



# **REGLAMENTO DE SLALOM EN SILLA DE RUEDAS**

**2023-2027**

**Versión 2**

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>4</b>
<b>2. PARTICIPANTES .....</b>	<b>4</b>
<b>3. INSTALACIONES DÓNDE SE PRACTICA .....</b>	<b>6</b>
<b>4. MATERIAL .....</b>	<b>6</b>
4.1 MATERIAL DEL DEPORTISTA.....	6
4.2 MATERIAL DE LA COMPETICIÓN .....	7
4.3 MATERIAL DE LOS JUECES.....	8
<b>5. MARCAJE .....</b>	<b>9</b>
5.1. PROCESO DE MARCAJE DEL CIRCUITO .....	9
5.2 ENTRE OBSTÁCULOS .....	10
<b>6. CÁMARA DE LLAMADAS .....</b>	<b>10</b>
6.1 CÁMARA TÉCNICA.....	10
6.2 CÁMARA DE SALIDA.....	11
<b>7. PRUEBAS.....</b>	<b>12</b>
7.1 PRUEBA CRONOMETRADA.....	13
7.2 PRUEBA DE ELIMINACIÓN .....	14
7.2.1 INDIVIDUAL .....	14
7.2.2 POR EQUIPOS.....	15
7.3 PRUEBA CAMPEÓN DE CAMPEONES .....	18
7.4 ACLARACIONES EN CASO DE EMPATE:.....	18
<b>8. OBSTACULOS .....</b>	<b>19</b>
8.1 SALIDA Y LLEGADA .....	19
8.2 CUADRADO DE 180º.....	19
8.3 PIVOTE DE GIRO COMPLETO .....	19
8.4 FIGURA EN OCHO .....	20
8.5 CUADRADO DE 360º.....	20
8.6 RAMPA/PLATAFORMA .....	20
8.7 PUERTA INVERTIDA .....	21
8.8 ZIG-ZAG .....	21
<b>9. PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIONES.....</b>	<b>22</b>
9.1. PENALIZACIONES.....	22
9.2 DESCALIFICACIONES .....	23
<b>10. RECLAMACIONES.....</b>	<b>25</b>
<b>11. HOMOLOGACIONES.....</b>	<b>27</b>
<b>12. DOCUMENTACION.....</b>	<b>27</b>

<b>13. ACTAS DE LA COMPETICIÓN .....</b>	<b>28</b>
<b>ANEXO I: RECORRIDO FIJO .....</b>	<b>34</b>
<b>ANEXO II: RECORRIDOS VARIABLES .....</b>	<b>35</b>
<b>ANEXO III: CIRCUITO DE LA PRUEBA DE ELIMINACIÓN INDIVIDUAL .....</b>	<b>44</b>
<b>ANEXO IV: CIRCUITO DE LA PRUEBA DE ELIMINACIÓN POR EQUIPOS .....</b>	<b>45</b>
<b>ANEXO V: SITUACIONES MÍNIMAS.....</b>	<b>46</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

El Slalom es una modalidad deportiva, practicada por deportistas con parálisis cerebral, daño cerebral adquirido y deportistas con discapacidad física; usuarios de sillas de ruedas ya sean eléctricas o manuales.

Esta modalidad deportiva consiste en recorrer en el menor tiempo posible y cometiendo el menor número de faltas, un circuito compuesto por diferentes obstáculos.

Se trata de una prueba de habilidad cuyas faltas se penalizan llegando incluso a la descalificación.

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

Actualmente el Slalom es un deporte con reconocimiento internacional por parte World SportDisability.

## 2. PARTICIPANTES

2.1 El Slalom lo pueden practicar deportistas con parálisis cerebral, daño cerebral adquirido y deportistas con discapacidad física; usuarios de sillas de ruedas ya sean eléctricas o manuales.

2.2 Todos los participantes deberán llevar casco, siendo responsabilidad de él mismo o de su entrenador o auxiliar, la correcta colocación sobre su cabeza. Se deberá competir con ropa deportiva y calzado deportivo.

2.3 Se establecen las siguientes categorías de competición según la clasificación funcional del deportista:

### 2.3.1 WS1A

Deportistas con parálisis cerebral o daño cerebral adquirido usuarios de silla de ruedas eléctricas. Cuadriplejias (espástica, atetósica, atáxica, mixta). Incapaces de mover funcionalmente una silla ruedas de forma fluida ni con pies ni con manos.

### 2.3.2 WS1B

Deportistas con discapacidad física usuarios de silla eléctrica, que no puedan mover funcionalmente una silla ruedas de forma fluida ni con pies ni con manos.

### 2.3.3 WS2

Deportistas con parálisis cerebral o daño cerebral adquirido con afectación motriz de severa a moderada. Cuadriplejías (espástica, atetósica, atáxica, mixta). Poca fuerza funcional en todas las extremidades y tronco. Capaces de manejar una silla de ruedas con las piernas.

### 2.3.4 WS3

Deportistas con parálisis cerebral o daño cerebral adquirido con afectación motriz de severa a moderada. Cuadriplejías (espástica, atetósica, atáxica, mixta). Poca fuerza funcional en todas las extremidades y tronco. Capaces de manejar una silla de ruedas con las manos, fluida, aunque no con velocidad y con fuerza, esta categoría no sube la rampa del circuito cronometrado.

### 2.3.5 WS4

Deportistas con parálisis cerebral o daño cerebral adquirido o deportistas con discapacidad física (tetraplejías moderadas con una buena funcionalidad en los miembros superiores, lesiones medulares, falta de rango de movimiento, etc.) Alto nivel de fuerza en la extremidad superior dominante.

Buen control del tronco al empujar la silla, movimiento de tronco hacia delante con un empuje energético limitado a menudo por el tono extensor o lesión medular. Similar a los perfiles funcionales de atletismo T51y T52 en discapacidad física y la categoría T33 en parálisis cerebral y daño cerebral adquirido.

### 2.3.6 WS5

Deportistas con parálisis cerebral o daño cerebral adquirido o deportistas con discapacidad física. Buena fuerza funcional con limitación mínima o problemas de control que se aprecian en extremidades superiores y tronco. Esta categoría es similar al perfil funcional T53 de atletismo en silla de ruedas para discapacidad física y la T34 en la categoría de Parálisis cerebral y daño cerebral adquirido.

### 2.3.7 WS6

Categoría específica para deportistas con discapacidad física. Capaces de manejar una silla de ruedas con las manos y características funcionales similares a la categoría T54 de atletismo.

Todas las categorías estarán diferenciadas por género, excepto la categoría WS1.

Todo el protocolo de clasificación (protesta, revisión, etc.) y buenas prácticas será el que regula la normativa del IPC. Se puede consultar en <http://www.paralimpicos.es/normativa-y-documentos>

\*Para mayor información de todas estas categorías, dirigirse al nuevo manual de clasificación funcional de Slalom o ponerse en contacto con la FEDPC.

### 3. INSTALACIONES DÓNDE SE PRACTICA

El desarrollo de la competición tendrá lugar en un polideportivo de dimensiones mínimas de 20 m. x 40 m. y en él se marcarán los diferentes circuitos a realizar.

La superficie será dura y lisa. El material deberá ser de madera, linóleo o similar siendo ésta de una densidad no inferior a 250-260 gr. por metro cuadrado. En caso de que por razones de fuerza mayor no sea posible conseguir una pista de dichos materiales, se estudiará junto con el área técnica la posibilidad de realizar dicha competición en otro tipo de pista, con la intención de garantizar la competición.

La pista siempre será cubierta o semicubierta.

### 4. MATERIAL

Hay diferentes materiales para el desarrollo de la competición según se describe en los siguientes puntos:

#### 4.1 MATERIAL DEL DEPORTISTA

Este material será revisado en la cámara de llamadas de la competición.

##### 4.1.1. SILLA

La silla podrá tener 3 ruedas o más, y no se permite el uso de sillas bipedestadoras en el modo de bipedestación.

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

Están permitidas las ruedas antivuelco. Se permite el uso de reposapiés.

La altura máxima del asiento será de 70 cm incluyendo un cojín o soporte. Para realizar esta medición se tendrá en cuenta la distancia desde el suelo a la nalga que está en contacto con la silla o cojín.

No se permite el uso de engranajes mecánicos para el manejo manual de las sillas.

Los participantes de la WS1A Y WS1B utilizarán silla eléctrica propulsada por una o dos baterías.

##### 4.1.2. CASCO

Los deportistas deberán estar provistos de un casco protector que deberá llevar el deportista en el momento de entrar en la cámara de llamada técnica.

Este casco deberá estar colocado sobre la cabeza del deportista en todo el recorrido y abrochado desde la cámara de llamadas hasta la salida de la pista de competición. Si por cualquier razón dejase de estar colocado, el deportista deberá recolocárselo, antes del siguiente obstáculo, para poder continuar el recorrido.

## 4.1.3. CINCHAS

Está permitido el uso de cinchas para sujetar al deportista o sus extremidades durante la competición.

Deberán ser colocadas antes de la entrada del deportista y siendo valoradas al entrar el deportista en la cámara de llamadas técnica. Una vez finalizada su prueba deben ser retiradas.

Serán anchas de un material suave y que se puedan soltar fácilmente.

Está prohibido el improvisar el chinchado con cinta adhesiva, cuerdas o similares debido a la posibilidad de producir en los deportistas lesiones, ya que en caso de caída se ha de poder liberar al deportista con celeridad. Si una cincha no es adecuada será comentado con el director de competición

## 4.2 MATERIAL DE LA COMPETICIÓN

El material necesario para la competición será revisado con anterioridad a la concesión de la organización de la competición, deberá estar en condiciones excelentes para la misma y constará de todos los elementos de la competición según sigue:

### 4.2.1. 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 gr.

### 4.2.2. BANDERINES-PIVOTES

Banderines-pivotes: Se insertarán en los pivotes por medio de un mástil de madera redondo y serán de tela.

PIVOTES BANDERINES	UNIDADES	ALTURA MÁSTIL	TAMAÑO BANDERA	LUGAR COLOCACIÓN
Rojos	8	30 cm	20 x 20 cm	Pivotes figura 360
Blancos	8	30 cm	20 x 20 cm	Pivotes salida y meta

### 4.2.3. RAMPA

Estará compuesta de dos rampas iguales y una plataforma.

Las medidas de las rampas son: 1,22 m. ancho x 1,22 m. largo y una inclinación de 0 a 15 cm.

Las medidas de la plataforma son: 1,22 m. ancho x 1,22 m. largo y 15 cm. de alto.

Es muy importante que el escalón de subida y bajada de la rampa sea completamente a ras del suelo por la seguridad de los deportistas. En el caso de que la rampa sea valorada como un obstáculo peligroso por este hándicap, el director de la competición junto con el juez principal tomará la decisión oportuna.

### 4.2.4. CINTA DE MARCAJE

El ancho de cinta de marcaje será con  $5\text{cm} \pm 0,4\text{ cm}$  para marcar los diferentes obstáculos y de  $2\text{cm} \pm 0,4\text{ cm}$  para el obstáculo del ocho, zigzag y pivote de giro. La cinta será adhesiva y que no dañe la superficie en la que se desarrollará la competición.

## 4.3 MATERIAL DE LOS JUECES

### 4.3.1 BANDERINES

Las banderas de los jueces serán de tela y el mástil de madera redondo y serán proporcionadas por el organizador del campeonato.

