



V CROSSFAST CÍVICO- MILITAR “CIUDAD DE TENERIFE”



REGLAMENTO

1. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS.

En el presente Reglamento se detallan las normas básicas de la competición así como detalles de ejecución de cada una de las pruebas.

1.1. EQUIPOS.

Los equipos estarán compuestos por tres (3) personas mayores de 18 años, incluyendo al menos una mujer como miembro del equipo.

1.2. CRONOMETRAJE.

El cronometraje de la prueba será realizado mediante un sistema automático (chip) que se activará a la salida y llegada de cada uno de los competidores en todas y cada una de las series. Como medida secundaria, y para solventar posibles irregularidades técnicas con el sistema, se mantendrá el cronometraje manual.

1.3. PRESALIDA.

La zona de pre salida estará físicamente delimitada y será el lugar donde se concentrarán los equipos que van a participar en cada serie. Los equipos se encontrarán en la citada zona al menos 10 minutos antes de su participación en cada serie, para llevar a cabo el preceptivo control. En esta zona los Jueces de Pre Salida controlarán a cada equipo, comprobando mediante el DNI, la identidad de cada uno de los competidores, respecto a la hoja de inscripción remitida y autorizada.

Solo se podrá sustituir a uno o varios competidores de un equipo con antelación al comienzo de la primera ronda de competición, con conocimiento y autorización previa de la Organización.

Si algún equipo no cumpliera estas normas, quedará descalificado.

1.4. SALIDA.

La salida será dada por el Juez de Salida a la hora establecida para cada serie de competición de la siguiente forma:

➤ Voces:

❖ “JUECES DE CALLE PREPARADOS”:

A esta voz todos los Jueces de Calle se situarán al inicio de cada calle, orientados al Juez de Salida con los cronómetros en alto, y visualizando al equipo que compite por su calle. A su vez, el encargado del cronometraje automático estará pendiente del Juez de salida.

❖ “EQUIPOS A SUS PUESTOS”:

A esta voz los equipos que compiten se colocarán en la línea de salida de su respectiva calle, distribuyéndose **de la forma que crean conveniente, sin sobrepasar la misma.**

❖ “DISPARO”:

El Juez de Salida procurará colocarse en el lugar más conveniente para dar la salida, al objeto de que todos los equipos y jueces puedan verlo y oír el disparo de salida. A tal efecto, se habilitará un lugar elevado para que dicho Juez pueda cumplir este cometido.

1.5. SALIDA FALSA.

➤ Primera salida falsa en una serie.

Si el Juez de Salida apreciara que algún equipo se adelanta a la salida, mandará detener la serie realizando toques de silbato continuos hasta que todos los competidores queden advertidos. Se le mostrará una tarjeta amarilla al equipo que realizó la salida falsa. A continuación se iniciará el proceso completo para una nueva salida.

➤ Segunda salida falsa en la misma serie. DESCALIFICACIÓN.

Si el Juez de Salida apreciara que algún equipo se adelanta a la salida, mandará detener la serie realizando toques de silbato continuos hasta que todos los competidores queden advertidos. Al tratarse de una segunda salida falsa en la misma serie, se le mostrará una tarjeta roja al equipo que la haya realizado, quedando el mismo descalificado. Lo anterior será independiente de que dicho equipo fuera el mismo que hubiera realizado o no la primera salida falsa de la serie.

➤ Tercera salida falsa y sucesivas en la misma serie. DESCALIFICACIÓN.

Se aplicará el mismo procedimiento que la segunda salida falsa.

