



REGLAMENTO DE
SLALOM
2009-2012



INDICE

1)	INTRODUCCIÓN	1
2)	PARTICIPANTES.....	1
3)	LA SILLA.....	2
4)	MATERIAL	2
5)	LOS OBSTÁCULOS.....	3
	• Salida y Llegada	3
	• Cuadrado giro 180°	4
	• Pivote de giro completo	4
	• Figura en ocho.....	4
	• Cuadrado de 360°.....	4
	• Rampa / Plataforma	4
	• Puerta invertida.....	5
	• Zig-zag	5
6)	EL MARCAJE.....	5
	• Obstáculos.....	5
	• Proceso de marcaje del circuito	7
7)	LAS PRUEBAS	7
	• Prueba cronometrada	8
	• Prueba de eliminación individual.....	9
	• Prueba de eliminación por equipos.....	10
8)	PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIONES	11
	• Penalizaciones	11
	• Descalificaciones.....	12
9)	LOS JUECES	13
	• Jueces requeridos en cada prueba	13
	• Funciones de los jueces.....	13
	♦ Juez Principal (JP)	13
	♦ Juez Principal Suplente (JPS)	14
	♦ Juez de Bandera Blanca (BB).....	15



◆ Juez de Bandera Roja (BR)	16
◆ Jueces de Mesa (JM)	16
◆ Jueces de Crono (JC)	17
◆ Juez Cámara de Llamadas	17
◆ Jueces de Vídeo (JV)	18
10) RECLAMACIONES.....	18
Anexo I – Recorrido fijo	20
Anexo II – Tipos recorrido variable	21
Anexo III – Circuito prueba de eliminación individual y por equipos.....	22



1.- INTRODUCCION

El Slalom, en silla de ruedas, es una modalidad deportiva practicada en la actualidad por personas con parálisis cerebral.

Consiste en recorrer, en el menor tiempo posible y cometiendo el mínimo número de errores, un circuito compuesto por diferentes obstáculos. Se trata de una prueba de habilidad cuyas faltas o errores se penalizan llegando incluso a la descalificación.

El desarrollo de la competición tendrá lugar en un polideportivo de dimensiones mínimas de 20 m. x 40 m. y en él se marcará el circuito a recorrer. La superficie debe ser dura y lisa.

El Slalom, está demostrado, desarrolla el potencial físico de la persona y mejora el uso de su medio de desplazamiento: LA SILLA DE RUEDAS.

2.- PARTICIPANTES

2.1 El Slalom lo podrán practicar todas aquellas personas con lesión cerebral que se desplazan en silla de ruedas.

2.2 Todos los participantes deberán llevar **casco**, siendo responsabilidad del mismo o de su entrenador o auxiliar, la correcta colocación sobre su cabeza.

2.3 Se establecen las siguientes divisiones:

D1 (Mixta):

- Dependiente de silla eléctrica o ayuda para su movilidad.
- Incapaz de mover funcionalmente una silla ruedas.

D2 (Femenina:D2F / Masculina:D2M):

- Afectación severa a moderada.
- Pobre fuerza funcional en todas las extremidades y tronco.
- Capaz de manejar una silla de ruedas.

D3 (Femenina:D3F / Masculina:D3M):

- Afectación severa a moderada.
- Pobre fuerza funcional en todas las extremidades y tronco.
- Capaz de manejar una silla de ruedas únicamente con las piernas.



D4 (Femenina:D4F / Masculina:D4M):

- Tetraplejía moderada o hemiplejía severa en silla de ruedas.
- Fuerza funcional casi total en la extremidad superior dominante.
- Buen control del tronco al empujar la silla, pero el movimiento del tronco hacia delante con un empuje enérgico está limitado a menudo por el tono extensor.

D5 (Femenina:D5F / Masculina: D5M):

- Buena fuerza funcional con limitación mínima o problemas de control que se aprecian en extremidades superiores y tronco.

3.- LA SILLA

3.1 Las sillas podrán ser de 3 o 4 ruedas.

3.2 No se permitirá competir a sillas bipedestadoras en el modo de bipedestación.

3.3 Todas las ruedas podrán ser del mismo tamaño, no se establece límite para la medida de las ruedas.

3.4 Están permitidas las ruedas de seguridad anti-vuelco.

3.5 Se permite la utilización de reposapiés y cinchas en las piernas.

3.6 La altura máxima del asiento incluyendo un cojín o soporte será de 70 cms.

3.7 Se prohíbe la utilización de engranajes mecánicos para el manejo manual de las sillas.

3.8 Los participantes de la D1 utilizarán silla eléctrica propulsada por una o dos baterías.

4.- MATERIAL

4.1 Pivotes

4.2 Banderines-pivotes

4.3 Banderas- jueces

4.4 Rampa

4.5 Cinta marcaje



4.1 Pivotes:

PIVOTES	Unidades	Diámetro	Altura	Peso
Rojos	12	10 cm.	40 cm.	entre 1.300 - 2.500 gr.
Blancos	16	10 cm.	40 cm.	entre 1.300 - 2.500

4.2 Banderines-pivotes: Se insertarán en los pivotes y serán de tela.

BANDERINES-PIVOTES	Unidades	Altura mástil	Tamaño bandera
Rojos	8	30 cm.	20 x 20 cm.
Blancos	8	30 cm.	20 x 20 cm.