BANDERINES JUECES	UNIDADES	ALTURA MÁSTIL	DIÁMETRO MÁSTIL	TAMAÑO BANDERA
Rojo	4	40 cm	2 cm	25 x 25 cm
Blanco	2	40 cm	2 cm	25 x 25 cm

### 4.3.2 EQUIPACIÓN

La equipación de los jueces será acordada por el Comité Nacional de Árbitros y Jueces de Boccia y Slalom (CNAJBS).

Deberán distinguirse de los deportistas y estar debidamente identificados, además todos llevarán la misma indumentaria.

### 4.3.3 TARJETAS DE AMONESTACIÓN

Juego de tarjetas amarilla y roja para amonestar a aquellos deportistas, técnicos, auxiliares... que durante el desarrollo de una competición muestren una actitud antideportiva.

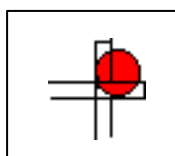
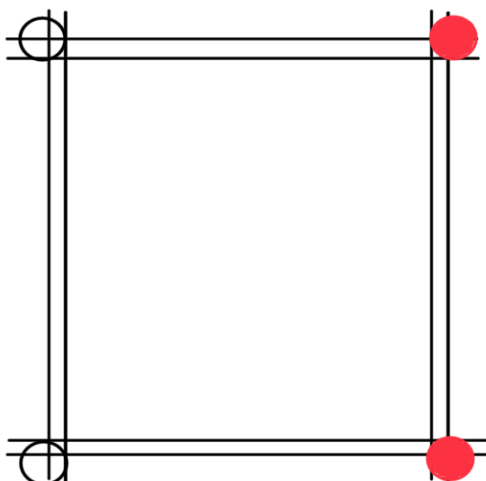
## 5. MARCAJE

### 5.1. PROCESO DE MARCAJE DEL CIRCUITO

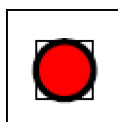
Para proceder al marcaje del circuito fijo en las instalaciones donde se llevará a cabo la competición se iniciará tomando como referencia el pivote de giro completo del circuito fijo.

Se procederá a realizar el marcaje de los obstáculos con las diferentes cintas según sigue:

- Se alargarán las intersecciones de los cuadrados para facilitar la colocación de los pivotes. Estos se colocarán en el borde interno de la tangente de esta prolongación de las intersecciones.



- Para los obstáculos de ocho, zigzag o pivote de giro completo, se marcarán cuadrados de 10 cm. de lado.



- En los obstáculos de salida, llegada (figura 1) y puerta invertida (figura 2) se prolongará las líneas y en la intersección se colocarán los pivotes igual que en los cuadrados.

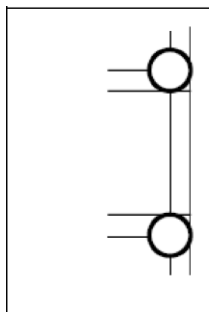


Figura 1

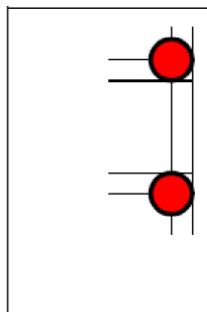
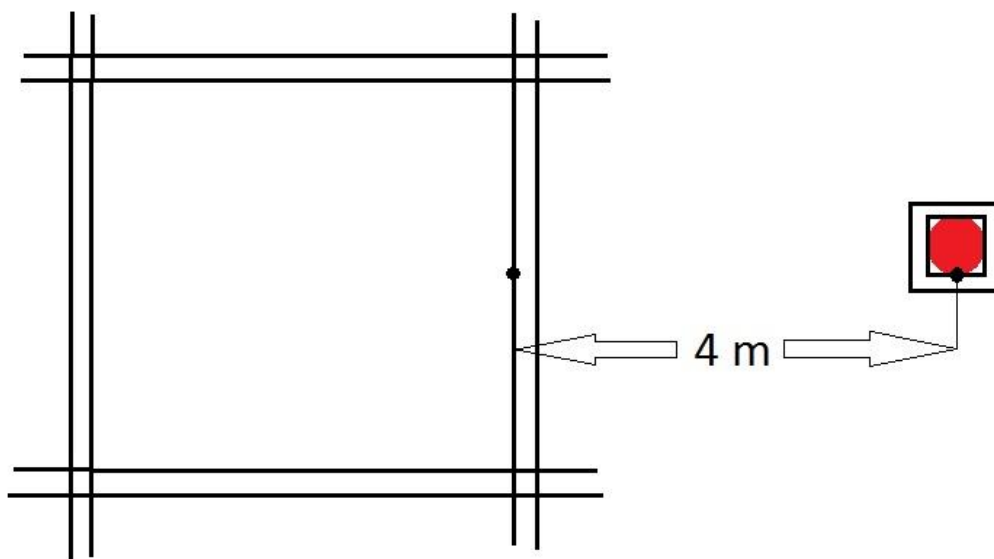


Figura 2

- En la rampa se marcarán todos sus lados para que, si se mueve, pueda ser colocada con exactitud en el mismo sitio.
- Para marcar la figura 8 se tomará como referencia el punto medio de la línea más cercana de la figura 360, por la parte interna. De esta manera, el primer pivote de la figura quedará a la altura de la mitad del cuadrado anterior. A continuación, os hacemos llegar un dibujo para ayudar a aclarar este aspecto.



## 5.2 ENTRE OBSTÁCULOS

Los puntos de referencia para el marcaje entre obstáculos serán los siguientes:

- En cuadrados, ocho y pivote de giro completo, el centro de la línea de acceso por su parte interna.
- En la rampa, el centro de la entrada y la salida.
- En la salida-llegada y puerta invertida, el centro de la línea de acceso.
- Para marcar la figura 8 se tomará como referencia el punto medio de la línea más cercana de la figura 360, por la parte interna. De esta manera, el primer pivote de la figura quedará a la altura de la mitad del cuadrado anterior.

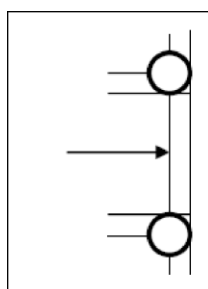


Figura 3

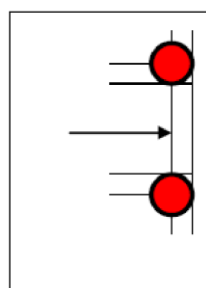


Figura 4

## 6. CÁMARA DE LLAMADAS

### 6.1 CÁMARA TÉCNICA.

Esta cámara tendrá un tiempo en el que los deportistas junto a su técnico deben acceder a la misma (1 técnico por cada deportista en competición individual/2 técnicos por equipo en competición colectiva), antes de entrar en ella cada deportista debe asegurarse de llevar todo el material necesario para competir.

Los técnicos de los deportistas deberán salir de la cámara técnica cuando sus deportistas son llamados a la cámara de salida.

Una vez que el Juez de cámara de llamadas comprueba que están todos los deportistas, puede cerrar la cámara sin tener que esperar a que se consuma el tiempo establecido.

Los tiempos máximos en las diferentes pruebas son los siguientes:

PRUEBA	TIEMPO
CRONOMETRADA, recorrido fijo y variable	10 minutos
ELIMINACIÓN Individual	3 minutos
ELIMINACIÓN Equipos	5 minutos
CAMPEÓN DE CAMPEONES	3 minutos

Durante estos intervalos debe finalizar toda la puesta a punto del deportista para la prueba (cinchar, inflar ruedas...).

La organización técnica de la competición será la encargada de llamar a cámara de llamadas a las categoría/as que deban competir.

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

### 6.2 CÁMARA DE SALIDA.

La cámara de salida es el espacio delimitado previo a la competición, establecido dentro de la cámara de llamadas. En este espacio tendrá acceso sólo los 2 deportistas previos a participar en la prueba, junto con el juez de cámara de llamadas.

Dentro del plazo de tiempo de cámara de salidas el juez de cámara examinara las sillas de los deportistas.



## 7. PRUEBAS

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

Existen las siguientes pruebas actualmente:

- Prueba cronometrada.
- Prueba de eliminación individual.
- Prueba de eliminación por equipos.
- Prueba de Campeón de Campeones.

### Orden de realización de las diferentes pruebas:

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

### Calentamiento:

- A los competidores se les permitirá entrenar en la pista oficial antes de cerrar el circuito del recorrido fijo y, por tanto, de colocar los pivotes del mismo. En el recorrido variable, y una vez que el sorteo está hecho, los deportistas no podrán practicar en la pista oficial este recorrido.
- El circuito del recorrido fijo de la prueba cronometrada de Slalom, se cerrará 10 minutos antes de la competición, es decir antes de la primera llamada a la primera categoría en participar.
- Anexo al recorrido oficial existe la posibilidad de colocar una zona de calentamiento, pero ésta no podrá ser nunca copia del recorrido variable, sino únicamente el recorrido fijo u obstáculos sueltos.

### El orden de salida:

- El orden de las diferentes categorías (masculina y femenina) se sorteará al menos 7 días antes del comienzo del campeonato. Este sorteo será abierto a los delegados de los diferentes equipos y este se intentará hacer en la medida de lo posible presencial o por medio de la aplicación *Webex*. Este orden se mantendrá durante toda la competición.
- El orden de salida en el recorrido fijo dentro de cada categoría se hará por sorteo si no se ha solicitado acreditar marca mínima, o en orden inverso de la marca acreditada, si se ha solicitado.
- El recorrido variable seguirá el orden inverso al tiempo obtenido en el recorrido fijo, el más lento primero y el más rápido el último.

## Sentido de la marcha:

- Se debe entrar en todos los obstáculos en el sentido de la marcha (excepto en los obstáculos de la rampa y la puerta invertida) determinado por el tren de ruedas de la primera rueda que haya cruzado la línea de salida.
- En la rampa existe completa libertad para decidir el sentido en el que entrar y en la puerta invertida hay que hacerlo en el sentido contrario al de la marcha.
- Entre dos obstáculos el deportista debe en algún momento avanzar en el sentido de la marcha.

## Salida nula:

- 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.
- En la prueba de eliminación por equipos, sólo se repetirá una salida para todo el equipo.

## 7.1 PRUEBA CRONOMETRADA

El objetivo es que el deportista recorra en el menor tiempo posible unos recorridos con obstáculos, superando los mismos, cometiendo las menos penalizaciones posibles.

La prueba consta de 2 recorridos:

- Recorrido fijo. (7.1.1., Anexo I)
- Recorrido variable. (7.1.2., Anexo II)

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

### 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 180º
3. Pivote
4. Rampa
5. Puerta Invertida
6. Cuadrado de 360º
7. Ocho
8. Llegada

### 7.1.2. RECORRIDO VARIABLE

Lo forman los mismos obstáculos que hay en el recorrido fijo, pero modificando su orden en 2 o 4 de ellos, ver Anexo II.

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

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

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

### 7.2 PRUEBA DE ELIMINACIÓN

Esta prueba consta de 2 recorridos exactamente iguales situados en paralelo. Ver Anexo III.

El orden de los obstáculos en la prueba de eliminación 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 360º
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.

#### 7.2.1 INDIVIDUAL

En esta prueba, 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.