2. COMPETICIÓN.

La competición constará de dos (2) rondas clasificatorias compuestas de seis (6) pruebas cada una y un recorrido perimétrico de cuatro (4) obstáculos, y una ronda final, compuesta de cinco (5) pruebas y el mismo recorrido perimétrico. Las pruebas de cada una de las rondas deberán ejecutarse de forma consecutiva, sin solución de continuidad, obteniéndose un tiempo final cronometrado. El tiempo empleado en su realización quedará reflejado en la Hoja de Competición anotándose los minutos, segundos y décimas de segundo según los siguientes ejemplos:

- Tiempo cronometrado: 09:51,20 Tiempo Final: 09:51,2
- Tiempo cronometrado: 09:23,23 Tiempo Final: 09:23,2
- Tiempo cronometrado: 07:28,28 Tiempo Final: 07:28,3
- Tiempo cronometrado: 05:23,95 Tiempo Final: 05:23,9

Pasaran a la 2ª ronda o SEMIFINAL, el 50% del total de los equipos participantes que tengan mejor tiempo en las series de la 1ª ronda o ELIMINATORIAS. En caso de empate de tiempos en el corte para cada serie, se beneficiará a ambos equipos pasando a la citada semifinal. ***La organización ampliará el número de equipos clasificados para la 2ª ronda hasta un número máximo de 36, en caso de que el 50% de los equipos que obtengan mejor tiempo en la 1ª ronda, sea inferior a 36.***

Asimismo, pasaran a la 3ª ronda o FINAL, los seis (6) mejores tiempos de entre todos los equipos participantes de la 2ª ronda. ***En caso de empate de tiempos entre varios equipos y que sobrepasen la 6ª plaza, se tendrá en cuenta el tiempo acumulado entre la 1ª ronda y la 2ª ronda (semifinal).***

El ganador de la competición será aquel que invierta el menor tiempo en recorrer el circuito propuesto en la ronda FINAL.

2.1. 1ª RONDA (ELIMINATORIAS).

2.1.1 PRUEBA 1: TRANSPORTE DE PETACAS.

Cada equipo transportara un total de ocho (8) petacas llenas de agua (peso 20 kg) que estarán colocadas sobre una plataforma de madera (palé), hasta otra plataforma de madera situada a 17 m de distancia. Cuando las 8 petacas estén sobre el segundo palé, las devolverán a su posición inicial.

Juez de Calle: Durante la prueba no se permitirá empezar a devolver las petacas a la posición inicial hasta que hayan sido depositadas todas las petacas sobre la plataforma de madera. La forma en la que estén colocadas es irrelevante aunque todas deben quedar dentro de la superficie en cuestión, *apoyadas por su base.*

Queda prohibido lanzarlas violentamente. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.



2.1.2 PRUEBA 2: PULL UPS.

Cada equipo realizará un total de 30 pull-ups o dominadas colgante de una barra, pudiéndose alternar los participantes, siempre y cuando solo realice el ejercicio uno de ellos al mismo tiempo. El ejercicio se realizará, partiendo desde una posición inicial con extensión total de los brazos, colgado de una barra de dominadas, levantando el cuerpo hasta que la barbilla sobrepase la barra sobre la cual se realiza la prueba. El agarre a la barra puede ser supinado o pronado. Durante la ejecución del ejercicio, el competidor no podrá ser auxiliado de ninguna de las formas por parte de su equipo, ni utilizar medios que le puedan facilitar la ejecución del mismo, (sí está permitido el uso de guantes).

Juez de Calle: Se contabilizarán cada una de las dominadas en voz alta para que el competidor las oiga. Serán contabilizadas todas aquellas en las que la barbilla pase de la barra, considerándose no válida y contabilizada con el número de la última dominada bien ejecutada (uno, dos, tres, tres, tres, ...) todas aquellas que no lo cumplan. No se contabilizará aquella dominada que no se realice desde la suspensión (brazos extendidos al completo en cada repetición). Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.



2.1.3 PRUEBA 3: EMPUJAR UN VEHÍCULO TIPO VAMTAC.

Cada equipo desplazará un vehículo tipo VAMTAC S-2 de 5,3 Tm desde una línea de partida a otra separada diez (10) metros, y una vez alcanzada esta, devolviéndolo de nuevo a su posición inicial y calzándolo.

Al principio y al final de la prueba el vehículo quedará calzado en la rueda delantera izquierda con dos calzos. El vehículo sólo podrá ser empujado desde la parte contraria al sentido de marcha.