4.3 Banderas-jueces: Las banderas de los jueces serán de tela y el mástil de madera y redondo.

BANDERAS-JUECES	Unidades	Altura mástil	Diámetro mástil	Tamaño bandera
Rojas	2	40 cm.	2 cm.	25 x 25 cm.
Blancas	4	40 cm.	2 cm.	25 x 25 cm.

4.4 Rampa: Se compone de dos rampas iguales y una plataforma.

4.4.a Las medidas de las rampas son: 122 cm. ancho x 122 cm. largo y una inclinación de 0 a 15 cm.

4.4.b Las medidas de la plataforma son: 15 cm. alto x 122 cm. ancho x 122 cm. largo

4.5 Cinta marcaje: El ancho de la cinta de marcaje será de 4cm.

5.- LOS OBSTÁCULOS

5.1 Salida y llegada

Estarán marcadas por 2 pivotes blancos, unidos entre sí por una línea recta. Estos pivotes tendrán insertados banderines blancos en la parte superior.

La salida será desde una posición estática y todas las partes de la silla y el deportista que estén en contacto con el suelo deberán estar detrás de la línea de salida.

La salida y la llegada serán válidas siempre y cuando todas las ruedas hayan pasado entre los dos pivotes.



5.2 Cuadrado giro 180°

Este cuadrado estará delimitado por cuatro pivotes, 2 blancos de entrada y 2 rojos de salida.

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

5.3 Pivote de giro completo

Se trata de un pivote rojo que debe ser rodeado completamente.

5.4 Figura en ocho

Consistirá en 3 pivotes rojos colocados en línea recta. Los deportistas deberán rodear completamente los 3 pivotes para completar una figura en ocho.

El lado por el que el deportista entre en el ocho marcará la línea imaginaria del primer pivote, la cual deberá volver a sobrepasar para considerar que ha cerrado completamente el ocho.

Si el juez no pudiera recolocar alguno de los pivotes derribados y alguna rueda tocara la línea del cuadrado será penalizado con 3 segundos. Si sobrepasa la línea del cuadrado será descalificado.

5.5 Cuadrado de 360°

Este cuadrado estará delimitado por cuatro pivotes blancos, con banderines rojos insertados en la parte superior de los pivotes.

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

5.6 Rampa / plataforma

En la prueba cronometrada, consistirá en una rampa de subida, una plataforma plana y una rampa de bajada hacia la derecha, todo ello formando un ángulo de 90°.

Entrada correcta: En el momento que una rueda toca la rampa de subida. Existe completa libertad para decidir el sentido en el que entrar.



Salida correcta: Se realizará por la rampa de bajada, una vez todas las ruedas estén fuera del obstáculo.

La D2 no realiza este obstáculo en la prueba cronometrada pero deberá bordearla por su parte externa.

5.7 Puerta invertida

Obstáculo marcado por 2 pivotes rojos unidos entre sí por una línea recta. El deportista debe atravesar la línea en el sentido contrario a su marcha. Como mínimo una de las ruedas pasará limpiamente entre los 2 pivotes.

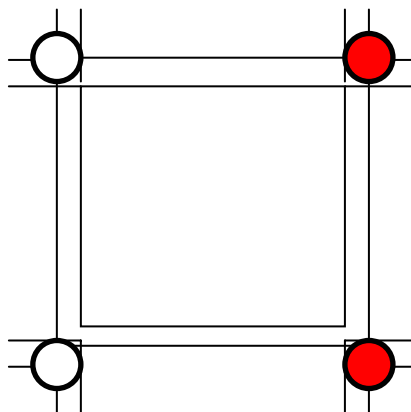
5.8 Zig-zag

Se realizará como el ocho pero sin retorno. Este obstáculo pertenece sólo al recorrido de eliminación.

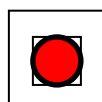
6.- EL MARCAJE

6.1 Obstáculos.

6.1.1 Los cuadrados se medirán alargando las intersecciones de sus lados facilitando así la colocación de los pivotes. Los pivotes se colocarán haciendo tangente con las prolongaciones de los lados del cuadrado por su borde interno.



6.1.2 En el ocho y pivote de giro completo, para la colocación de los pivotes se marcarán cuadrados de 10 cm. de lado, donde se colocarán los mismos.



6.1.3 En la salida – llegada (figura1) y puerta invertida (figura 2) se marcará de manera similar a los cuadrados para poder colocar así más fácil los pivotes.