Dependiendo del número de participantes, para que dicho sistema de eliminatorias se pueda celebrar convenientemente, podrá haber eliminatorias previas, entre los peores clasificados en el cronometrado fijo o participantes que pasen directamente a la segunda ronda (los mejores clasificados en la prueba cronometrada fija).

El lugar de salida de cada deportista vendrá determinado por el área técnica de la competición.

La descalificación es directa, es decir, si un deportista realiza una penalización automáticamente es descalificado.

Si un deportista es descalificado, el contrario no será avisado hasta finalizar la prueba.

### 7.2.2 POR EQUIPOS

Se trata de la misma prueba que la de eliminación individual, pero mediante un sistema de relevos, que son dados por los mismos deportistas de cada equipo, en la que cada equipo participa con 4 deportistas.

Los deportistas número 1 y número 3 realizarán el circuito en un sentido, mientras que los deportistas número 2 y número 4 realizarán el circuito en el sentido contrario que sus compañeros. De forma que los deportistas número 1 y número 3 comenzarán el circuito por el obstáculo número 6 y los deportistas número 2 y 4 comenzarán el circuito por el obstáculo número 1.

El deportista número 1 deberá esperar detrás de la línea de salida y llegada hasta que el juez de bandera roja le haya dado la salida. Los deportistas número 2,3 y 4 podrán entrar en el circuito una vez su compañero haya puesto al menos una rueda dentro de la zona de transferencia (es decir una de las ruedas haya cruzado la línea de transferencia).

En el caso que se produzca una salida nula por alguno de los de los dos equipos con el primer relevista, el juez de bandera roja devolverá a los dos primeros relevistas del equipo detrás de la línea de salida y llegada y se repetirá la salida de los dos equipos. Si el mismo deportista realizará una segunda salida nula aquel equipo será descalificado.

En el caso que la salida nula sea del segundo, tercer o cuarto deportista el juez de bandera roja parará al deportista sin tocarlo y le indicará que vuelva a la línea de salida. Le indicará que debe volver a salir, sin parar a los deportistas del otro circuito, que no están involucrados con la salida nula.

El circuito presenta las mismas características que el recorrido de la prueba individual, por lo que respecta a medidas de los obstáculos, distancia entre ellos... a excepción de una nueva línea de transferencia situada a dos metros de la zona de salida hacia dentro del circuito (en dirección al obstáculo número 1 o número 6 respectivamente) y la línea de llegada y salida. Dichas líneas (línea de línea de salida y llegada serán alargadas 2 metros a cada lado del vértice exterior de la línea de salida y llegada, mientras que la línea de transferencia tendrá unas dimensiones que abarquen los dos circuitos).

El vértice que debe ser escogido para alargar las líneas de salida y llegada, es el borde interior.

La distancia entre las dos salidas y llegadas será reducida a 0,5m. Se colocarán pivotes en los vértices exteriores de la línea de salida y llegada para diferenciar las dos líneas de salida y llegada de cada equipo. Los pivotes que se utilizarán serán de color blanco.

Por lo que respecta a la línea de transferencia no contará con ningún pivote.

Esta línea de transferencia será marcada con un color diferente al utilizado para marcarlos obstáculos del circuito de eliminación por equipos y será de una tonalidad llamativa.

Se tomará como referencia el punto medio de la línea más cercana de la figura 360, por la parte interna. De esta manera, el primer pivote de la figura quedará a la altura de la mitad del cuadrado anterior.

Los equipos estarán formados por 4 deportistas.

En ningún caso podrán participar equipos con 3 deportistas. Si alguno de los componentes de un equipo sufre una lesión o causa baja durante la competición, dicho equipo causará baja.

Los equipos son de libre configuración en cuanto a la categoría 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 28.

División	Puntuación			
	Masculino	Femenino	-15	Novel
WS1A	7	-1	-1	-1
WS1B	8	-1	-1	-1
WS2	6	-1	-1	-1
WS3	5	-1	-1	-1
WS4	6	-1	-1	-1
WS5	8	-1	-1	-1
WS6	10	-1	-1	-1

\*Solo podrán ser restados un máximo de dos puntos (en las situaciones descritas en la tabla anterior) por cada deportista.

\*\*El número máximo de puntos que se permite restar a cada equipo es de 4 puntos.

Los equipos deberán inscribirse dentro del plazo de inscripción oficial del campeonato. No se permitirán inscripciones ni modificaciones una vez finalizado ese plazo.

El número máximo de equipos inscritos será de 10 y el mínimo será de 6. En caso de mayor número de inscripciones, participarán los diez equipos con mejor tiempo acreditado (media de los tiempos de sus cuatro componentes).

Los emparejamientos se harán en función de los tiempos de cada uno de los equipos: el equipo con el mejor tiempo competirá inicialmente con el equipo con el peor tiempo, el equipo con el segundo mejor tiempo competirá con el equipo que tenga el segundo peor tiempo y así sucesivamente.

Cada equipo tendrá un juez que le dará la primera salida y la llegada del equipo, habiendo dos jueces en cada equipo, uno de bandera roja y otro de bandera blanca.

Los jueces cronometradores de esta prueba serán colocados en la línea de transferencia para controlar que las salidas de los deportistas a los que se ha dado el relevo son correctas y se producen en el momento adecuado. En el caso que alguna salida no fuera considerada correcta conforme a la regla el juez cronometrador avisará levantando el brazo con la mano abierta al juez de bandera roja, quien procederá a parar al deportista, devolver al deportista detrás de la línea de salida y llegada y le indicará que debe volver a salir.

Uno de los jueces cronometradores se quedará en la primera zona de transferencia (la más cercana al obstáculo 6) y el otro irá rápidamente a la zona de transferencia más lejana (la más cercana al obstáculo 1) una vez el relevista número 4 haya salido de la zona de salida irá rápidamente a la línea de llegada para así poder detener el cronómetro cuando el último deportista haya cruzado la línea de llegada y 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 el vencedor.

Un equipo será vencedor de la eliminatoria cuando:

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

Dependiendo del número de equipos, para que dicho sistema de eliminatorias se pueda celebrar convenientemente, podrá haber eliminatorias previas y equipos que pasen directamente a la siguiente ronda.

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

### 7.3 PRUEBA CAMPEÓN DE CAMPEONES

Los ganadores en cada categoría se enfrentarán entre sí para determinar el vencedor absoluto en la prueba campeón de campeones.

Para ello, se establecerán una serie de hándicaps para compensar la desventaja funcional que esto puede suponer, teniendo en cuenta la equiparación entre las categorías.

Los tiempos para medir el hándicap de cada campeón en su categoría en esta prueba será la media de los tres mejores tiempos realizados por el propio deportista en la prueba de eliminación de las tres últimas temporadas entre Campeonatos de España (contando los tiempos realizados en el campeonato que se está celebrando en ese momento) y rankings nacionales (contando el ranking de la propia temporada).

A partir de esta media se realizará el tiempo de hándicap para cada categoría en la prueba de campeón de campeones.

En las categorías donde se unifiquen las categorías masculinas y femeninas podrán participar los deportistas de ambos géneros con mejores tiempos en la prueba de eliminación.

\* Actualmente en este deporte se están investigando nuevas pruebas para incorporar, en el caso de que se quieran llevar a cabo, se anexarán a este reglamento en las próximas temporadas.

### 7.4 ACLARACIONES EN CASO DE EMPATE:

En el supuesto caso que se produzca en alguna de las pruebas dos o más tiempos iguales se procederá de la siguiente manera, dependiendo de la prueba en la que se produzca dicha situación:

- En la prueba cronometrada:  
Desempatará el deportista que tenga menos penalizaciones, en el caso que haya el mismo número de penalizaciones, los dos deportistas o equipos quedarán en la misma posición.
- En la prueba de eliminación individual:  
Los dos o más deportistas involucrados en el empate quedarán en la misma posición.
- En la prueba de campeón de campeones y de eliminación por equipos:  
Siempre que haya un empate, se volverá a repetir la carrera hasta que haya un vencedor absoluto, dando un tiempo de descanso máximo de 5 minutos entre la finalización del recorrido y el inicio de la repetición.

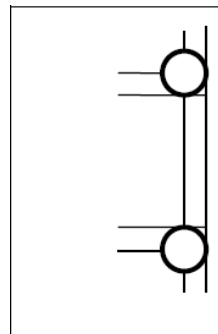
## 8. OBSTACULOS

### 8.1 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.

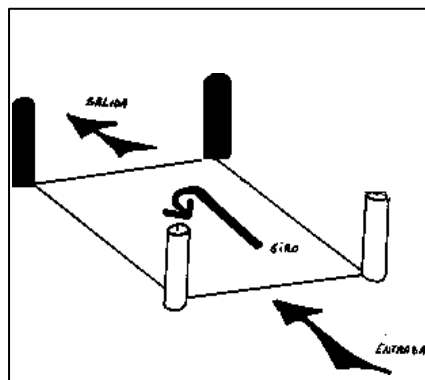
La salida y la llegada serán válidas siempre y cuando una de las ruedas del tren del sentido de la marcha pase limpiamente entre los dos pivotes.



### 8.2 CUADRADO DE 180º

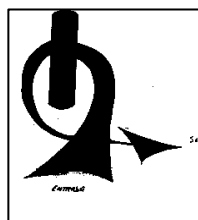
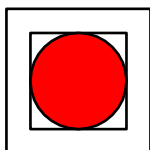
Este obstáculo estará delimitado por cuatro pivotes, 2 blancos de entrada y 2 rojos de salida.

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



### 8.3 PIVOTE DE GIRO COMPLETO

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

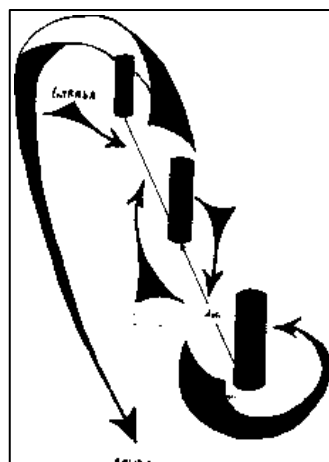


## 8.4 FIGURA EN OCHO

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 el ocho.

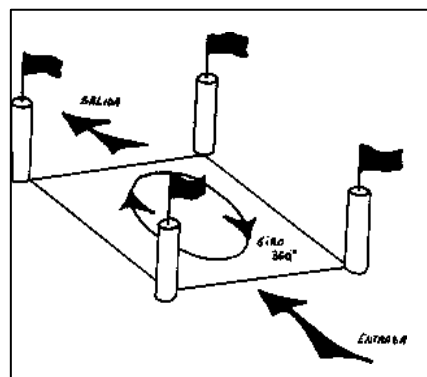
Si el Juez no pudiera recolocar alguno de los pivotes derribados, si todas las ruedas pasan por el lado correcto de la diagonal imaginaria del cuadrado según el sentido de la marcha se penalizará con 3 segundos por cada rueda que se toque. Si alguna de las ruedas pasa por el lado incorrecto de la diagonal imaginaria del cuadrado según el sentido de la marcha, el deportista será descalificado.



## 8.5 CUADRADO DE 360º

Este cuadrado estará delimitado por 4 pivotes blancos, con 4 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 360º dentro de los límites del cuadrado y salir en el mismo sentido en que se entró.