Juez de Calle: El conductor, que permanecerá dentro del vehículo al inicio de cada serie, será el único que podrá orientar su dirección. El juez de calle autorizará al equipo a devolver el vehículo a su posición inicial una vez la defensa delantera sobrepase la línea marcada en el suelo. Así mismo dará por válida la prueba cuando el vehículo en su movimiento hacia atrás, sobrepase con la defensa delantera la línea de inicio de la prueba marcada en el terreno. Para poder pasar a la siguiente prueba, el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.



2.1.4 PRUEBA 4: ARRASTRE DE RUEDAS.

Cada equipo arrastrará, tirando de una soga, dos (2) neumáticos unidos de unos 190 kg en total, desde una zona inicial hasta otra separada 15 metros. Una vez arrastrado continuará hasta la siguiente prueba. El arrastre sólo está permitido desde detrás de la zona opuesta al neumático, manteniendo siempre los pies fijos en el suelo. Se permitirá que el equipo cambie de posición para hacer una mejor tracción del peso, siempre y cuando no realice la tracción durante el cambio de posición.

Juez de Calle: Estará pendiente de que los participantes ejecuten el arrastre desde detrás de la zona opuesta al neumático, según el sentido de marcha. Cuando los participantes hayan arrastrado el neumático quince (15) metros deberá comprobar que éste se encuentra dentro de la zona marcada antes de que procedan a soltarlo y continuar la carrera. Permitirá que un equipo cambie de posición para poder hacer una mejor tracción del peso, siempre y cuando no realice la tracción durante el cambio de posición. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.



2.1.5 PRUEBA 5: TRANSPORTE DE AMP/ MORTERO 81 MM/ MG-42.

Cada equipo transportará por relevos una (1) ametralladora pesada AMP BROWNING 12,7 MM (38 kg), un (1) tubo de mortero de 81 mm y una (1) ametralladora MG-42, desde una colchoneta hasta un cono situado a 15 m, dar la vuelta y depositarlo/a de nuevo en la colchoneta inicial. Entre los competidores se distribuirán las tres armas a fin de que cada uno transporte una de ellas y nunca simultáneamente. Es decir, solo cuando el competidor anterior haya depositado su arma en la colchoneta, es cuando el segundo puede coger la suya e iniciar el recorrido.



Juez de Calle: La forma en la que estén colocadas las armas es irrelevante, siempre y cuando queden dentro de la superficie en cuestión. Queda prohibido lanzarlas violentamente. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.



2.1.6 PRUEBA 6: SALTO DE CAJÓN.

Cada equipo realizará un total de cuarenta (40) saltos con los pies juntos sobre un cajón de salto de 76 cm. de altura (total). Cada competidor hará como mínimo cinco (5) saltos, siendo indiferente la realización del resto hasta completar los 40 saltos totales. Cada salto será contabilizado al adoptar la posición de erguido sobre el cajón por lo que cada participante deberá realizar una extensión completa de las piernas y tronco.

Juez de calle: Para que el juez de la orden de inicio del ejercicio, debe estar claramente identificado que componente va a realizar el ejercicio en primer lugar, dando la salida al segundo cuando el primero esté en el suelo, sin permitir que se simultanee la ejecución del ejercicio. Al realizar el salto, cada uno de los componentes del equipo debe apoyar la totalidad del pie sobre la superficie del cajón, por lo que si uno de los competidores pisa con parte del pie o con uno solo, no se contabilizará como válido, y el juez repetirá el número de la última repetición válida hasta que el competidor vuelva a efectuar correctamente el ejercicio. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.



2.2. 2ª RONDA (SEMIFINALES).

2.2.1 PRUEBA 1: TRANSPORTE PETACAS AL CAMIÓN.

Cada equipo cargará y transportará ocho (8) petacas llenas de agua (20 kg), llevándolas desde una plataforma de madera (palé) a la plataforma de la caja de un camión a una distancia de 10 metros. Cuando las 8 petacas estén sobre el camión, las devolverán a su posición inicial.