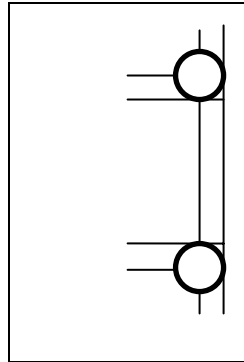


Figura 1

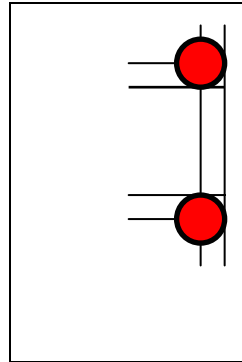


Figura 2

6.1.4 En la rampa se marcarán todos los bordes con cinta, para que si se mueve pueda ser colocada con exactitud en el mismo sitio.

6.2 Marcaje entre obstáculos.

6.2.1 Entre dos obstáculos los puntos de referencia para la medida serán:

- a) En cuadrados, ocho y pivote de giro completo, el centro de la línea de acceso por su parte interna.
- b) En la rampa, el centro de la entrada y de la salida.
- c) En la salida - llegada y puerta invertida, el centro de la línea de acceso. (Figura 3 y Figura 4 respectivamente)

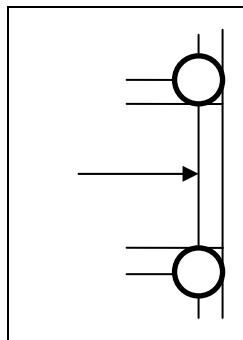


Figura 3

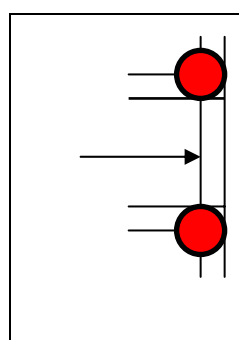


Figura 4



6.2.2 En todos los recorridos, los obstáculos se centrarán entre ellos o respecto a referencias.

6.2.3 En el recorrido variable, la puerta invertida:

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

6.3 Proceso de marcaje del circuito.

6.3.1 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°.
- Como viene reflejado en el reglamento, las distancias 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 centro de la línea de acceso.

6.3.2 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.
- A partir de ahí colocaremos los obstáculos teniendo en cuenta que las distancias entre los obstáculos no variarán.
- En el cambio de obstáculos se tomará como referencia de entrada la misma dirección del obstáculo al que ha sustituido.

7.- LAS PRUEBAS

7.1 PRUEBA CRONOMETRADA

7.2 PRUEBA DE ELIMINACION INDIVIDUAL

7.3 PRUEBA DE ELIMINACION POR EQUIPOS



7.1 PRUEBA CRONOMETRADA.

El objetivo es que el deportista realice en el menor tiempo posible unos recorridos con obstáculos sin cometer penalizaciones.

La prueba consta de 2 recorridos:

7.1.1 Recorrido Fijo (Anexo 1).

7.1.2 Recorrido Variable (Anexo 2).

El tiempo total (marca acreditada) se obtendrá de la suma de los tiempos realizados en ambos recorridos más las penalizaciones cometidas.

7.1.1 Recorrido fijo

Lo forman los siguientes obstáculos que se ejecutan en el orden que se describe a continuación:

1. Salida
2. Cuadrado de 180°
3. Pivote de giro
4. Cuadrado de 180°
5. Ocho
6. Cuadrado de 360°
7. Cuadrado de 180°
8. Rampa
9. Puerta Invertida
10. Llegada

7.1.2 Recorrido variable

Lo forman los mismos obstáculos que hay en el recorrido fijo, pero modificando su orden en 4 de ellos.

Los obstáculos estarán separados entre si respetando las mismas distancias que en el recorrido fijo.

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

El orden de salida se establecerá en orden inverso al tiempo obtenido en el recorrido fijo.

Aspectos generales

Sentido de la marcha: La primera rueda que cruce la línea de salida determinará el sentido de la marcha.



Se debe entrar en todos los obstáculos teniendo en cuenta el sentido propio de la marcha.

Entre los obstáculos el deportista debe, en algún momento, avanzar en el sentido de la marcha.

Cámara de llamadas. Se cerrará 10 minutos antes del inicio de la competición, quedando únicamente dentro el deportista.

Se hará una excepción en el caso de 2 deportistas de una misma división que compartan la silla de ruedas. También en el caso que el Juez de cámara de llamadas lo crea oportuno.

7.2 PRUEBA DE ELIMINACIÓN INDIVIDUAL.

Prueba que consta de 2 recorridos exactamente iguales situados en paralelo. (Ver Anexo 3)

Dos participantes se enfrentan tratando de finalizar el recorrido antes que el contrario, ya sea por **llegar antes a meta** o por que el **contrincante resulte eliminado**.

El deportista ganador pasará a la siguiente eliminatoria y el perdedor quedará eliminado o entrará en lucha por los puestos más bajos.

El orden de los obstáculos es el siguiente, en cada uno de los recorridos:

1. Salida
2. Pivote de giro completo
3. Zig-Zag
4. Puerta Invertida
5. Cuadrado de 360°
6. Llegada

Un deportista será vencedor de su eliminatoria cuando:

- a) Llegue antes a meta sin penalizar.
- b) El contrario comete alguna penalización y es descalificado.