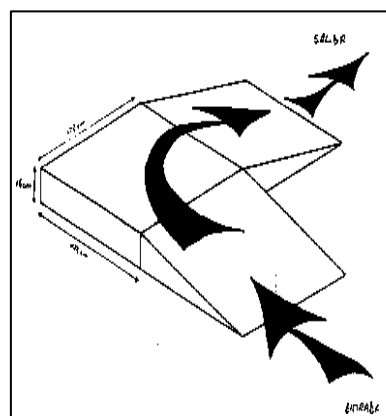


## 8.6 RAMPA/PLATAFORMA

Este obstáculo sólo pertenece a la prueba cronometrada, consistiendo en una rampa de subida, una plataforma plana y una rampa de bajada hacia la derecha, todo ello formando un ángulo de 90º.

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. Existe completa libertad para decidir el sentido en el que salir.

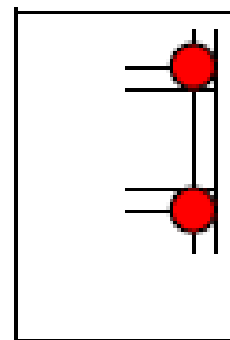
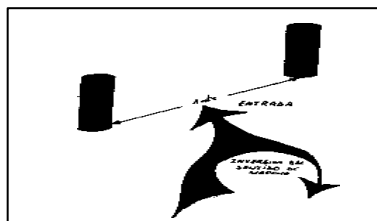


La WS3 no realiza este obstáculo, pero deberá bordearla por su parte externa.

### 8.7 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 dos pivotes.



### 8.8 ZIG-ZAG

Se realizará como el ocho, pero sin retorno.

Este obstáculo pertenece sólo al recorrido de eliminación.

## 9. PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIONES

### 9.1. PENALIZACIONES

#### 9.1.1 PENALIZACIONES DE 3 SEGUNDOS

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

- **(ref. 9.1A)** 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 WS2 si sus pies tocan un pivote o línea.
- **(ref. 9.1B)** Entrar o salir en un cuadrado por una línea que no corresponde, independientemente de que se tire o no pivote. \*
- **(ref. 9.1C)** 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. \*
- **(ref. 9.1D)** Entrar o salir en un cuadrado con la rueda que no corresponde. \*
- **(ref. 9.1E)** Salirse de la rampa (WS1, WS2, WS4, WS5 Y WS6) mientras se realiza el obstáculo\*. Si alguna de las ruedas pisa el vértice interno de la rampa, se consideran 2 líneas y por tanto serán 2 penalizaciones.
- **(ref. 9.1F)** Se penalizará de la misma manera al deportista de la WS3 si toca la rampa mientras la bordea o sube por ella. Si el deportista WS3 sube por error la rampa y rectifica hacia atrás será penalizado con 4/6 penalizaciones y si rectifica saliendo por el otro lado de la rampa (salida normal de las otras divisiones), será penalizado con 8/12 penalizaciones. \*

\*a razón de 3 segundos por rueda.

#### 9.1.2 PENALIZACIONES DE 5 SEGUNDOS

- **(ref. 9.1.2 A)** Se sumarán 5 segundos al tiempo total al derribar un pivote. Los pivotes señaladores de salida y llegada también serán penalizados.

## 9.2 DESCALIFICACIONES

Motivos de descalificación	Siglas
<b>(ref. 9.1A)</b> Cambiar la secuencia asignada en el recorrido fijo o variable.	SRF/SRV
<b>(ref. 9.1B)</b> Incorrecta realización de un obstáculo en recorrido fijo o variable.	ORO + (nombre obstáculo)
<b>(ref. 9.1C)</b> Caída y recibir asistencia por parte de un Juez.	IJ
<b>(ref. 9.1D)</b> Tener, a criterio del Juez Principal, una conducta antideportiva	CA
<b>(ref. 9.1E)</b> Si el casco dejara de estar colocado correctamente u otras causas materiales.	CS
<b>(ref. 9.1 F)</b> Realizar 2 salidas nulas	2N
<b>(ref. 9.1G)</b> Tardar más de 1 minutos entre la finalización de un obstáculo y el inicio del siguiente.	+1
<b>(ref. 9.1H)</b> Ayudarse de partes del cuerpo no reglamentarias.	ANC
<b>(ref. 9.1I)</b> No presentarse en cámara de llamadas.	NP
<b>(ref. 9.1J)</b> No respetar el sentido de la marcha entre obstáculos.	SM
<b>(ref. 9.1K)</b> Agredir verbal o físicamente a un Juez.	AJ
<b>(ref. 9.1L)</b> Entrar en el recorrido una vez cerrado por los Jueces.	ECJ

### **Aclaraciones de motivos de descalificación:**

- En el caso de error del deportista, puede rectificar el obstáculo realizado erróneamente, siempre que reanude la marcha en el punto previo al obstáculo incorrectamente pasado.
- Si un deportista repite un obstáculo porque cree que lo realizó mal, no penaliza en esa repetición, pero si lo realiza incorrectamente, será descalificado, ya que lo que cuenta es la última vez que lo realizó.
- Realizar más de un giro de 180º en un cuadrado de 180 o más de un giro de 360º en un cuadrado de 360, comporta la descalificación.
- Tocar el suelo con los pies para dirigir la silla en WS1, WS3, WS4, WS5 Y WS6 o utilizarlas manos para dirigir la silla en la WS2, 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 1 minuto entre la finalización de un obstáculo y el inicio del siguiente. El Juez de Bandera Roja será el encargado de decidir cuándo 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.
- 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. En la prueba de eliminación por equipos sólo se permite avisar con contacto físico al primer relevista de la carrera en caso de salida nula, el resto de deportistas deben ser avisados con una distancia de seguridad para que vuelvan a repetir la salida, sin ningún tipo de contacto físico.
- En caso que el Juez Principal observe que un deportista muestra una conducta antideportiva\* en alguna de las pruebas, será descalificado de la misma. Si esta actitud se mantiene fuera de la prueba, y/o mientras está en las instalaciones, será descalificado de la competición, y se le invitará a salir de las instalaciones. Si no lo hace, se avisará a las autoridades.

\*La conducta antideportiva también afectará, a criterio del Juez Principal, al resto de personas que estén en las instalaciones. Si se trata de un técnico o auxiliar con licencia deportiva, el primer aviso se dará mediante una tarjeta amarilla. Si la conducta persiste, será expulsado de la competición con una tarjeta roja, y deberá abandonar las instalaciones. Si se trata de una persona del público sin licencia, el primer aviso se dará mediante una amonestación verbal. Si la conducta persiste, deberá abandonar las instalaciones. En ambos casos, si la persona expulsada no quiere abandonar las instalaciones, se avisará a las autoridades.

### **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:

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.

Si se produce a la finalización del recorrido, y como máximo dentro de los 15 minutos siguientes a la finalización del mismo, se podrá presentar una reclamación verbal al Juez Principal de la Competición, si lo precisan, el vídeo de la prueba.

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

Si el deportista no está conforme, podrá hacer una reclamación solicitando en la secretaría del campeonato el correspondiente impreso.

Una vez rellenado el impreso, éste se entregará en la secretaría del campeonato junto con el depósito de 50 €, fianza establecida por el reglamento de este deporte, la cual vendrá fijada en el reglamento de competición del campeonato. Si la reclamación es rechazada no se devolverá el importe de la fianza.

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

En cada Campeonato se deben formar dos Comités:

- **Comité de Protesta**, formado por cuatro personas:
  - El Responsable Técnico de la FEDPC, que lo presidirá.
  - Un Miembro de la Entidad local organizadora.
  - Un Representante de los Técnicos inscritos en la competición, éste será elegido en la reunión de Técnicos celebrada previamente al comienzo del Campeonato. No podrá actuar en los temas que se refieran específicamente a su equipo, por lo que se nombrará un suplente.
  - El Juez Principal, con voz, pero sin voto.

Las funciones del Comité serán las siguientes:

- Examinar y resolver en segunda instancia las reclamaciones que se produzcan.
- Juzgar los acontecimientos antideportivos que puedan producirse antes, durante o después de las competiciones.

Para recurrir al Comité de Protesta es necesario hacerlo en un plazo máximo de 2 horas después de conocer la comunicación del Juez Principal de la Competición.

- **Comité de Apelación**, formado por:
  - El Director Técnico de la FEDPC o persona en quien delegue, que lo presidirá.
  - Un Miembro de la Entidad local organizadora distinto al del Comité de Protesta.
  - Un Representante de los Técnicos inscritos en la competición distinto al del Comité de Protesta, éste será elegido en la reunión de Técnicos celebrada previamente al comienzo del Campeonato. No podrá actuar en los temas que se refieran específicamente a su equipo, por lo que se nombrará un suplente.
  - El Juez Principal, con voz, pero sin voto.

La función de este Comité será juzgar en tercera instancia toda reclamación contra las decisiones del Comité de Protesta.

La decisión del Comité de Apelación es definitiva e inapelable.

El Comité de Apelación será el que dictamine la descalificación del deportista reclamado o readmitirle por descalificación errónea utilizando.

Las decisiones de ambos comités se tomarán lo más rápidamente posible, tratando de que la posible resolución no influya en el desarrollo de la competición. Si su resolución no debe ser inmediata, en tanto que no va a influir en el desarrollo de la competición inminentemente, se pospondrá el análisis de dicha reclamación hasta el final de un determinado recorrido, de una categoría, así como se podrá continuar la competición teniendo en cuenta el resultado del sancionado "BAJO PROTESTA" debiéndose identificar al lado del tiempo que corresponda, hasta su resolución final.

## **11. HOMOLOGACIONES**

### **HOMOLOGACIÓN DE RECORDS DE ESPAÑA**

Se podrán conseguir récord de España tan sólo en la prueba Cronometrada. Constando ésta del Recorrido Fijo (Anexo I) y cualquiera de los Recorridos Variables posibles (Anexo II).

#### Condiciones generales:

- Debe ser realizado en un polideportivo que cumpla con las dimensiones mínimas (artículo 3).
- Todo el material debe estar homologado (artículo 4).
- La Toma de Tiempo deberá figurar en el Calendario Oficial de la FEDPC.
- El número mínimo de Jueces para poder homologarlo debe ser de 3 Jueces (nacional o autonómico) todos ellos con licencia en vigor. Si es una prueba de ámbito autonómico a los Jueces Autonómicos no se les pedirá que esté homologada su licencia.
- En el caso de que los circuitos se modifiquen, todos los récords de España serán reiniciados en la nueva prueba teniendo en cuenta esos récords para los antiguos circuitos o situaciones.

## **12. DOCUMENTACION**

### **Aspectos a tener en cuenta al rellenar el acta de la prueba cronometrada**

El acta de la prueba cronometrada debe incluir:

- Temporada y fecha de la competición.
- Tipo de prueba (campeonato o toma de tiempo).
- Marcas acreditadas (si las hay).
- Número de recorrido libre, según los números que aparecen en el anexo 2 del reglamento.
- En caso de descalificación, escribir el motivo de ésta según las claves que aparecen en el cuadro de descalificaciones, 9.2.
- Firma y nombre de los jueces presentes en la prueba.

