



VI CROSSFAST CÍVICO-MILITAR “CIUDAD DE TENERIFE”



REGLAMENTO TÉCNICO

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. SALIDAFALSA.

- 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.

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 ocho (8) pruebas cada una y un recorrido perimétrico de cuatro (4) obstáculos, y una ronda final, compuesta de ocho (8) pruebas y 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: SENTADILLA LIBRE.

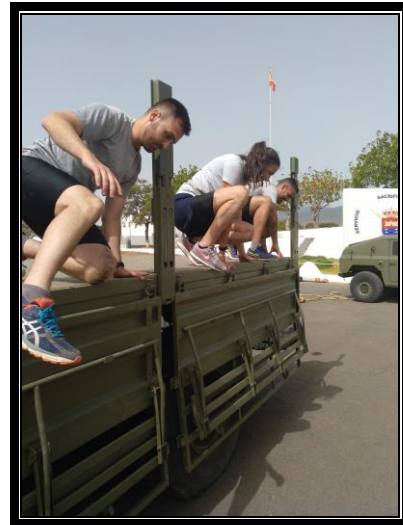
Cada componente del equipo realizará un total de 20 sentadillas libres. Se considerará que una repetición es válida si partiendo desde la posición de extensión completa del tronco y extremidades inferiores, flexiona las rodillas sin separar la planta del pie del suelo hasta romper el paralelo del cuádriceps con la superficie del suelo.



Juez de Calle: Durante la prueba no se permitirá empezar su serie a uno de los integrantes del equipo si el que la ha iniciado previamente no ha finalizado. Cualquier repetición en la que no se rompa el paralelelo del suelo se considerará la repetición como no válida. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.

2.1.2 PRUEBA 2: PASAR POR ENCIMA DEL CAMION.

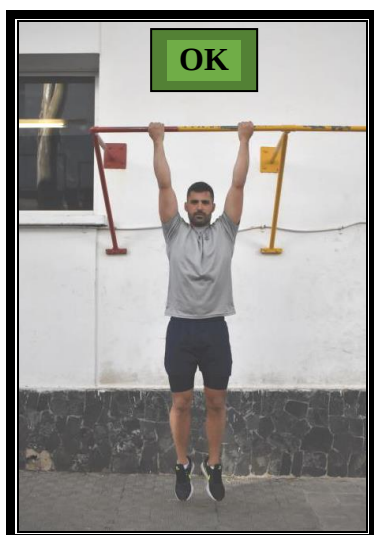
Los tres componentes del equipo deberán pasar por encima de la caja de un camión destoldado.



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

2.1.3 PRUEBA 3: DOMINADAS.

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, levantando el cuerpo hasta que la barbilla sobrepase la barra sobre la cual se realiza la prueba. Se podrá emplear diferentes técnicas (estrictas, kipping, butterfly) siempre y cuando la extensión de los brazos sea completa y la barbilla pase por encima de la barra. 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”**.

2.1.4 PRUEBA 4: EMPUJAR UN VEHICULO 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.

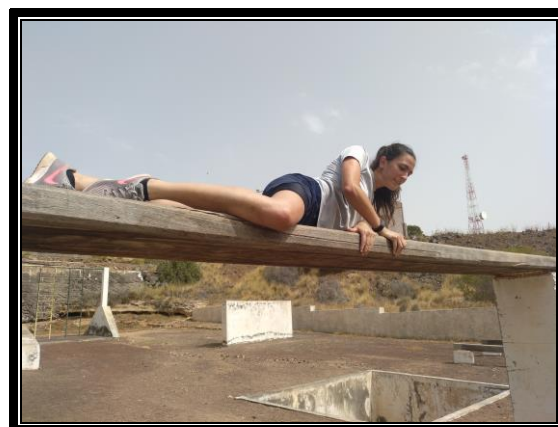
Al principio y al final de la prueba el vehículo quedará calzado en la rueda delantera izquierda con dos calzos. El vehículo sólo podrá ser empujado desde la parte contraria al sentido de marcha.



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 dará por válida la prueba cuando el vehículo en su movimiento hacia delante, sobrepase con la defensa delantera la línea de final la prueba marcada en el terreno y el vehículo quede calzado. Para poder pasar a la siguiente prueba, el Juez debe darla por válida dando la voz de **“PRUEBA VÁLIDA”**.