Aspectos generales

En el caso de salida nula: Se detendrá al deportista para que vuelva a colocarse en la línea de salida y se repetirá la salida una sola vez por deportista.

Cámara de llamadas: Se cerrará 3 minutos antes del inicio de la competición quedando únicamente dentro el deportista.



Se hará una excepción en el caso de 2 deportistas de una misma división que compartan la silla de ruedas. También en el caso que el Juez de cámara de llamadas lo crea oportuno.

7.3 PRUEBA DE ELIMINACIÓN POR EQUIPOS

Se trata de la misma prueba de eliminación individual, pero mediante un sistema de relevos en la que cada equipo participa con 4 deportistas. El recorrido presentará las mismas características por lo que respecta a las medidas de obstáculos, distancias, etc; que el recorrido individual.

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 configuración en cuanto a la división de sus componentes.

Para la configuración de los mismos se tendrá en cuenta la siguiente tabla de puntos siendo el máximo de puntos permitido de **16**.

D5	7 puntos
D4M	6 puntos
D3M	5 puntos
D1	4 puntos
D4F	3 puntos
D2M – D3F	2 puntos
D2F	1 punto

Los deportistas se colocarán según el orden de salida. Cada deportista tendrá un juez que le dará la salida.

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.

El resto de normas son aquellas que rigen la prueba de eliminación individual.

Un equipo será vencedor de la eliminatoria cuando:

- a) Llega a la meta antes que el equipo contrario sin haber superado los 12 segundos de penalización.
- b) El equipo contrario suma más de 12 segundos de penalización.
- c) Un deportista del equipo contrario es descalificado.



En caso de salida nula se avisará al deportista y se repetirá una sola vez por equipo.

8.- PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIONES

8.1 PENALIZACIONES.

8.1.1 Penalizaciones de 3 segundos:

Se sumarán 3 segundos al tiempo total cada vez que se cometa alguno de los siguientes casos:

8.1.1.1 Tocar con cualquier parte de la silla o del cuerpo del deportista cualquier pivote, 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 D3 si sus pies tocan un pivote o línea.

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

8.1.1.3 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.*

8.1.1.4 Entrar o salir en un cuadrado con la rueda que no corresponde.*

8.1.1.5 Salirse de la rampa (D1, D3, D4 y D5) mientras se realiza el obstáculo]*. Si las ruedas pisan el vértice interno de la rampa, se consideran 2 líneas y por tanto serán 2 penalizaciones

8.1.1.6 Se penalizará de la misma manera al deportista de la D2 si toca la rampa mientras la bordea o sube por ella. Si el deportista D2 sube por error la rampa y rectifica hacia atrás será penalizado con 4 penalizaciones y si rectifica saliendo por el otro lado de la rampa (salida normal de las otras divisiones), será penalizado con 8 penalizaciones.*

* a razón de 3 segundos por rueda.

8.1.2 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.



8.2 DESCALIFICACIONES.

Motivos de descalificación	Siglas
Cambiar la secuencia asignada en el recorrido fijo o variable.	SRO/SRL
Incorrecta realización de un obstáculo en recorrido fijo o variable	ORO + (nombre obstáculo)
Caída y recibir asistencia por parte de un juez	IJ
Recibir instrucciones, verbales o visuales, o ser dirigido físicamente de cualquier persona que no sea juez.	IT
Si el casco dejara de estar colocado correctamente u otras causas materiales.	CS
Realizar 2 salidas nulas	2N
Tardar más de 2 minutos entre la finalización de 1 obstáculo y la finalización del siguiente	+2
Ayudarse de partes del cuerpo no reglamentarias	ANC
No presentarse en cámara de llamadas	NP
No respetar el sentido de la marcha entre obstáculos	SM
Agredir verbal o físicamente a un juez	AJ
Entrar en el recorrido una vez cerrado por el juez	ECJ



Aclaraciones de motivos de descalificación:

- En el caso de error el deportista puede rectificar el obstáculo realizado erróneamente, siempre que reanude la marcha en el punto previo al obstáculo incorrectamente pasado.
- Si un/a deportista repite un obstáculo porque cree que lo realizó mal, no penaliza en esa repetición, pero lo realiza incorrectamente, será descalificado, ya que lo que cuenta es la última vez que lo realizó.
- Realizar más de un giro de 180° en un cuadrado de 180 o más de un giro de 360° en un cuadrado de 360, comporta la descalificación.
- 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, se entiende que es uso no reglamentario de partes del cuerpo. Es importante la palabra "dirigir", es decir, que toque simplemente con los pies en el suelo o con las manos las ruedas, no significa que dirija la silla.
- Si un deportista entra en un obstáculo que no le toca según la secuencia establecida en el recorrido (sin que sea una repetición para rectificar), será descalificado.
- Tardar más de 2 minutos entre la finalización de un obstáculo y la finalización del inmediatamente posterior. El Juez de Bandera Roja será el encargado de decidir cuando se pondrá en marcha el cronómetro debido al despiste del deportista. Le indicará al Juez Principal con una señal que ponga en marcha el cronómetro.
- Será descalificado un deportista si requiere la asistencia física del juez para recobrar su posición en la silla de ruedas y/o asistencia física para continuar. En caso de caída se le dejará para ver si puede incorporarse en el tiempo establecido (2 minutos), preguntándole si necesita ayuda.
- En el pivote de giro completo y figura en ocho se penalizará si las ruedas pisan la línea por su parte interna.
- Si un deportista realiza salida nula, se le avisará de la forma más rápida posible (es la única situación en la que se puede tocar al deportista). Si no hace caso y entra en el primer obstáculo, será motivo de descalificación