## **13. ACTAS DE LA COMPETICIÓN**

## ACTA PRUEBA CRONOMETRADA

<b>WS</b>		COMPETICIÓN: <input style="width: 90%;" type="text"/>	LUGAR: <input style="width: 90%;" type="text"/>
	TIPO RECORRIDO VARIABLE <input style="width: 20px;" type="text"/>	TEMPORADA <input style="width: 100px;" type="text"/>	FECHA: <input style="width: 150px;" type="text"/>

DEPORTISTA <input style="width: 100%;" type="text"/>	CLUB <input style="width: 100%;" type="text"/>	DORSAL: <input style="width: 30px;" type="text"/>	Nº LICENCIA <input style="width: 50px;" type="text"/>	TIEMPO ACREDITADO <input style="width: 100%;" type="text"/>																																																		
<b>PENALIZACIONES</b>		<b>TIEMPO PARCIAL</b>																																																				
Recorrido Fijo <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> </table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> </table>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	____ Min ____ Seg ____ Cseg		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
Recorrido Variable <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> </table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> </table>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	____ Min ____ Seg ____ Cseg		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th colspan="2">TIEMPO TOTAL</th> <th colspan="2">TIEMPO FINAL</th> </tr> <tr> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> </tr> </table>			TIEMPO TOTAL		TIEMPO FINAL		____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg																																										
TIEMPO TOTAL		TIEMPO FINAL																																																				
____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg																																																			
		DESCALIFICADO <input style="width: 20px;" type="text"/> MOTIVO <input style="width: 100px;" type="text"/>																																																				

DEPORTISTA <input style="width: 100%;" type="text"/>	CLUB <input style="width: 100%;" type="text"/>	DORSAL: <input style="width: 30px;" type="text"/>	Nº LICENCIA <input style="width: 50px;" type="text"/>	TIEMPO ACREDITADO <input style="width: 100%;" type="text"/>																																																		
<b>PENALIZACIONES</b>		<b>TIEMPO PARCIAL</b>																																																				
Recorrido Fijo <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> </table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> </table>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	____ Min ____ Seg ____ Cseg		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
Recorrido Variable <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> </table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> </table>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	____ Min ____ Seg ____ Cseg		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th colspan="2">TIEMPO TOTAL</th> <th colspan="2">TIEMPO FINAL</th> </tr> <tr> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> </tr> </table>			TIEMPO TOTAL		TIEMPO FINAL		____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg																																										
TIEMPO TOTAL		TIEMPO FINAL																																																				
____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg																																																			
		DESCALIFICADO <input style="width: 20px;" type="text"/> MOTIVO <input style="width: 100px;" type="text"/>																																																				

DEPORTISTA <input style="width: 100%;" type="text"/>	CLUB <input style="width: 100%;" type="text"/>	DORSAL: <input style="width: 30px;" type="text"/>	Nº LICENCIA <input style="width: 50px;" type="text"/>	TIEMPO ACREDITADO <input style="width: 100%;" type="text"/>																																																		
<b>PENALIZACIONES</b>		<b>TIEMPO PARCIAL</b>																																																				
Recorrido Fijo <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> </table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> </table>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	____ Min ____ Seg ____ Cseg		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
Recorrido Variable <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> </table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> </table>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	____ Min ____ Seg ____ Cseg		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th colspan="2">TIEMPO TOTAL</th> <th colspan="2">TIEMPO FINAL</th> </tr> <tr> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> </tr> </table>			TIEMPO TOTAL		TIEMPO FINAL		____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg																																										
TIEMPO TOTAL		TIEMPO FINAL																																																				
____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg																																																			
		DESCALIFICADO <input style="width: 20px;" type="text"/> MOTIVO <input style="width: 100px;" type="text"/>																																																				

DEPORTISTA <input style="width: 100%;" type="text"/>	CLUB <input style="width: 100%;" type="text"/>	DORSAL: <input style="width: 30px;" type="text"/>	Nº LICENCIA <input style="width: 50px;" type="text"/>	TIEMPO ACREDITADO <input style="width: 100%;" type="text"/>																																																		
<b>PENALIZACIONES</b>		<b>TIEMPO PARCIAL</b>																																																				
Recorrido Fijo <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> </table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> </table>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	____ Min ____ Seg ____ Cseg		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
Recorrido Variable <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> </table>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td></tr> </table>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	____ Min ____ Seg ____ Cseg		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3																																								
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																													
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th colspan="2">TIEMPO TOTAL</th> <th colspan="2">TIEMPO FINAL</th> </tr> <tr> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> <td>____ Min ____ Seg ____ Cseg</td> </tr> </table>			TIEMPO TOTAL		TIEMPO FINAL		____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg																																										
TIEMPO TOTAL		TIEMPO FINAL																																																				
____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg																																																			
		DESCALIFICADO <input style="width: 20px;" type="text"/> MOTIVO <input style="width: 100px;" type="text"/>																																																				

JUEZ PRINCIPAL

JUEZ BANDERA ROJA

JUEZ BANDERA BLANCA

Fdo.:

Fdo.:

Fdo.:

## ACTA DE ELIMINACIÓN INDIVIDUAL

COMPETICIÓN:

LUGAR:

TEMPORADA:

FECHA:

DIVISIÓN:

Nº elim.	NOMBRE Y APELLIDOS	CLUB	GANADOR	TIEMPO

JUEZ PRINCIPAL	JUECES DE BANDERA	
	Fdo.:	Fdo.:
Fdo.:	Fdo.:	Fdo.:

## ACTA DE ELIMINACIÓN POR EQUIPOS

COMPETICIÓN:

LUGAR:

TEMPORADA:

FECHA:

NOMBRE EQUIPO:					
NOMBRE Y APELLIDOS DEPORTISTAS	División	Puntos	Suma puntos	TIEMPO	GANADOR

NOMBRE EQUIPO:					
NOMBRE Y APELLIDOS DEPORTISTAS	División	Puntos	Suma puntos	TIEMPO	GANADOR

NOMBRE EQUIPO:					
NOMBRE Y APELLIDOS DEPORTISTAS	División	Puntos	Suma puntos	TIEMPO	GANADOR

NOMBRE EQUIPO:					
NOMBRE Y APELLIDOS DEPORTISTAS	División	Puntos	Suma puntos	TIEMPO	GANADOR

JUEZ PRINCIPAL	JUECES DE BANDERA			
Fdo.:	Fdo.:	Fdo.:	Fdo.:	Fdo.:

## ANEXO I: RECORRIDO FIJO

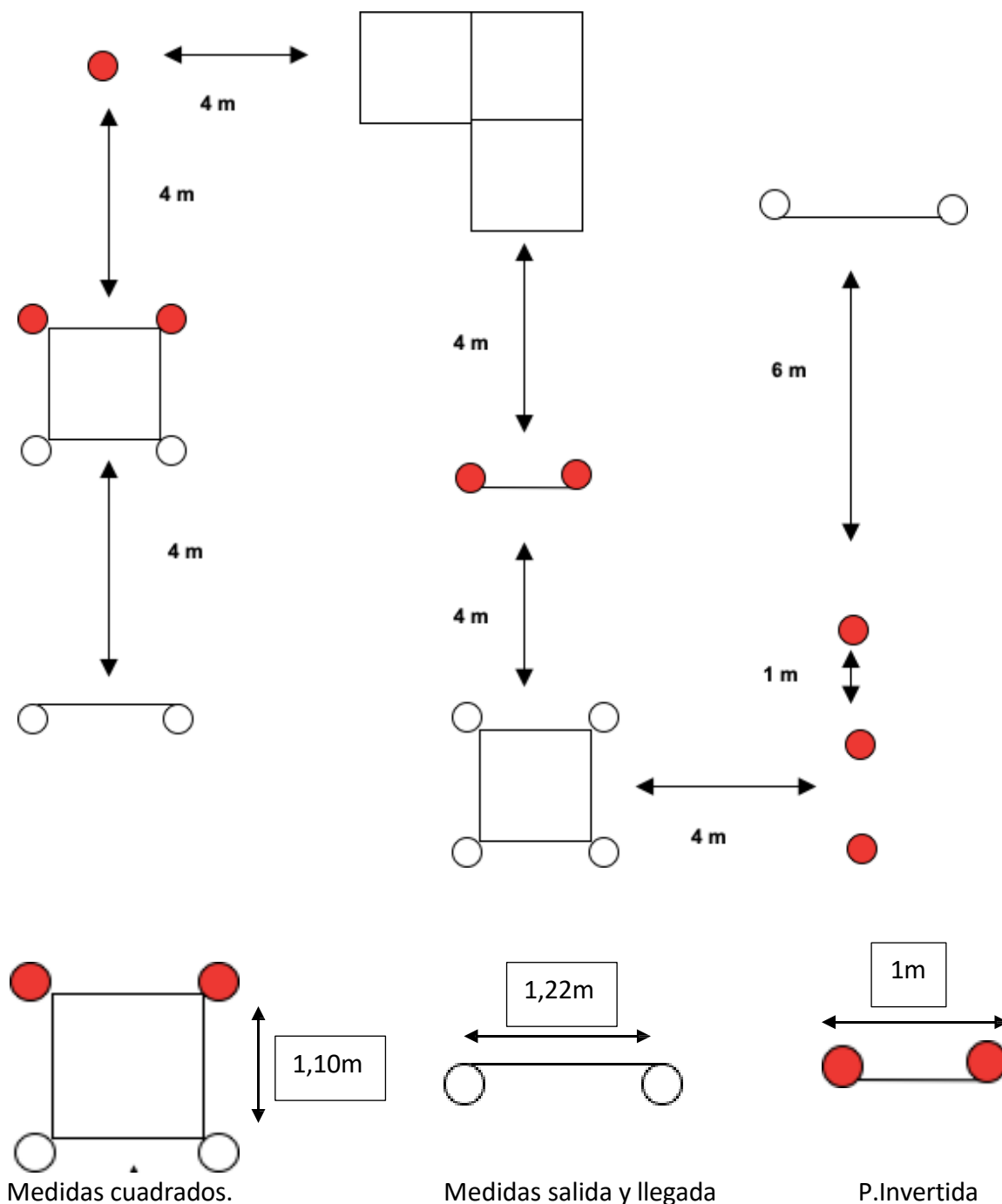
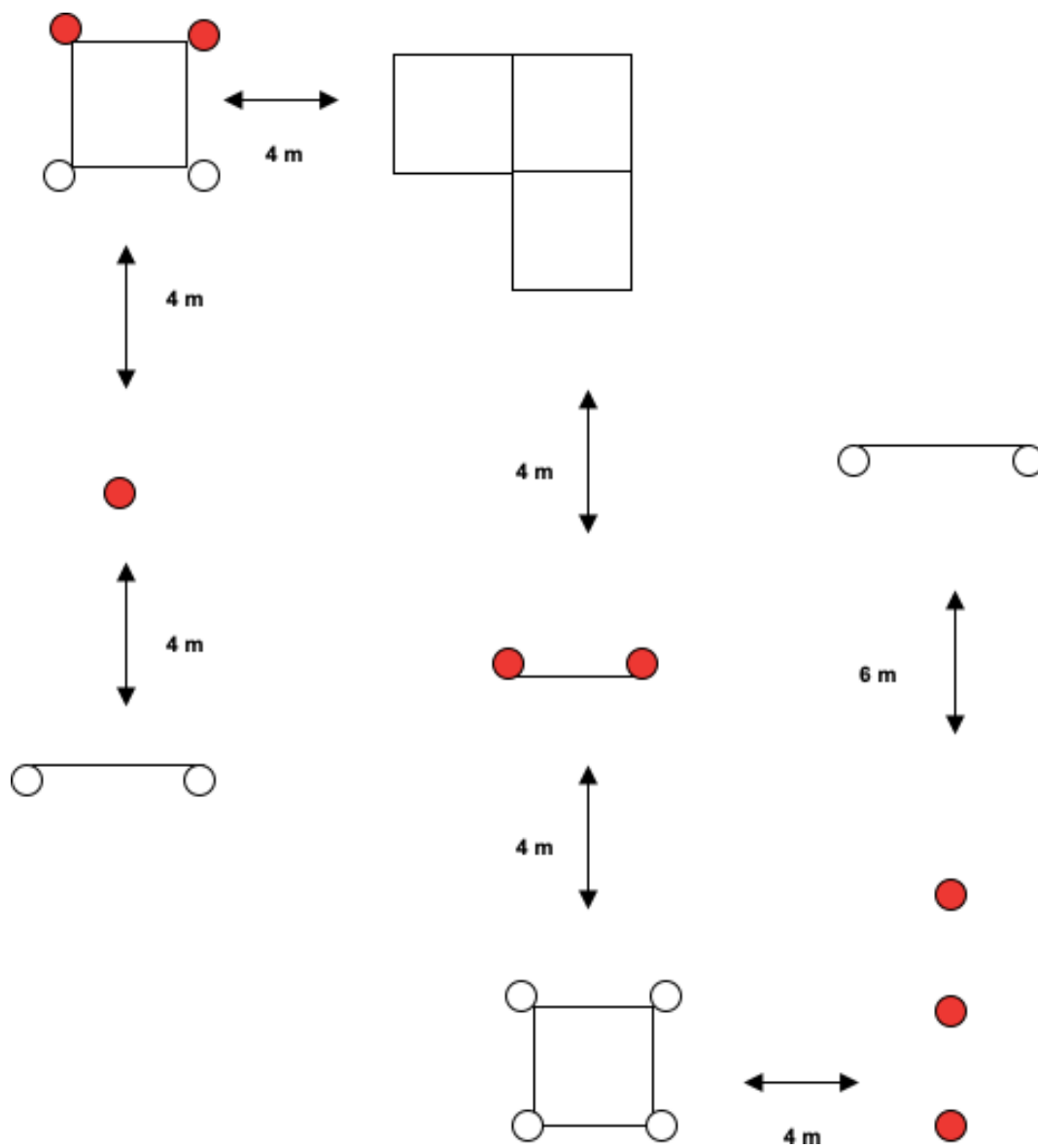


