalificado <input type="checkbox"/> Motiv _____		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															

Dorsal _____	DEPORTISTA _____	CLUB _____	N° Licencia _____	Tiempo Acreditado _____																																														
Penalizaciones																																																		
1er Recorrido	<table border="1"><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr></table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	Parcial	TOTAL							
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															
		Min	Seg	Cseg	Min	Seg	Cseg	FINAL																																										
2do Recorrido	<table border="1"><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr></table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	Min	Seg	Cseg	Min	Seg	Cseg	Descalificado <input type="checkbox"/> Motiv _____		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															

Dorsal _____	DEPORTISTA _____	CLUB _____	N° Licencia _____	Tiempo Acreditado _____																																														
Penalizaciones																																																		
1er Recorrido	<table border="1"><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr></table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	Parcial	TOTAL							
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															
		Min	Seg	Cseg	Min	Seg	Cseg	FINAL																																										
2do Recorrido	<table border="1"><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr></table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	Min	Seg	Cseg	Min	Seg	Cseg	Descalificado <input type="checkbox"/> Motiv _____		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															

Dorsal _____	DEPORTISTA _____	CLUB _____	N° Licencia _____	Tiempo Acreditado _____																																														
Penalizaciones																																																		
1er Recorrido	<table border="1"><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr></table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	Parcial	TOTAL							
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															
		Min	Seg	Cseg	Min	Seg	Cseg	FINAL																																										
2do Recorrido	<table border="1"><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr></table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	Min	Seg	Cseg	Min	Seg	Cseg	Descalificado <input type="checkbox"/> Motiv _____		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5																															

Jueces árbitros

Principal

Juez de Mesa

Auxiliar 1'

Auxiliar 2'

Auxiliar 3'

ACTA DE RESULTADOS CLASIFICACIÓN FINAL COMBINADA

Puesto ocupado	DEPORTISTA	CLUB	Tiempo Cronometrada	PUNTOS Cronometrada	PUNTOS Prueba Eliminac. Ind.	TOTAL PUNTOS
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						

MEJORES MARCAS NACIONALES**MARCAS NACIONALES**

D1	Joseba Vadillo Rey	C.D Aspace Álava	2.53.47	13	97\98	Cto España	Coria
D2 M.	Arkaitz Zabala Alkorta	C.D. Dordoka	2.59.22	5	99\00	Cto España	Sevilla
D2 F.	Dolores Pena Sendón	Sport Asp. Coruña	3.11.44	5	99\00	Cto España	Sevilla
D3 M.	Xabier Madina	Ind. País Vasco	2.25.50	13	97\98	Cto España	Coria
D3 F.	Elvira Garro Coto	Llars Cheshire	3.08.74	5	99\00	Cto España	Sevilla
D4 M.	Luis M. Ortíz Peña	Pacys A.D.	2.12.55	13	97\98	Cto España	Coria
D4F .	Raquel Martinez Hungria	C.D. Asp. Barcelona	2.52.34	13	97\98	Cto España	Coria
D5 M.	Juan M. Indart Llarregui	C.D. Asp. Navarra	3.18.64	13	97\98	Cto España	Coria
D5 F.	---		No ref.		---	---	---

NOTA: Los récord se han establecido teniendo en cuenta las mejores marcas realizadas desde la pasada temporada 97/98, es decir, se comienzan a establecer los nuevos récord teniendo en cuenta el nuevo reglamento.

**POSICIÓN JUECES
PRUEBA CRONOMETRADA**

DIV.	JUECES PRINC.	JUECES DE PISTA		JUECES DE MESA	CRONOS	AUX. RAMPA	CRONO OFICIAL	VIDEO	CÁMARA LLAMADAS
		B. ROJA	B. BLANCA						
<i>1</i>									
<i>2M</i> <i>2F</i>									
<i>3M</i> <i>3F</i>									
<i>4M</i> <i>4F</i>									
<i>5M</i> <i>5F</i>									

ORDEN DE SALIDA

**POSICIÓN JUECES
PRUEBAS DE ELIMINACIÓN DIRECTA**

INDIVIDUAL

DIV.	JUECES PRINC.	JUECES DE PISTA		JUEZ DE MESA		CRONOS		VIDEOS		CRONO OFICIAL	CÁM LLAM
		CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO 1	CAMPO 2		
1 2 COM											
3 4 5											

EQUIPOS

	JUECES PRINC.	JUECES PISTA		JUECES MESA	CRONOS		AUX. RAMPA	CRONO OFICIAL	VIDEOS	CÁM. LLAMA.
Circ. 1										
Circ. 2										