9.- LOS JUECES

9.1 JUECES REQUERIDOS EN CADA PRUEBA:

- Prueba cronometrada:



- o 1 juez principal
 - o 1 juez principal suplente
 - o 2 jueces de bandera (uno roja y otro blanca)
 - o 2 jueces de mesa
 - o 2 jueces de vídeo
 - o 2 jueces de crono
 - o 1 juez de cámara de llamadas
- Prueba eliminación individual y equipos:
- o 1 juez principal
 - o 1 juez principal suplente
 - o 4 jueces de bandera (roja en individual y blanca en equipos)
 - o 2 jueces de mesa
 - o 2 jueces de vídeo
 - o 4 jueces de crono
 - o 1 juez de cámara de llamadas

9.2 FUNCIONES DE LOS JUECES:

9.2.1 Juez Principal (JP)

9.2.1.1 Responsable máximo de las pruebas, comprobará que todo sale bien.

9.2.1.2 Antes de la prueba revisará los recorridos y las sillas de ruedas. Si hay zona de calentamiento se asegurará que no se reproduzca el recorrido fijo de la prueba cronometrada.

9.2.1.3 Durante la prueba siempre estará fuera del circuito.

9.2.1.4 Controlará que nadie del público haga señas al deportista.

9.2.1.5 Si hay descalificación: obrará de oficio o a petición de los jueces (será el juez de BR quien se dirigirá al JP para comentárselo). Sólo el juez principal consultará el vídeo para decidir posibles descalificaciones.

9.2.1.6 Coordinarse con el/la juez de vídeo (caso que requiera la cinta de vídeo le hará una indicación para que se la facilite con rapidez), juez de cámara de llamadas, mesa técnica y megafonía.

9.2.1.7 Pondrá en marcha el cronómetro cuando se lo indique el juez de BR para cronometrar si el deportista tarda más de 2 minutos entre la finalización de un obstáculo y la finalización del inmediatamente posterior.

9.2.1.8 Corregir posiciones de los jueces y actitudes y advertir de errores que se cometan durante la prueba.

9.2.1.9 Si en las pruebas de eliminación dos deportistas llegan a meta muy justos decidir quien llegó antes (para ello cuando el 1er deportista salga del



cuadrado de 360° se pondrá en línea con las llegadas). En caso de doble descalificación decidir quien fue antes.

9.2.1.10 En la prueba de eliminación por equipos, hará de principal para un equipo anotando las penalizaciones (3" y 5"). Cuando el equipo supere los 12", levantará el brazo con el puño cerrado.

9.2.1.11 Controlar en todo momento que las actas están correctamente, que no hay errores. Firmar y validar las actas.

9.2.1.12 Hacer el cálculo de los puntos junto a los jueces de mesa para la prueba de eliminación por equipos.

9.2.1.13 Asignar los lugares que ocuparán los jueces en los diferentes recorridos.

9.2.1.14 Sacará un número al azar del 1 al 27 para marcar el recorrido variable.

9.2.2 Juez principal suplente (JPS)

9.2.2.1 Rotará con el resto de los jueces y tendrá las funciones que le sean asignadas según la posición que ocupe.

9.2.2.2 Sólo realizará las funciones de principal cuando sea requerido a ocupar el lugar del principal en el caso que éste tenga que abandonar su puesto por algún motivo. Cuando ocurra esto, serán los jueces suplentes los que rápidamente ocuparán el lugar del Juez Principal Suplente.

9.2.2.3 En la prueba de eliminación por equipos, hará de principal para un equipo anotando las penalizaciones (3" y 5"). Cuando el equipo supere los 12", levantará el brazo con el puño cerrado.

9.2.3 Juez de bandera blanca (BB)

9.2.3.1 Durante la prueba señalará con un movimiento seco hacia arriba cada vez que haya una penalización de 3".

9.2.3.2 Seguirá al deportista sin adelantarlo.

9.2.3.3 Finalizado el recorrido deberá comprobar que los obstáculos están bien colocados.

9.2.3.4 En la prueba de eliminación por equipos habrá dos jueces de BB por recorrido. Uno de ellos seguirá al 1º y 3º deportista y el otro al 2º y 4º deportista. Cuando el 1º deportista llega a meta el juez de BB que lo



acompañía dará el banderazo de llegada y al mismo tiempo el juez de BB que está con el 2º deportista le dará la salida (igual con los deportistas 3º y 4º).

9.2.3.5 En la prueba de eliminación por equipos deberá marcar las penalizaciones y recolocar los pivotes que se hayan caído.