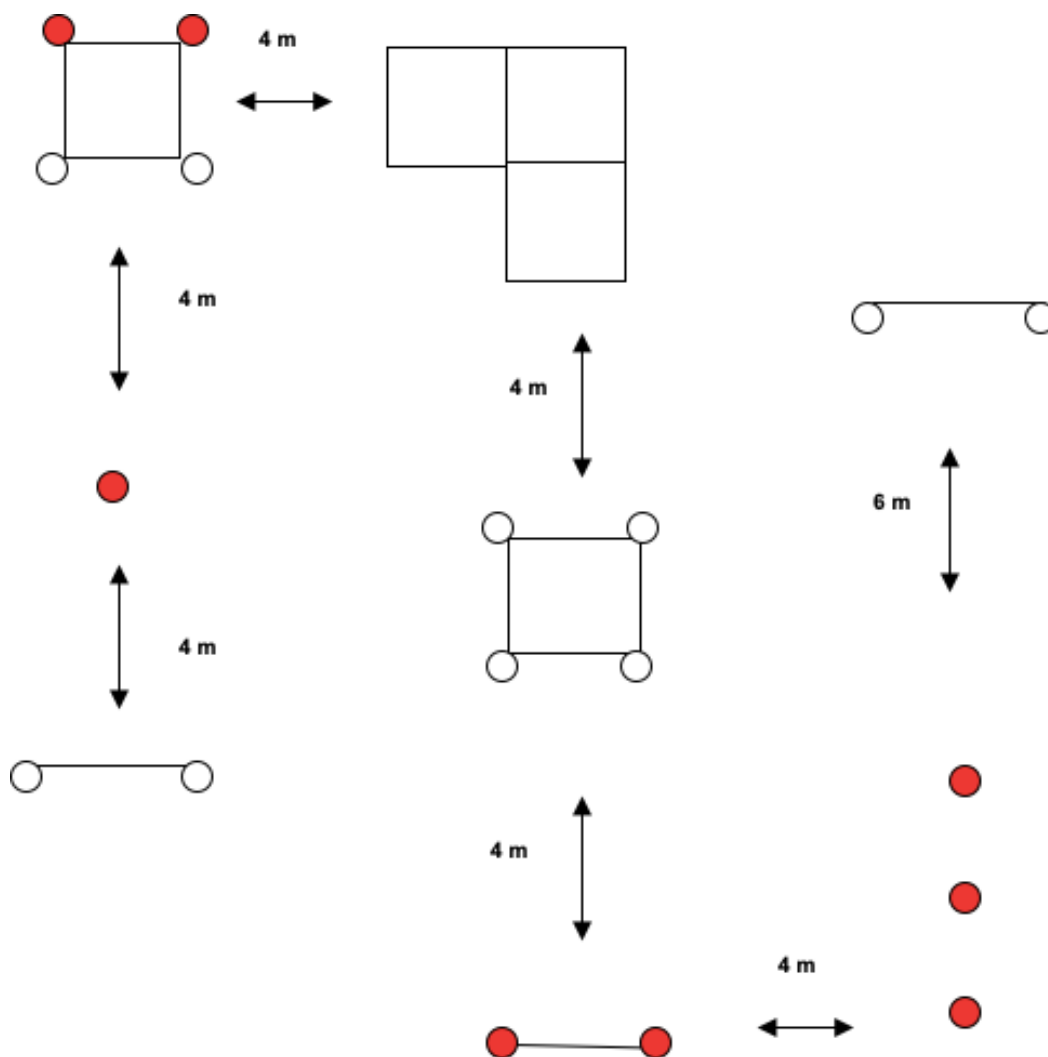
TABLA RESUMEN RECORRIDOS VARIABLES		Nº5	Cambio Giro 180º por Giro 360º
Nº1	Cambio Giro 180º por Pivote	Nº6	Cambio Pivote por P.Invertida + nº5
Nº2	Cambio P.Invertida por Giro 360º	Nº7	Cambio Pivote por P.Invertida
Nº3	Cambio Giro 180º por P.Invertida + nº2	Nº8	Cambio Pivote por Giro 360º
Nº4	Cambio Pivote por Giro 360º + nº3	Nº9	Cambio Giro 360º por P.invertida