Juez de Calle: Durante la prueba no se permitirá empezar a devolver las petacas a la posición inicial hasta que hayan sido depositadas todas sobre la plataforma del camión. Las petacas se pueden depositar en cualquier posición en las plataformas (camión/ palé) siempre y cuando ninguna esté volcada sobre la superficie donde apoyan. La forma en la que estén colocadas es irrelevante aunque todas deben quedar dentro de la superficie en cuestión. Queda prohibido lanzarlas violentamente. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.



2.2.2 PRUEBA 2: SQUATS.

Cada componente del equipo realizará veinte (20) sentadillas siendo cada una de estas contabilizada en el momento que cada uno de los componentes, partiendo de la posición de extensión de las piernas con las rodillas bloqueadas, rompa el ángulo de 90° de la rodilla flexionada y vuelva a la posición de bloqueo de las rodillas en extensión completa. El ejercicio se ejecutara de forma individual y cada uno de los componentes deberá esperar a que el anterior complete su serie de veinte (20) y que el juez le autorice a empezar.



Juez de calle: el juez dará la señal de inicio al primer componente del equipo y contabilizará en voz alta cada una de las repeticiones del ejercicio, pudiendo dar paso al siguiente competidor en el momento exacto en el que el anterior completa la 20ª sentadilla. Tendrá en cuenta la correcta realización del movimiento, contabilizando cada una de las repeticiones de forma que se produzca la flexión adecuada y la extensión completa de la rodilla. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: “**PRUEBA VÁLIDA**”.

2.2.3 PRUEBA 3: ARRASTRAR UN VEHÍCULO TIPO VAMTAC.

Cada equipo arrastrará mediante una soga, un vehículo tipo VAMTAC S-2 de 5,3 Tm, desde una línea de partida hasta otra separada diez (10) metros.

El vehículo sólo podrá ser arrastrado desde la parte delantera del vehículo y siempre tirando de la soga.

Juez de Calle: El conductor, que permanecerá dentro del vehículo al inicio de cada serie, será el único que podrá orientar su dirección. Solo será dada por válida la prueba cuando el vehículo rebase con la defensa delantera la línea marcada en el suelo a tal efecto. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez deberá darla por válida dando la voz de: “**PRUEBA VÁLIDA**”.



2.2.4 PRUEBA 4: VOLTEO DE RUEDA.

Cada miembro del equipo volteará diez (10) veces una rueda de camión (de peso 95 kg), dentro de la zona delimitada y marcada en el suelo.



Juez de Calle: Una vez que haya terminado un competidor de voltear diez (10) veces la rueda, y está está inmóvil en el suelo, el siguiente competidor podrá iniciar su ejercicio. El juez de calle llevará la cuenta de cada uno de los volteos en voz alta. En el caso de que el volteo se realizase de forma incorrecta, se le hará saber al competidor, para que repita de nuevo el volteo. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.

2.2.5 PRUEBA 5: ZIG-ZAG CON AMETRALLADORA MG-42.

Cada miembro del equipo deberá mover una (1) ametralladora MG-42 de ONCE (11) kilos de peso, a lo largo de un recorrido jalonado con siete (7) conos, que deberá sobrepasar con todo su cuerpo en zig-zag, dejando cada cono a uno u otro costado alternativamente. Alcanzado el último cono, dará la vuelta regresando al punto inicial por el mismo itinerario (en zig- zag), donde relevará la ametralladora con el siguiente participante, así sucesivamente hasta completar los tres (3) componentes el recorrido. El último participante depositará la ametralladora sobre una colchoneta colocada sobre la línea de inicio de prueba para evitar que se golpee la misma.

Juez de Calle: No se dará por válida la prueba si el competidor pasa de largo algún cono y no cumple el requisito de pasarlo alternativamente por ambos costados. Hasta que no esté la ametralladora relevada completamente entre competidores, no podrá iniciar el recorrido el siguiente competidor. El orden de participación queda a criterio de cada equipo. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.