2.1.5 PRUEBA 5: PASO DE TABLA IRLANDESA.

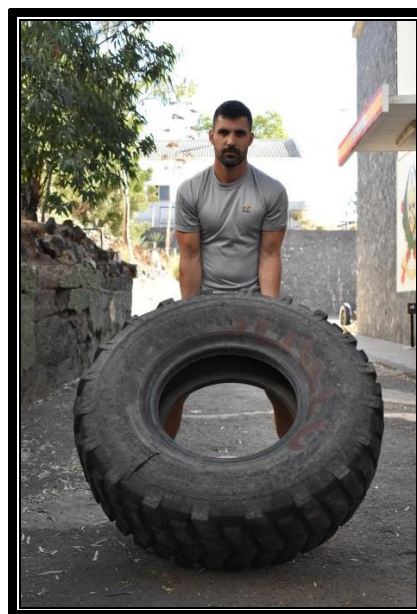
Todos los componentes del equipo deberán pasar por encima una tabla situada a 2 metros de altura. Se permite ayuda por parte de los componentes del equipo.



Juez de Calle: Cada componente que no pase el obstáculo deberá realizar 15 burpees de penalización. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.

2.1.6 PRUEBA 6: VOLTEO DE RUEDA.

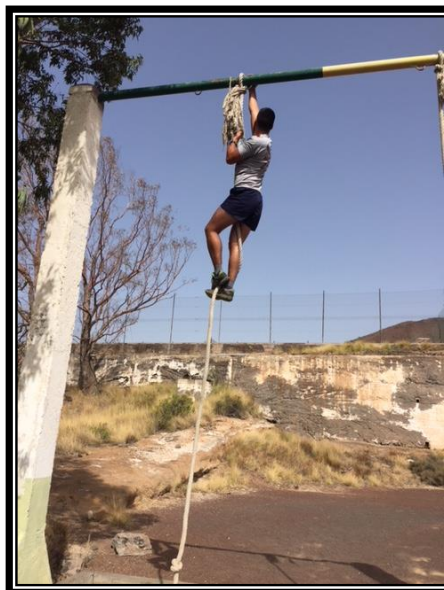
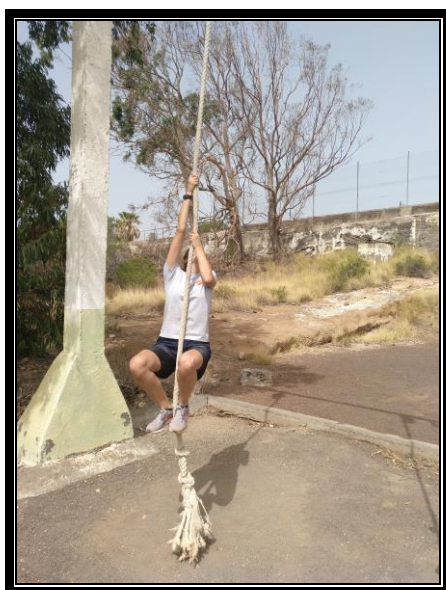
Cada miembro del equipo volteará cinco (5) veces una rueda de gran tamaño (de peso a p r o x . 95 kg), dentro de la zona delimitada y marcada en el suelo, no pudiendo rodar en ningún caso y siendo volteada por un único punto de apoyo. Dándose el relevo en el mismo punto, en el sentido normal de progresión por la calle de competición.



Juz de Calle: Una vez que haya terminado un competidor de voltear cinco (5) veces la rueda, y esta esté 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”**.

2.1.7 PRUEBA 7: TREPA DE CUERDA.

Trepa de cuerda de 4 metros. Cada componente deberá trepar de forma libre (con o sin presa) una cuerda de 4 metros y tocar en la parte superior. Cada componente que no pase el obstáculo deberá realizar 15 burpees de penalización



Juez de Calle: Sólo dará por válida la prueba cuando el competidor toque la campanilla situada en la parte superior de la trepa. La cuerda estará libre, no se podrá ayudar al componente que está trepando ni se podrá sujetar la cuerda con las manos por parte del resto del equipo.