9.2.3.6 Firmar y validar las actas.

9.2.4 Juez de bandera roja (BR)

9.2.4.1 Es el/la responsable de dar la salida y llegada al deportista.

9.2.4.2 Comprobará antes de dar la salida que el casco, la cincha, el/la deportista y todos/as los/as jueces están preparados/as.

9.2.4.3 Durante la prueba señalará con un movimiento seco hacia arriba cada vez que se caiga un pivote (penalización de 5"). La bandera roja se levantará después de retirar o recolocar el pivote (sólo en el obstáculo del OCHO).

9.2.4.4 En caso de descalificación parará al deportista justo al entrar en el obstáculo siguiente al que ha hecho la descalificación. Además, será el responsable de indicarlo a mesa levantando el puño cerrado en alto, y deberá explicarle al deportista el motivo de su descalificación. Acompañará al deportista fuera del circuito.

9.2.4.5 Una vez que el deportista ha realizado el último obstáculo (puerta invertida), este juez debe dirigirse hacia la llegada para indicar el final de la prueba (es el único momento en que el juez adelantará obligatoriamente al deportista).

9.2.4.6 Finalizado el recorrido deberá comprobar que en la mesa todo haya ido bien y que los obstáculos están bien colocados.

9.2.4.7 En la prueba de eliminación individual habrá 2 jueces de BR por recorrido, que serán los encargados de descalificar a la 1ª penalización. La salida la dará uno de los 4 jueces y la llegada uno de los 2 jueces de cada recorrido.

9.2.4.8 Firmar y validar las actas.

9.2.5 Jueces de mesa (JM)

En todas las pruebas habrá dos jueces de mesa que realizarán las actas:



* Uno, pendiente en todo momento de la prueba: "cantará" las banderas que señalan los jueces de pista (cantará las penalizaciones). No cantará penalizaciones que no indiquen los jueces de pista, pese a verlas él mismo desde la mesa. Revisará la media de los jueces de crono, la suma de las penalizaciones y el tiempo final. Será también el encargado del crono oficial.

- Otro, permanecerá concentrado en el acta para poder anotar las penalizaciones que le indique su compañero sin errores. Será el encargado de recibir los tiempos de los jueces cronometradores, hacer la media, sumar las penalizaciones y dar el tiempo final.

9.2.6 Jueces de crono (JC)

9.2.6.1 En la prueba cronometrada habrá dos jueces cronometradores.

9.2.6.2 En las pruebas de eliminación, habrá dos jueces cronometradores por cada recorrido (en total 4 jueces cronometradores).

9.2.6.3 Al inicio de la prueba deberán colocarse uno a cada lado de la línea de salida para poner en marcha el cronómetro en el momento en que el Juez de BR baje la bandera e indique con un "ya" la salida (el banderazo).

9.2.6.4 Inmediatamente después se trasladarán a la meta, por el camino más corto y sin entrar en el circuito, para esperar la llegada del deportista y parar el cronómetro en el momento que una rueda toque la línea de llegada.

9.2.6.5 Informar a mesa de los tiempos, poner a cero los cronómetros (cuando lo indiquen los jueces de mesa) y dirigirse a la salida.

9.2.6.6 En la prueba de eliminación individual, el tiempo final será la media de los dos de pista. Se pararán igual que en la prueba cronometrada.

9.2.6.7 En la prueba de eliminación por equipos, será la media de los dos de pista. Se pararán cuando llegue el 4º participante del equipo. Se paran igual que en la prueba cronometrada.

9.2.7 Juez cámara de llamadas (JLL)

9.2.7.1 Revisará las sillas de ruedas.

9.2.7.2 Será el encargado de abrir y cerrar cámara de llamadas y controlar los 10' en la prueba cronometrada y los 3' en las pruebas de eliminación, para lo que llevará un cronómetro.



9.2.7.3 Comprobará los nombres y dorsales de los deportistas.

9.2.7.4 Decidirá con el Juez Principal qué hacer cuando la cámara de llamadas está cerrada y ante una "situación excepcional" el técnico debe entrar.

9.2.7.5 Vigilar que ni los técnicos ni los deportistas entren en cámara de llamadas una vez esté cerrada.

9.2.8 Jueces de vídeo (JV)

9.2.8.1 Habrá dos jueces de vídeo situados en un lugar elevado. En la prueba cronometrada se situarán uno a cada lado del circuito por su parte externa. En las pruebas de eliminación se situarán uno en cada uno de los recorridos.

9.2.8.2 Deberán grabar todo el recorrido del deportista con especial atención en las realizaciones de los obstáculos, donde harán un acercamiento a las ruedas y líneas.

9.2.8.3 Estarán atentos a la señal del juez principal por si tienen que darle la cinta y cambiarla por otra para continuar las grabaciones.

10.- RECLAMACIONES

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

Es posible presentar reclamaciones ante situaciones de descalificación. Pueden ser presentadas por parte del deportista descalificado, por cualquier otro deportista, entrenador o delegado inscritos en la prueba.