2.2.6 PRUEBA 6: SALTO DE CAJÓN.

Cada equipo realizará un total de cuarenta (40) saltos con los pies juntos sobre un cajón de salto de 76 cm. de altura (total). Cada competidor hará como mínimo

cinco (5) saltos, siendo indiferente la realización del resto hasta completar los 40 saltos totales. Cada salto será contabilizado al adoptar la posición de erguido sobre el cajón por lo que cada participante deberá realizar una extensión completa de las piernas y tronco.

Juez de calle: Para que el juez de la orden de inicio del ejercicio, debe estar claramente identificado que componente va a realizar el ejercicio en primer lugar, dando la salida al segundo cuando el primero esté en el suelo, sin permitir que se simultanee la ejecución del ejercicio. Al realizar el salto, cada uno de los componentes del equipo debe apoyar la totalidad del pie sobre la superficie del cajón, por lo que si uno de los competidores pisa con parte del pie o con uno solo, no se contabilizará como válido, y el juez repetirá el número de la última repetición válida hasta que el competidor vuelva a efectuar correctamente el ejercicio. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.



2.3. 3ª RONDA (FINAL).

2.3.1. PRUEBA 1: ZIG-ZAG CON PETACAS.

Cada miembro del equipo deberá mover dos (2) petacas de agua de veinte (20) litros cada una, a lo largo de un recorrido jalonado con siete (7) conos, que deberá sobrepasar con todo su cuerpo en zig-zag, dejando cada cono a uno u otro costado alternativamente. Alcanzado el último cono, dará la vuelta regresando al punto inicial por el mismo itinerario (en zig-zag), donde relevará las petacas al siguiente miembro del equipo.

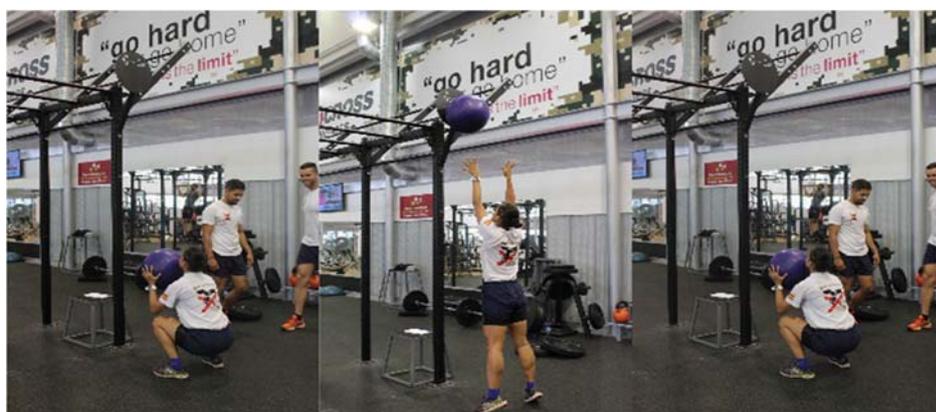


Juez de Calle: No se dará por válida la prueba si el competidor pasa de largo algún cono y no cumple el requisito de pasarlo alternativamente por ambos costados. Hasta que no están ambas petacas posadas en la línea de inicio de prueba, no podrá iniciar el recorrido el siguiente competidor. El orden de participación queda a criterio de cada equipo. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.

2.3.2. PRUEBA 2: WALL BALL.

Cada equipo debe realizar un total de veinte (20) lanzamientos de un balón de seis (6) kg. Cada componente se colocará de pie frente a la estructura, y con el balón cogido con ambas manos realizará una sentadilla completa, y desde esta posición lanzará por extensión completa del tren inferior el balón, debiendo alcanzar la marca situada a una altura inferior a cuatro (4) metros.

Juez de calle: Se iniciará el ejercicio por cada competidor con el balón situado en el suelo y debiendo realizar el movimiento completo, es decir, cargar el balón, extender las piernas y realizar una flexión completa hasta lanzar el balón, cada repetición se contabilizará al impactar el balón en la marca señalada en la parte superior, pudiendo dejar que el balón caiga al suelo o este puede ser recogido en cualquier posición del ejercicio. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.