2.1.8 PRUEBA 8: BOX JUMP (SALTOS AL CAJÓN).

Cada equipo realizará un total de cuarenta (30) saltos con los pies juntos sobre un cajón de salto de 60 cm. de altura (total). Cada competidor hará como mínimo cinco (5) saltos, siendo indiferente la realización del resto hasta completar los 30 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.



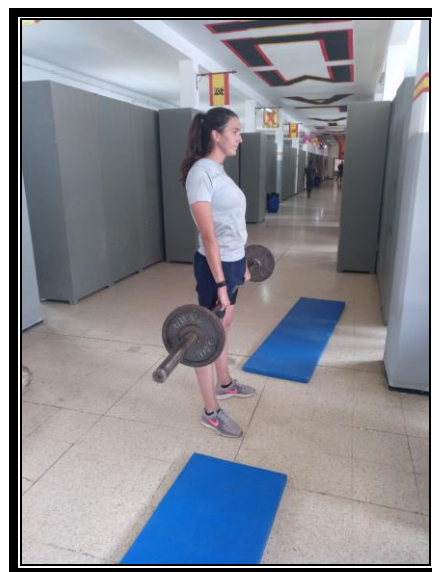
Juez de calle: Para que el juez de la orden de inicio del ejercicio debe estar claramente identificado que componente va a realizar el ejercicio en primer lugar, dando la salida al segundo cuando el primero esté en el suelo, teniendo que iniciar el salto por el mismo lado del cajón que el compañero que acaba de terminar (en el sentido de progresión de la calle), 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: 30 PESOS MUERTOS

Cada equipo realizará un total de treinta (30) elevaciones de una barra olímpica con un total de 40 kg, iniciando la primera repetición con los discos de la barra apoyados en el suelo. Realizará un levantamiento de dicha barra hasta una extensión completa del cuerpo (extremidades y tronco), volviendo a la posición inicial. Una vez la barra alcance la altura

máxima (con extensión completa del cuerpo del levantador), la barra deberá ser acompañada en su descenso.



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 la barra vuelva a estar en el suelo, debiendo realizar los relevos por el mismo lado de la barra (encarando el sentido de avance de la calle). En ningún caso se realizará un relevo pasándose la barra de mano a mano. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.

2.2.2 PRUEBA 2: PASAR POR DEBAJO DE UN CAMION.

Los tres componentes del equipo deberán pasar por debajo de la caja de un camión.



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

2.2.3 PRUEBA 3: IZAR 80 KILOS CON POLEA.

Los tres componentes del equipo deberán izar cinco (5) veces 80 kilos de peso mediante una polea y una cuerda. No se puede dejar caer el peso, sujetándolo en todo momento.

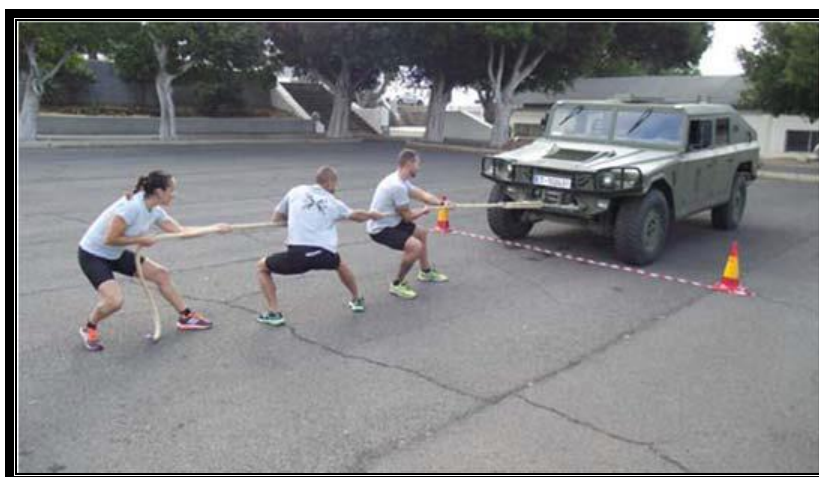


Juez de Calle: Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.

2.2.4 PRUEBA 4: ARRASTRAR UN VEHICULO TIPO VAMTAC.

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

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 arrastrado desde la parte delantera del vehículo y siempre tirando de la soga.