Protocolo a seguir:

A la finalización del recorrido, y como máximo dentro de los 15 minutos siguientes a la finalización del mismo, se podrá presentar la reclamación solicitando en la secretaría del campeonato el correspondiente impreso.

Las reclamaciones para las divisiones masculina y femenina se presentarán por separado.

En el caso de reclamación en la prueba de eliminación ésta deberá presentarse antes de que el deportista vuelva a competir.



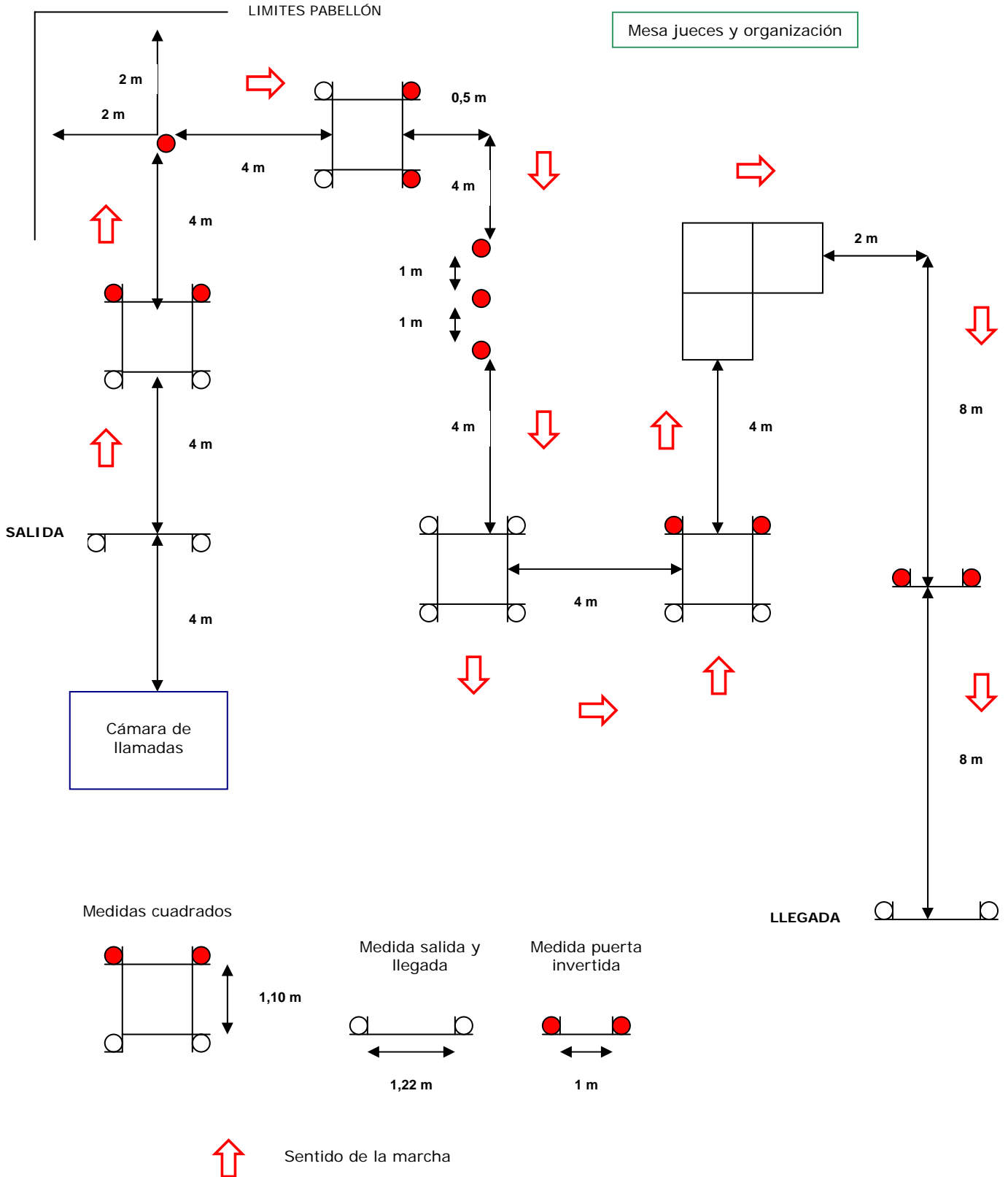
Una vez rellenado el impreso, éste se entregará en la secretaría del campeonato junto con el depósito de una fianza, la cual vendrá fijada en el reglamento de competición del campeonato. Si la reclamación es rechazada no se devolverá el importe de la fianza.

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.