2.3.3. PRUEBA 3: CARGA DE PETACAS Y EMPUJE DE VEHÍCULO TIPO VAMTAC.

Cada equipo deberá cargar seis (6) petacas de agua (de peso 20 kg cada una y situadas a ____ metros del vehículo) dentro del maletero de un vehículo tipo VAMTAC, cerrar el portón del vehículo y empujarlo posteriormente una distancia de diez (10) metros.

Juez de calle: Se da por válida la prueba una vez las ruedas delanteras del vehículo hayan sobrepasado la línea marcada en el suelo, situada a diez (10) metros del punto inicial. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.



2.3.4. PRUEBA 4: TRANSPORTE DE RUEDA.

Cada equipo debe transportar una (1) rueda de camión (de peso 95 kg) desde una plataforma de madera (palé), cargando con ella una distancia de quince (15) metros, dar la vuelta a un cono y llevarla de vuelta hasta la plataforma de madera inicial.

Juez de calle: Se inicia el ejercicio con la rueda depositada sobre una plataforma de madera (palé) y termina con la rueda depositada sobre la misma plataforma. Es obligatorio dar la vuelta al cono. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.



2.3.5. PRUEBA 5: CARGA DE COMBATE.

Cada equipo transportará, cargado sobre una (1) camilla tipo OTAN, a uno de los componentes masculinos del equipo, desde una zona inicial a otra separada quince (15) metros. Una vez transportado, el equipo continuará la carrera hasta la meta.

Juez de Calle: Estará pendiente de que los participantes ejecuten el transporte con el personal que simula ser el herido- un componente masculino-, estando este en posición totalmente horizontal y con todo su cuerpo dentro de la camilla. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.



2.4. CIRCUITO PERIMÉTRICO.

En cada ronda de la prueba, una vez superados los obstáculos de cada calle, cada equipo deberá realizar un recorrido perimétrico alrededor de la zona de competición dando una vuelta completa a la misma, superando cuantos obstáculos encuentren en ella. La prueba finalizará cuando sus tres componentes se sitúen sobre su plataforma de meta.

Juez de Calle: Los componentes del equipo darán una vuelta a la zona cercada de competición en la que se encontrarán obstáculos de diferente naturaleza y altura debiendo superarlos como se les haya indicado con anterioridad al inicio de la prueba. El cronómetro será detenido cuando los tres miembros del equipo crucen la línea de meta.

Jueces de Obstáculo: Estarán atentos al franqueo correcto del obstáculo que tengan asignado. Si un competidor franqueara de forma ilegal o incorrecta su obstáculo, señalará la infracción pitando con su silbato y apuntando con su banderín rojo al infractor, obligándole a repetir el franqueo hasta hacerlo correctamente.

El no franqueo de un obstáculo supondrá la descalificación de un equipo. El Juez de Obstáculo anotará este tipo de situaciones para comunicarla a la Dirección Técnica.

4. INFRACCIONES.

Toda infracción será anotada en la Hoja de Competición, para que el Jurado Técnico resuelva la circunstancia que la originó y emita una resolución.

Las infracciones al reglamento darán como resultado la descalificación del equipo de la competición. Se considerarán infracciones todos aquellos hechos que, a juicio de los jueces, no cumplan la ejecución correcta de las pruebas, así como un comportamiento inadecuado durante la competición.

5. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN.

5.1. FASES DE COMPETICIÓN.

La Organización y los equipos serán escrupulosos en el cumplimiento de los tiempos establecidos durante la misma, de forma que los equipos deberán encontrarse con suficiente antelación al inicio de cada serie en el lugar marcado. En cualquier caso, estos tiempos son orientativos aunque no en el inicio de las diferentes clasificatorias.

El desarrollo de la competición seguirá la secuencia siguiente:

- 08:45-09:15 HORAS: CALENTAMIENTO: 30 MINUTOS.
- 09:15-11:55 HORAS: SERIES CALIFICACIÓN 1ª RONDA: 156 MINUTOS (13 MINUTOS POR SERIE – 12 SERIES MÁXIMO-72 EQUIPOS MÁX).
- 11:55-12:15 HORAS: DESCANSO. 20 MINUTOS.
- 12:15-13:35 HORAS: SERIES CALIFICACIÓN SEMIFINALES: 78 MINUTOS (13 MINUTOS POR SERIE – 6 SERIES MÁXIMO-36 EQUIPOS MÁX).
- 13:35-14:00 HORAS: DESCANSO: 25 MINUTOS
- 14:00-14:20 HORAS: FINAL (UNA SERIE DE 6 EQUIPOS). 20 MINUTOS.
- 14.30 HORAS: Entrega de Trofeos

5.2. DESARROLLO EN DETALLE DE CADA FASE.

- Calentamiento libre (20 minutos). A la hora H (08:45), la Organización pondrá a disposición de TODOS los participantes que lo deseen las calles de competición para que puedan ejercitarse en ellas libremente. El calentamiento libre finalizará 25 minutos después y, una vez transcurrido ese tiempo, se cerrarán las calles de competición.
- Llamada a los Equipos (10 minutos antes de la calificación). A las H + 20 minutos, el Juez de Pre-salida hará una llamada a los 6 primeros equipos participantes en la calificación para que estén concentrados en la Zona de Pre-salida y, una vez chequeados, sean presentados en la zona de Salida. Se hará una única llamada para cada serie 10 minutos antes de hora de inicio, por lo que se recuerda a los equipos participantes que deben estar atentos a los horarios de competición. Si un equipo no se presentara a la salida, quedará descalificado.
- Calificación (160 minutos). A las H + 30 minutos, dará comienzo la calificación teniendo una duración de 156 minutos y cuatro de reserva. Los Equipos competirán cada uno en una calle y en series de seis (6) equipos a la vez. Cada serie tendrá una duración máxima de trece (13) minutos pudiendo, si la Dirección Técnica lo cree oportuno, dar la salida a la siguiente serie para evitar retrasos. La Calificación servirá para seleccionar a los mejores equipos, pasando a la semifinal, el 50 % de los mejores tiempos del total de los equipos que se presenten a competición. ***La organización ampliará el número de equipos clasificados para la 2ª ronda hasta un número máximo de 36, en caso de que***

el 50% de los equipos que obtengan mejor tiempo en la 1ª ronda, sea inferior a 36.

- Descanso entre calificación y semifinales (20 minutos). A las H + 190 minutos (tres horas y 10 minutos) se hará un descanso de 20 minutos. Durante el mismo, se resolverán incidencias y se publicará el orden de competición de la siguiente ronda (semifinales).
- Llamada a los Equipos (10 minutos antes de la semifinal). A las H + 200 minutos (tres horas y 20 minutos), el Juez de Pre-salida hará una llamada a los 6 primeros equipos participantes en la semifinal para que estén concentrados en la Zona de Pre-salida y, una vez chequeados, sean presentados en la zona de Salida. Se hará una única llamada para cada serie 10 minutos antes de hora de inicio, por lo que se recuerda a los equipos participantes estén atentos a los horarios de competición. Si un equipo no se presentara a la salida quedará descalificado.
- Semifinal (80 minutos). A las H + 210 minutos (tres horas y 30 minutos) darán comienzo las semifinales con una duración de 78 minutos, más dos de reserva. Los Equipos competirán cada uno en una calle y en series de 6 equipos a la vez. Cada Serie tendrá una duración máxima de 13 minutos pudiendo, si la Dirección Técnica lo cree oportuno, dar la salida a la siguiente serie para evitar retrasos. La Calificación servirá para seleccionar los 6 mejores tiempos que alcanzarán la final. El criterio para establecer el orden de salida de esta ronda será el siguiente:

Los equipos clasificados para la semifinal, competirán en el mismo orden de participación que tuvieron en la ronda de calificación, extraídos los equipos ya eliminados.

Se clasificarán para la final los seis (6) equipos que obtengan los seis (6) mejores tiempos entre el total de las series de semifinales. **En caso de empate de tiempos entre varios equipos y que sobrepasen la 6ª plaza, se tendrá en cuenta el tiempo acumulado entre la 1ª ronda y la 2ª ronda (semifinal).**

- Descanso entre semifinales y final (25 minutos). A las H + 290 (cuatro horas y 50 minutos) se hará un descanso de 25 minutos. Durante el mismo, se resolverán incidencias y se publicará el orden de competición de la siguiente ronda (final).
- Llamada a los Equipos (10 minutos antes de la final). A las H + 305 minutos, el Juez de Pre-salida hará una llamada a los 6 equipos participantes en la final para que estén concentrados en la Zona de Pre-salida y, una vez chequeados, sean presentados en la zona de Salida. Se hará una única llamada para la serie final 10 minutos antes de hora de inicio, por lo que se recuerda a los equipos participantes estén atentos a los horarios de competición. Si un equipo no se presentara a la salida quedará descalificado.
- Final (20 minutos). A las H + 315 minutos dará comienzo la final con una duración de unos 20 minutos. Los Equipos competirán cada uno en una calle y en una única serie con 6 equipos. Las semifinales servirán para seleccionar los 6 mejores tiempos que alcanzarán la final. El criterio para establecer el orden de salida de esta ronda será el siguiente:

El mejor tiempo en semifinales ocupará la calle 3, el segundo mejor tiempo la calle 4, el tercer mejor tiempo la calle 2, el cuarto mejor tiempo la calle 5, el quinto mejor tiempo, la calle 1, y el último tiempo la calle 6.

FASE	HORA INICIO	HORA FINAL	DURACIÓN
CALENTAMIENTO	08.45 H HORA H	09.15 H HORA H+30	30 MINUTOS
1ª RONDA	09.15 H HORA H+30	11.55 H HORA H+190	160 MINUTOS (12 series X 13 m + 4m)
DESCANSO	11.55 H HORA H+190	12.15 H HORA H+210	20 MINUTOS
SEMIFINALES	12.15 H HORA H+210	13.35 H HORA H+290	80 MINUTOS (6 series x 13 m + 2m)
DESCANSO	13.35 H HORA H+290	14.00 H HORA H+315	25 MINUTOS
FINAL	14.00 H HORA H+315	14.20 H HORA H+335	20 MINUTOS
ENTREGA TROFEOS	14.30 H HORA H+345		

Este horario es orientativo. En función del desarrollo de la competición y del número de equipos participantes, podrá sufrir variaciones, por lo que los equipos deberán permanecer atentos a las mismas, las cuales serán anunciadas y advertidas por la organización en el transcurso de la prueba.

6. CALLES DE COMPETICIÓN.

Estarán señalizadas con un número en su inicio y al final, comenzando la primera calle desde la izquierda en el sentido de realización de la prueba. Está permitida la invasión involuntaria de la calle contigua, siempre y cuando no se obstaculice de manera lesiva a los equipos que en ellas están compitiendo. Los Jueces de Calle estarán atentos a esta situación para evitarla.

7. RECLAMACIONES.

En la Hoja de Competición figurará un apartado para que los Jueces anoten las reclamaciones que el Jefe del Equipo quiera reflejar. Serán breves y concretas, y el Jurado Técnico las resolverá antes de la siguiente ronda de competición.

Como norma general, toda reclamación que entrañe dudas al Jurado Técnico y que pueda ser achacable a la organización de la prueba, será resuelta haciendo que el

Equipo realice una nueva serie de competición en una calle diferente de aquella en la que compitió.

Cualquier reclamación sobre una situación no prevista en este reglamento, será resuelta en última instancia por el Jurado de Apelación de la competición.

El Jurado Técnico estará compuesto por:

- Capitán Jefe de Competición (JEFE EQ. TÉCNICO).
- Jueces de calles implicados (Juez de Pre salida, Juez de Calle, Juez de recorrido perimétrico, juez de obstáculo, etc).

El Jurado de Apelación estará compuesto por:

- Teniente Coronel Director de Prueba.
- Suboficial Auxiliar Mando y Control de la prueba.

EL TCOL. DIRECTOR DE PRUEBA,