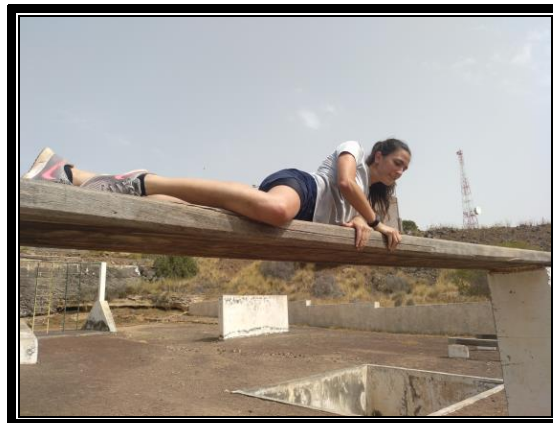


Juez de Calle: El conductor, que permanecerá dentro del vehículo al inicio de cada serie, será el único que podrá orientar su dirección. El juez dará por válida la prueba cuando el vehículo en su movimiento hacia delante, sobrepase con la defensa delantera la línea de

final la prueba marcada en el terreno y el vehículo quede calzado. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez deberá darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.

2.2.5 PRUEBA 5: PASO DE TABLA IRLANDESA.

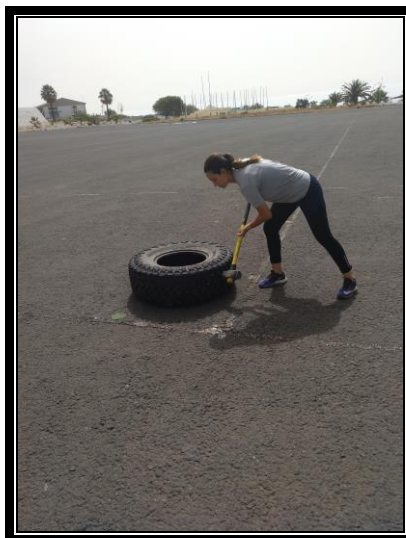
Todos los componentes del equipo deberán pasar por encima una tabla situada a 2 metros de altura. Se permite ayuda por parte de los componentes del equipo.



Juez de Calle: Cada componente que no pase el obstáculo deberá realizar 15 burpees de penalización. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.

2.2.6 PRUEBA 6: DESPLAZAMIENTO DE RUEDA CON MAZO.

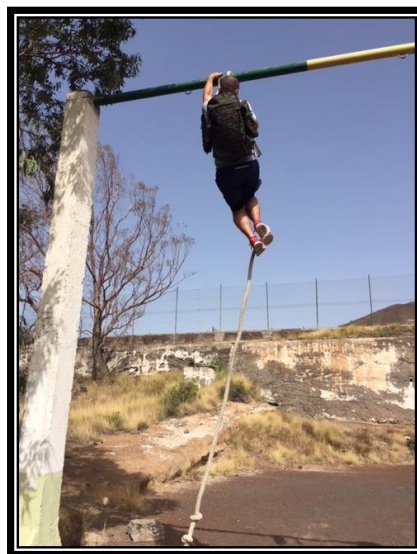
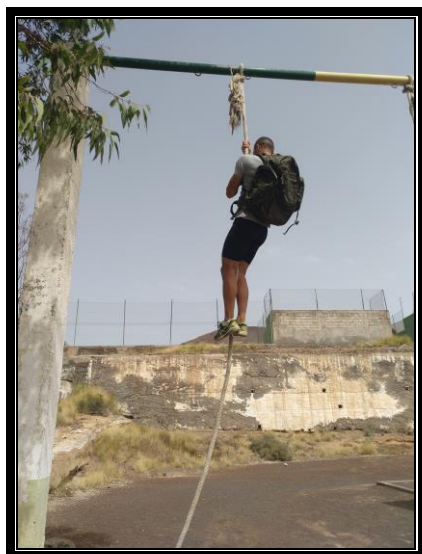
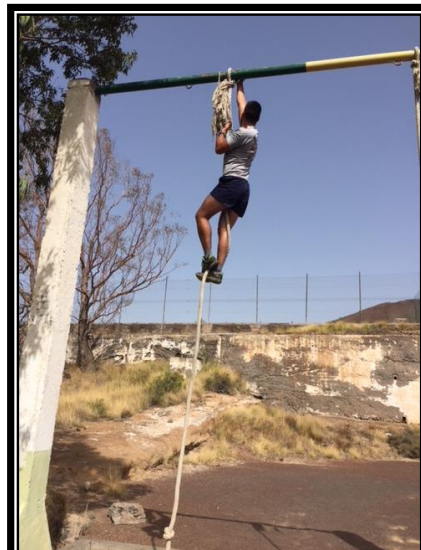
Se deberá desplazar una rueda de vehículo Vamtac (30 kilos) una distancia de dos (2) metros, golpeándola con un mazo o almádena. No se permite el volteo de la rueda al golpearla. La rueda sólo puede ser golpeada por un competidor al mismo tiempo, permitiéndose los relevos entre los componentes del equipo.