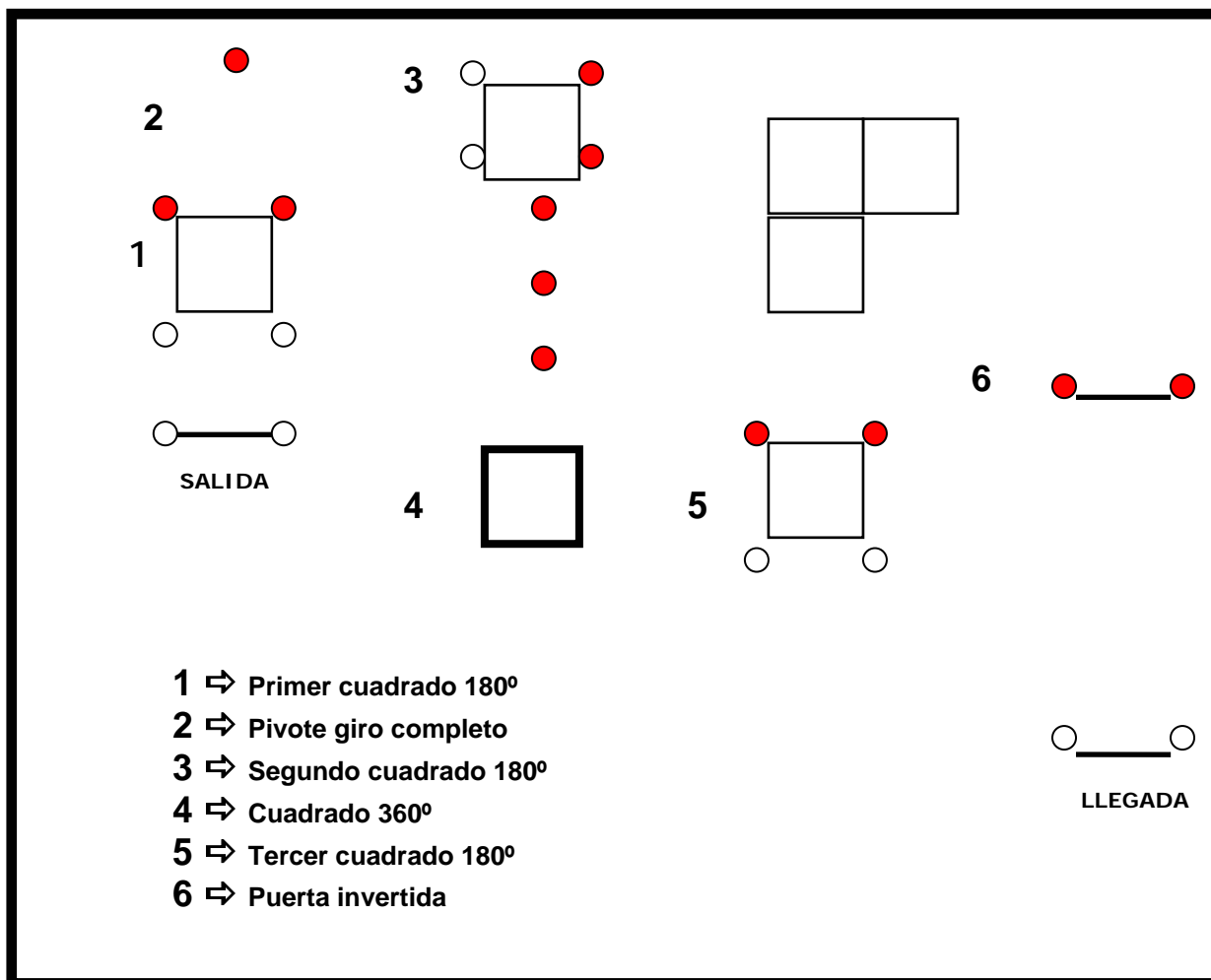


FEDPC

ANEXO 1. RECORRIDO FIJO



ANEXO 2. TIPOS RECORRIDO VARIABLE



Las posibilidades serán las 27 siguientes: Cada nº entre paréntesis representa los cambios a realizar, 2 a 2, entre los obstáculos. Cada una de estas 27 opciones viene determinada en un nº, que será el que se saque en el sorteo del recorrido variable.

Opción 1: (1x2 y 3x4)	Opción 10: (1x4 y 5x6)	Opción 19: (2x4 y 3x6)
Opción 2: (1x2 y 3x6)	Opción 11: (1x6 y 2x3)	Opción 20: (2x4 y 5x6)
Opción 3: (1x2 y 4x5)	Opción 12: (1x6 y 2x4)	Opción 21: (2x5 y 3x4)
Opción 4: (1x2 y 4x6)	Opción 13: (1x6 y 2x5)	Opción 22: (2x5 y 3x6)
Opción 5: (1x2 y 5x6)	Opción 14: (1x6 y 3x4)	Opción 23: (2x5 y 4x6)
Opción 6: (1x4 y 2x3)	Opción 15: (1x6 y 4x5)	Opción 24: (2x6 y 3x4)
Opción 7: (1x4 y 2x5)	Opción 16: (2x3 y 4x5)	Opción 25: (2x6 y 4x5)
Opción 8: (1x4 y 2x6)	Opción 17: (2x3 y 4x6)	Opción 26: (3x4 y 5x6)
Opción 9: (1x4 y 3x6)	Opción 18: (2x3 y 5x6)	Opción 27: (3x6 y 4x5)



ANEXO 3. CIRCUITO DE LA PRUEBA DE ELIMINACIÓN INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS