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

2.2.7 PRUEBA 7: TREPA DE CUERDA (1 PAX CON MOCHILA LASTRADA DE 5 KG).

Trepa de cuerda de 4 metros. Dos componentes deberán trepar de forma libre (con o sin presa) una cuerda de 4 metros y tocar en la parte superior. El tercero deberá realizar la trepa con la mochila a la espalda. Cada componente que no pase el obstáculo deberá realizar 15 burpees de penalización.



Juez de Calle: Soló dará por válida cada subida completa de cuerda. La cuerda estará libre, no se podrá ayudar al componente que está trepando ni se podrá sujetar la cuerda con las manos por parte del resto del equipo.

2.2.8 PRUEBA 8: BURPEES SOBRE NEUMÁTICO.

Cada miembro del equipo realizará 10 burpees, subiendo sobre la base de un neumático

y bajando al suelo, de tal forma que al tocar el suelo con los pies rápidamente se irán a tierra realizando la flexión correspondiente (burpee), tocando con el pecho en el suelo, y al incorporarse subirán de un salto al neumático y repetirán dicha acción 10 veces. Se considerará repetición completada cada vez que suban al neumático.



Juez de Calle: El relevo para iniciar el ejercicio por cada componente, se realizará desde el mismo lado (inicio del primer componente del equipo sentido natural de desarrollo de la prueba). Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.

2.3 3ª RONDA (FINAL).

“Todos los componentes que participen en la Ronda Final lo harán con un chaleco antifragmentos puesto”.

2.3.1 PRUEBA 1: TRANSPORTE DE PETACAS

Cada equipo transportará 8 petacas desde un palet a un remolque de ½ Tn situado a 5 metros de distancia y una vez posadas en dicho remolque se recogerán sobre el palet de nuevo, dejando las petacas de pie, y dentro de la superficie del palet.



Juez de Calle: Estará pendiente de que los participantes ejecuten el transporte de petacas desde el palet hasta el remolque y al palet de nuevo, dejando las petacas en la misma posición que las encontraron al inicio de la prueba. No se permitirá dejar ninguna petaca tumbada o volcada sobre el palet.

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

2.3.2 PRUEBA 2: PASAR POR ENCIMA DEL CAMION.

Los tres componentes del equipo deberán pasar por encima de la caja de un camión destoldado.

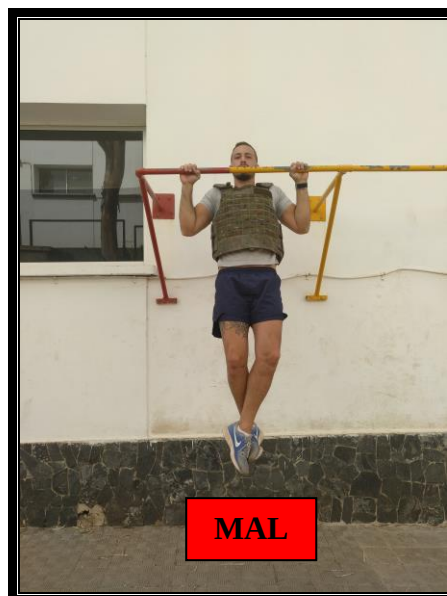
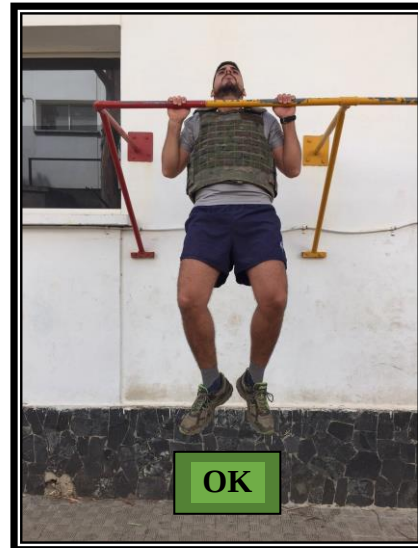


Juez de Calle: Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.

2.3.3 PRUEBA 3: DOMINADAS.

Cada equipo realizará un total de 30 pull-ups o dominadas colgante de una barra y con un chaleco antifrangmentos puesto, 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, levantando el cuerpo hasta que la barbilla sobrepase la barra sobre la cual se realiza la prueba. Se podrá emplear diferentes técnicas (estrictas, kipping, butterfly) siempre y cuando la extensión de los brazos sea completa y la barbilla pase por encima de la barra. 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”**.

2.3.4 PRUEBA 4: EMPUJAR Y TIRAR DE UN VEHICULO TIPO VAMTAC:

1º) Quitar los calzos del vehículo.

2º) El equipo arrastrará mediante una soga, un vehículo tipo VAMTAC 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.

3º) Una vez la defensa del vehículo sobrepase la línea marcada en el suelo, el equipo deberá empujar el mismo hacia atrás hasta situarlo en la posición inicial.

4º) Calzar el vehículo.

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”**.

2.3.5 PRUEBA 5: PASO DE TABLA IRLANDESA.

Todos los componentes del equipo deberán pasar por encima una tabla situada a 2 metros de altura. Se permite ayuda por parte de los componentes del equipo. Todos los componentes el equipo llevarán chaleco antifragmentos (4 kilos).



Juez de Calle: Cada componente que no pase el obstáculo deberá realizar 15 burpees de penalización. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.

2.3.6 PRUEBA 6: OVER HEAD SINCRONIZADO CON GUSANO

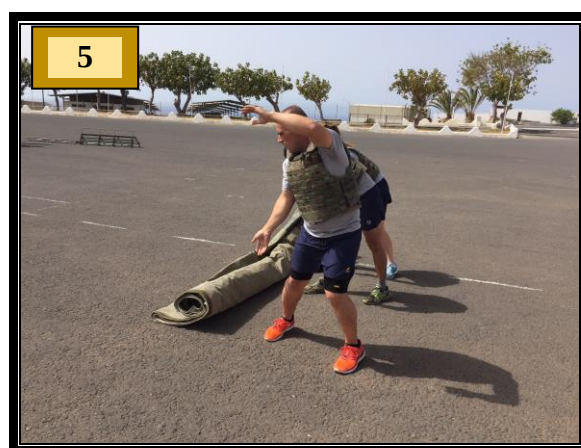
El equipo al completo realizará una carga de un gusano confeccionado con la tela de una tienda de campaña modular.

1º) El equipo deberá coger el gusano que se encuentra en el suelo y pasárselo por encima de la cabeza de forma sincronizada, dejándolo caer en el lado contrario.

2º) Una vez que el gusano ha tocado completamente el suelo (quedando estirado), repetirán la misma operación hacia el lado contrario.

Cada equipo deberá realizar un total de 10 Over Head (5 a un lado y 5 al otro).

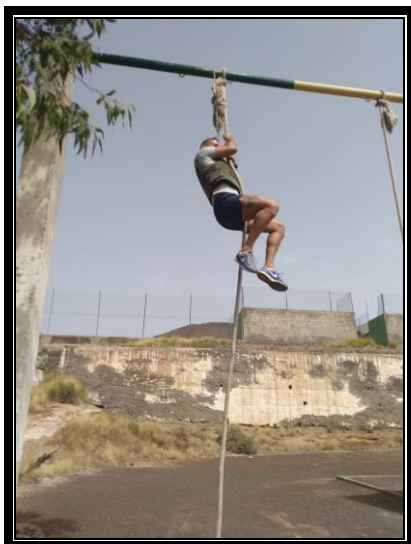




Juez de Calle: En cualquier momento si el Juez de Calle ve alguna deficiencia en la correcta ejecución de la prueba obligará a repetir dicho movimiento no teniendo que volver al inicio de la prueba. Este ejercicio se basa en la correcta sincronización de los tres componentes del equipo. Para poder pasar a la siguiente prueba el Juez debe darla por válida dando la voz de: **“PRUEBA VÁLIDA”**.

2.3.7 PRUEBA 7: TREPA DE CUERDA CON CHALECO ANTIFRAGMENTOS.

Trepa de cuerda de 4 metros. Todos los componentes deberán trepar de forma libre (con o sin presa) una cuerda de 4 metros y tocar en la parte superior. Todos los componentes el equipo llevarán chaleco antifragmentos (4 kilos). Cada componente que no pase el obstáculo deberá realizar 15 burpees de penalización.



Juez de Calle: Soló dará por válida cada subida completa de cuerda. La cuerda estará libre, no se podrá ayudar al componente que está trepando ni se podrá sujetar la cuerda con las manos por parte del resto del equipo.

2.3.8 PRUEBA 8: EXTENSIONES CON CHALECO

Cada equipo realizará un total de 20 extensiones con un chaleco táctico, contabilizándose cada una de las extensiones y partiendo desde la posición de extensión completa de brazos y con las manos apoyadas en el suelo y realizando una flexión de brazos volviendo a la posición inicial tras tocar con el pecho (chaleco) en el suelo.



Juez de Calle: Para dar el relevo los competidores deberán chocarse la mano de forma que no podrá haber dos competidores del mismo equipo en el suelo simultáneamente. 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”**.

2.4. 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. ***Todo el equipo deberá pasar el obstáculo reunido.*** El juez de obstáculo no permitirá continuar al equipo hasta que el mismo este reunido.

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. ***Todo el equipo deberá pasar el obstáculo reunido.*** El juez de obstáculo no permitirá continuar al equipo hasta que el mismo este reunido.

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.

3. **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.

4. **DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN.**

4.1. **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:

✓ 08:00-08:30 HORAS: CALENTAMIENTO: 30 MINUTOS.

✓ 08:30-11.30 HORAS: SERIES CALIFICACIÓN 1ª RONDA: 180 MINUTOS (10'

MINUTOS POR SERIE.)

DESCANSO. 30 MINUTOS.

✓ 12:00-13:30 HORAS: 2ª RONDA: SEMIFINALES (10' MINUTOS POR SERIE)

DESCANSO. 30 MINUTOS.

✓ 14:00-14.10 HORAS: FINAL (10' SERIE FINAL)

✓ 14.30: ENTREGA TROFEOS

4.2. DESARROLLO EN DETALLE DE CADA FASE.

- Calentamiento libre (30 minutos). A la hora H (08:00), 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 presentará a la salida, quedará descalificado.
- Calificación (180 minutos). A las H + 30 minutos, dará comienzo la calificación teniendo una duración de 120 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 (10') 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 (30 minutos). A las H + 180 minutos (tres horas) se hará un descanso de 30 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 + 210 minutos (tres horas y treinta 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 (90 minutos). A las H + 210 minutos (tres horas y 30 minutos) darán comienzo las semifinales con una duración de 60 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 10 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).**
- Llamada a los Equipos (10 minutos antes de la final). A las H_{final} -10 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 (10 minutos). A las H_{final} (1400) dará comienzo la final con una duración de unos 10 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	08.00 H	08.30 H	30 MINUTOS
1ª RONDA	08.30 H	11.30 H	180 MINUTOS (12 s X 10 m + 4m)
DESCANSO	11.30 H	12.00 H	30 MINUTOS
SEMIFINALES	12.00 H	13.30 H	90 MINUTOS (6 s x 10 m + 2m)
DESCANSO	13.30 H	14.00 H	30 MINUTOS
FINAL	14.00 H	14.10 H	10 MINUTOS
ENTREGA TROFEOS	14.30 H		

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.

5. **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.

6. **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 aquélla 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,