## ANEXO II: RECORRIDOS VARIABLES

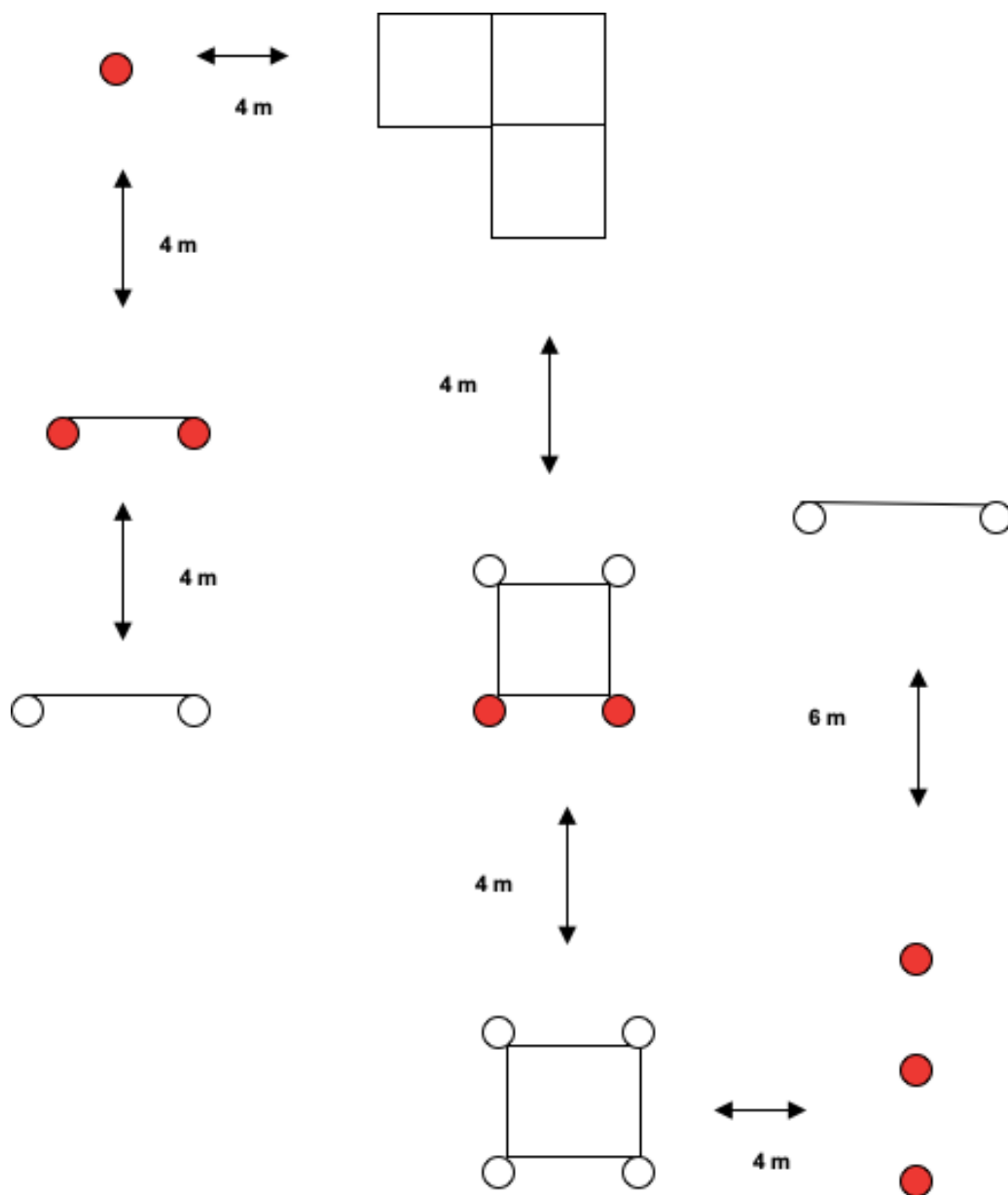
### ***RECORRIDO VARIABLE NÚMERO 1***



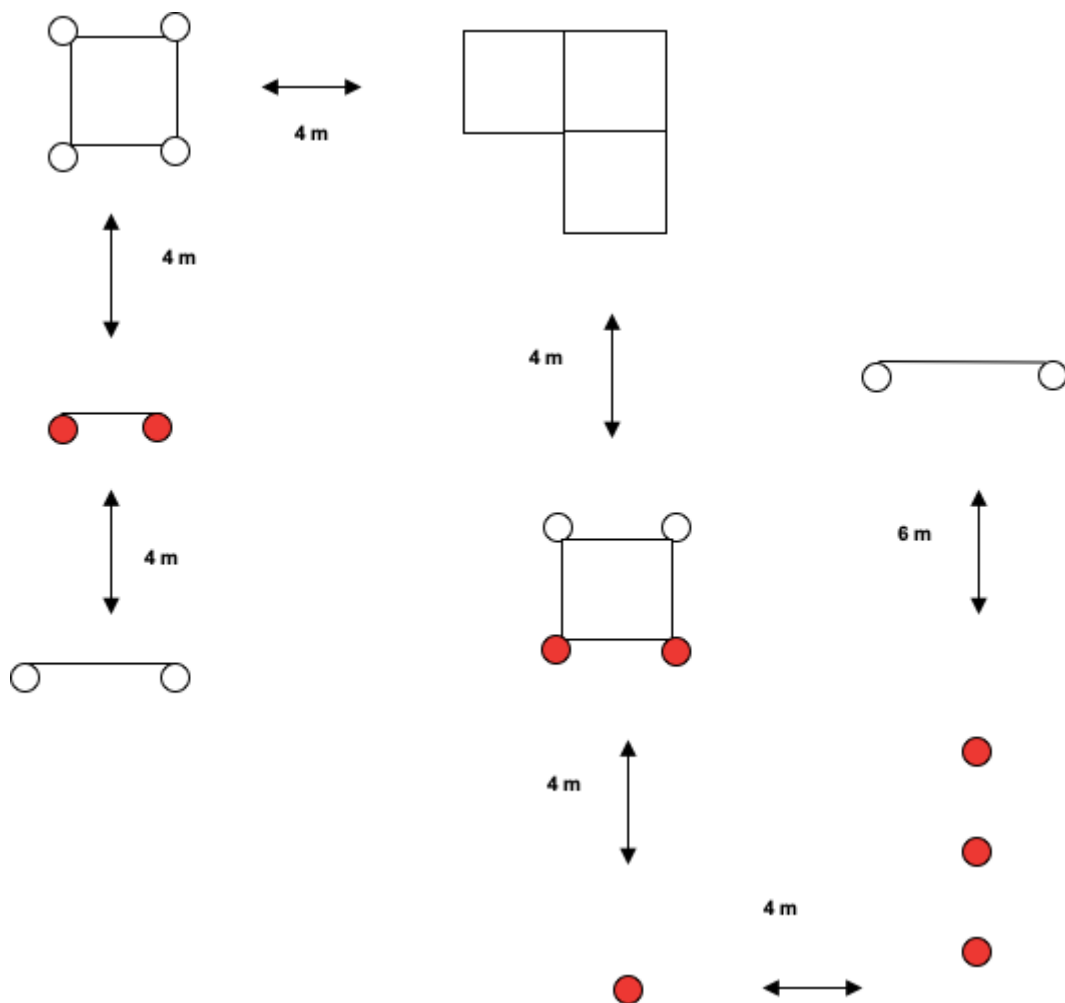
## RECORRIDO VARIABLE NÚMERO 2



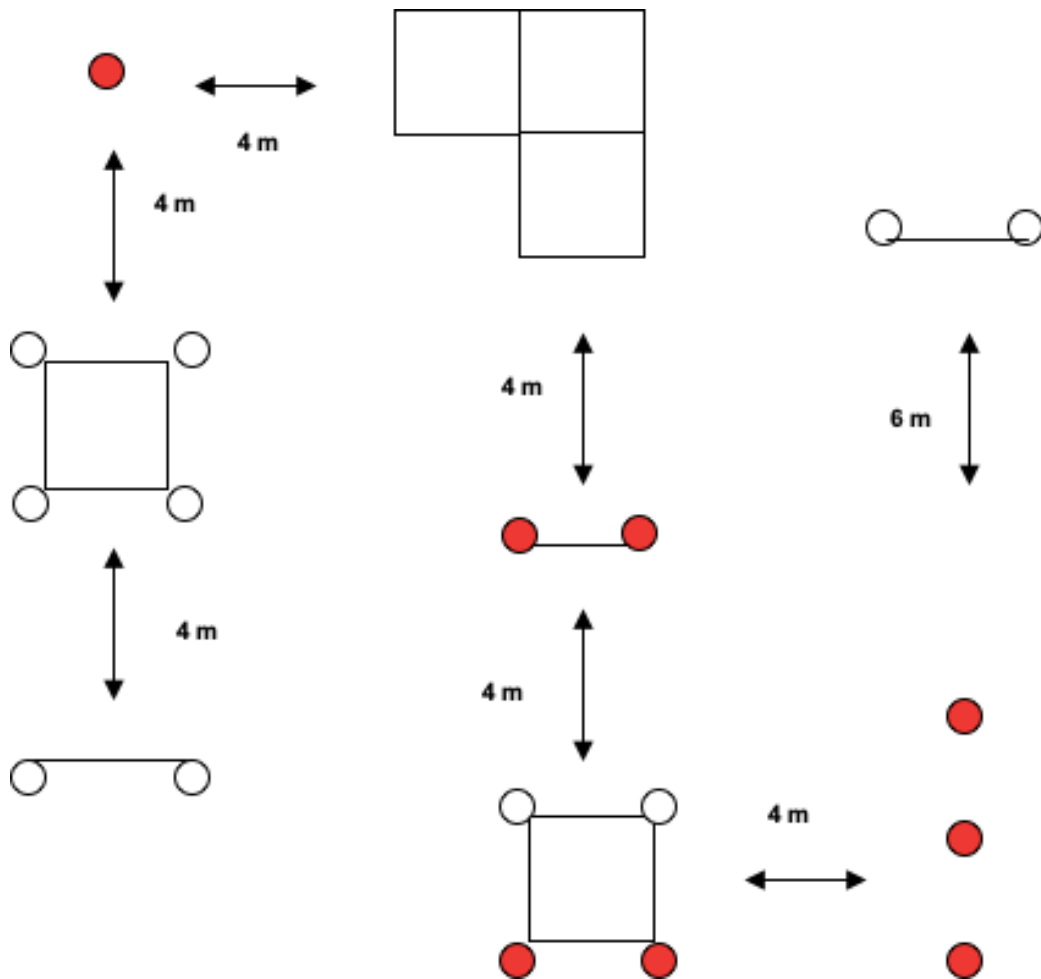
## RECORRIDO VARIABLE NÚMERO 3



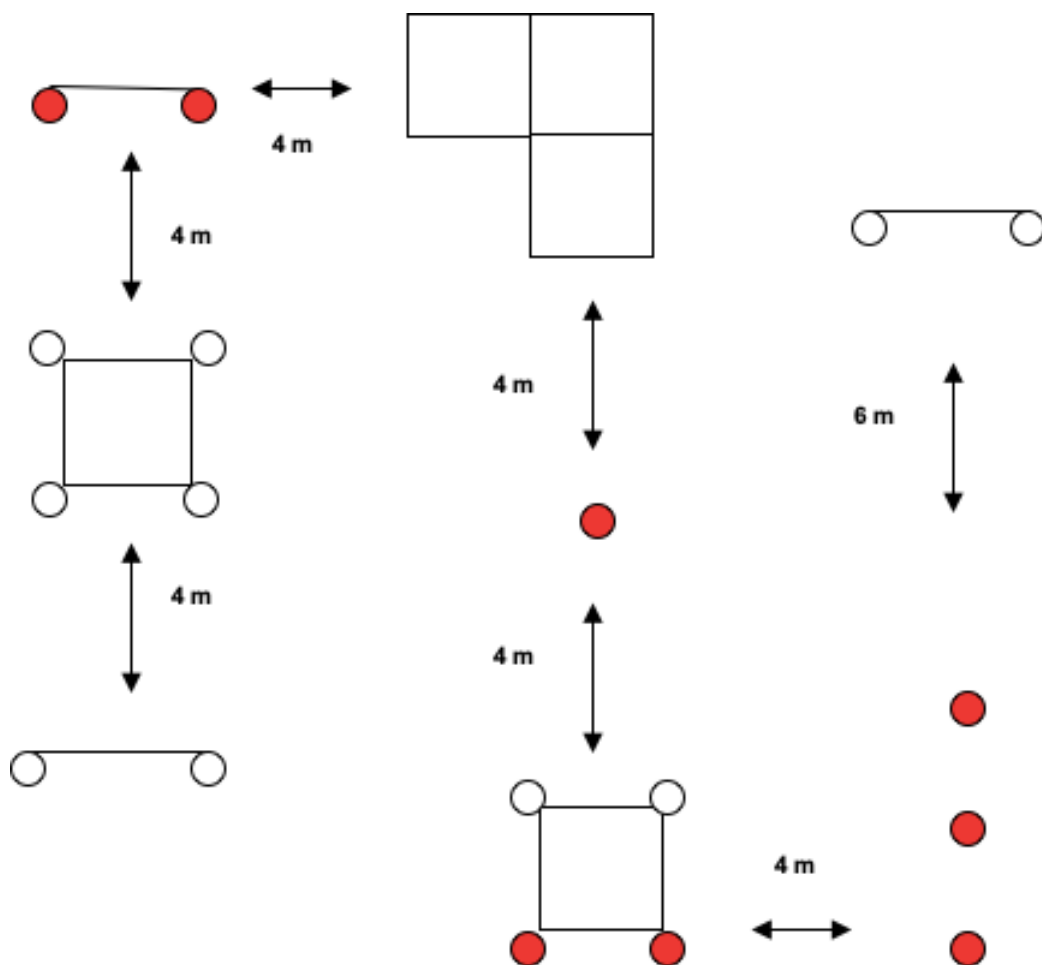
## RECORRIDO VARIABLE NÚMERO 4



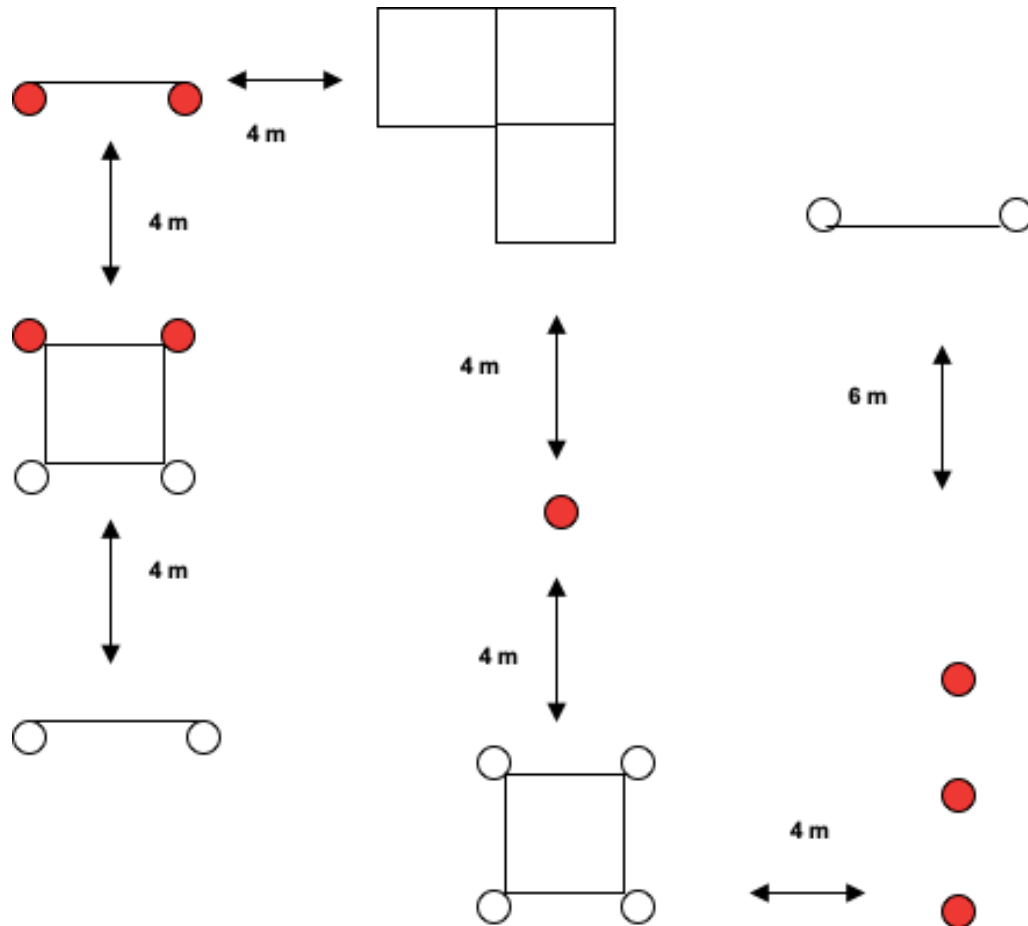
## RECORRIDO VARIABLE NÚMERO 5



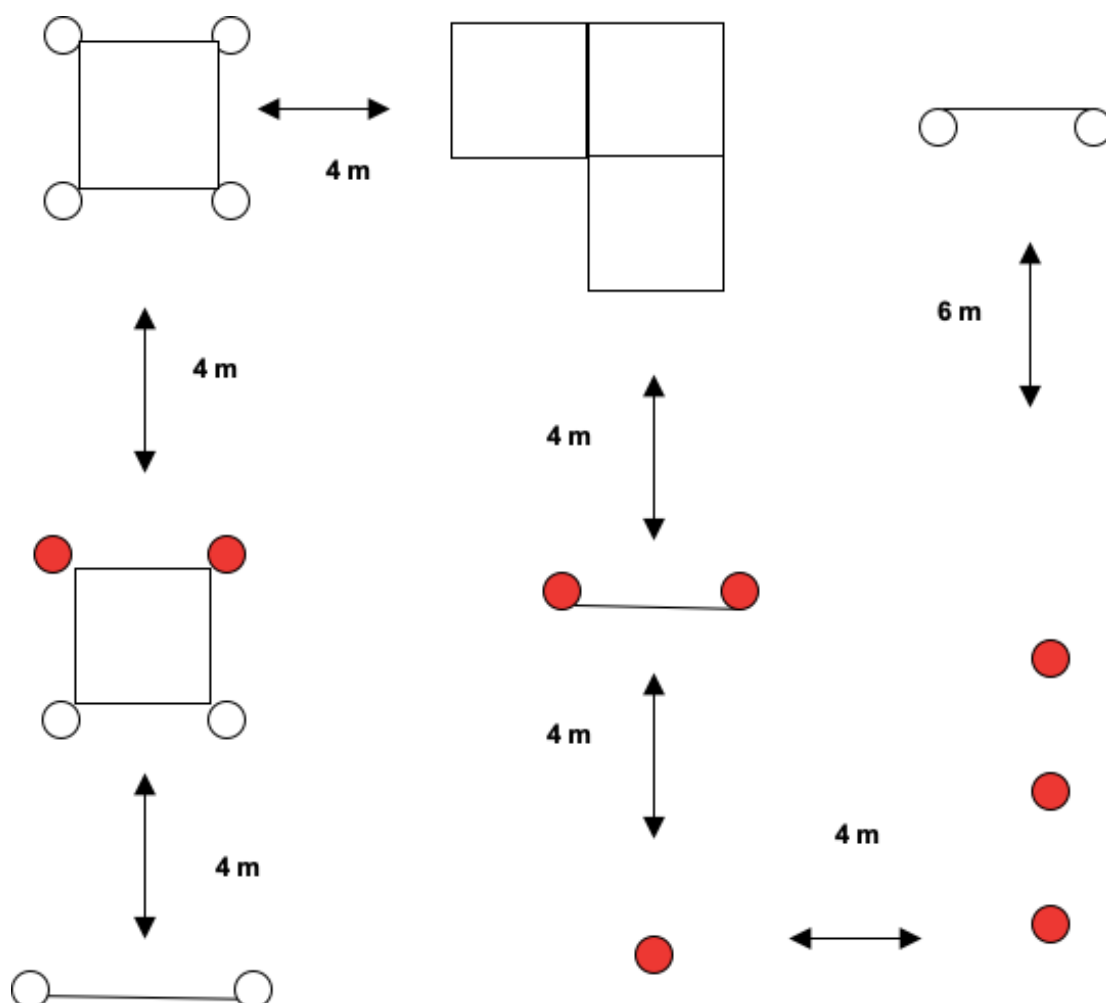
## RECORRIDO VARIABLE NÚMERO 6



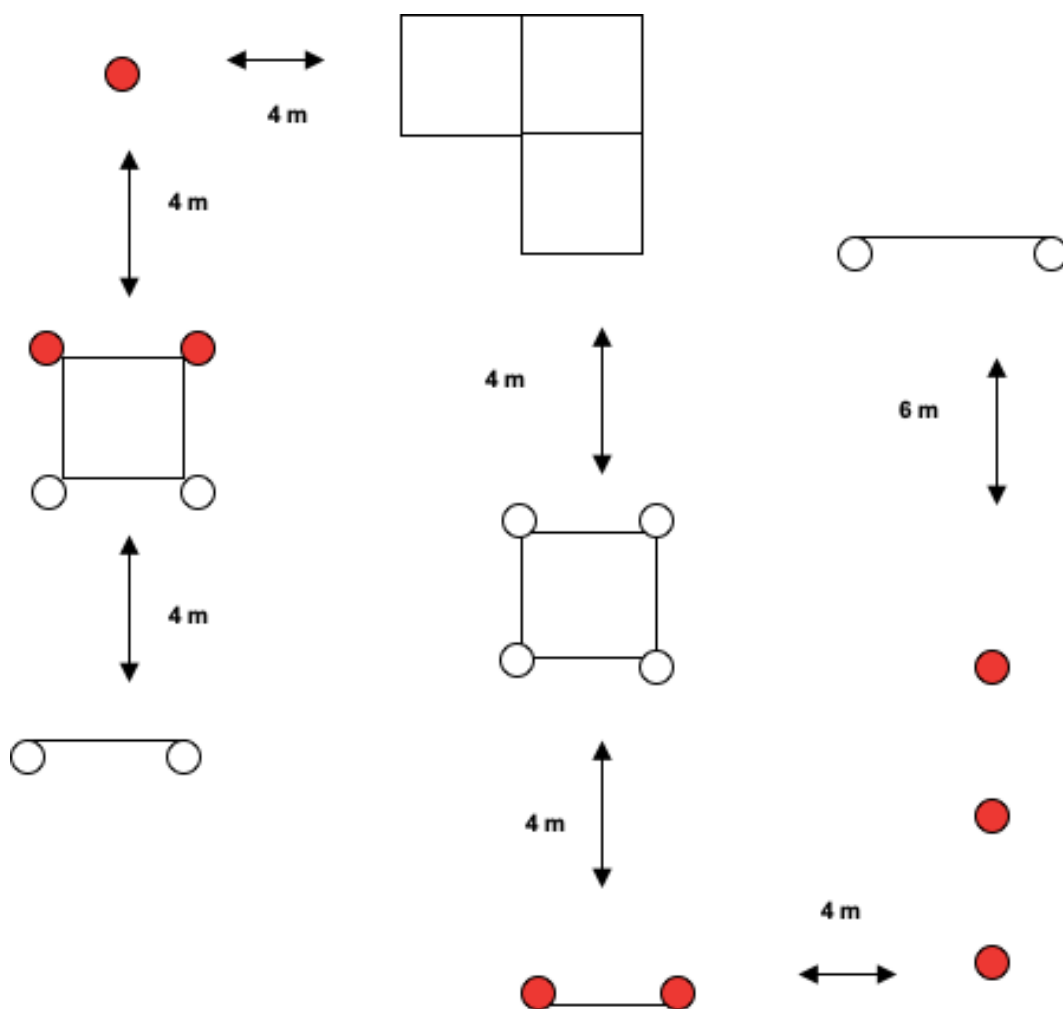
## RECORRIDO VARIABLE NÚMERO 7



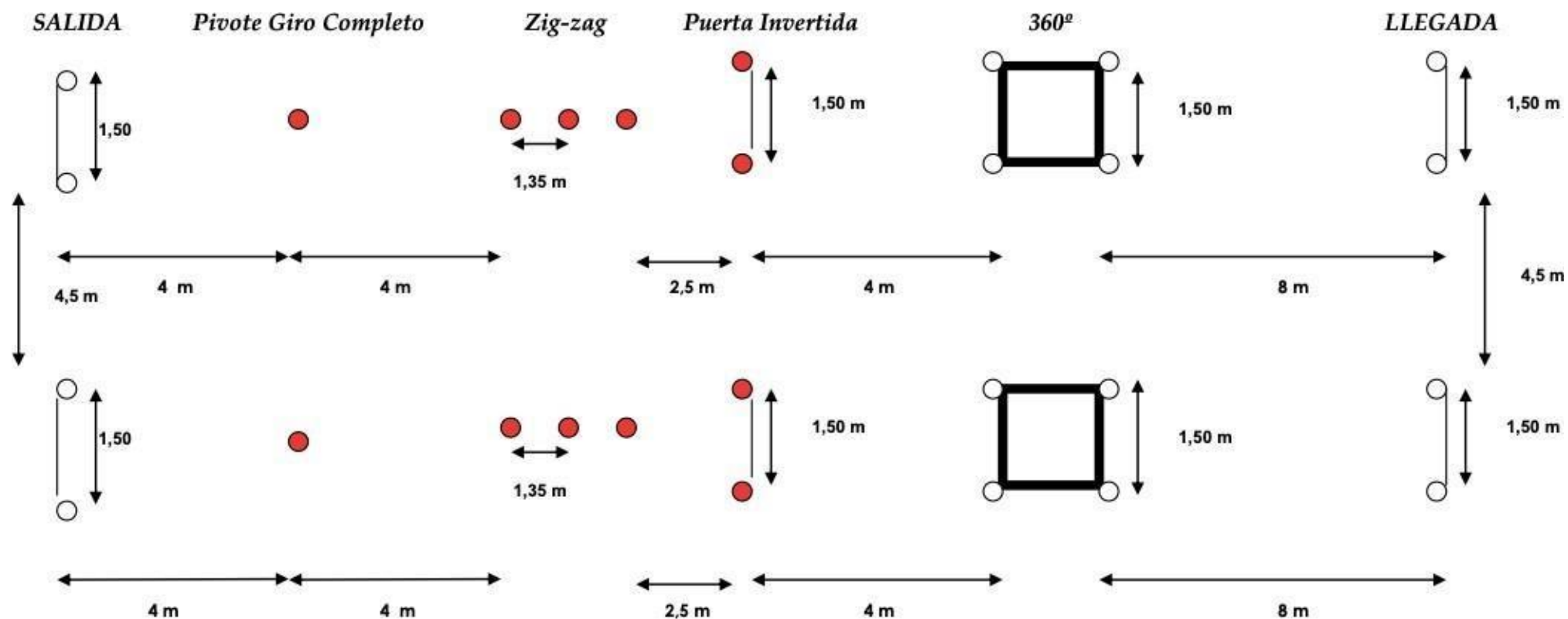
## RECORRIDO VARIABLE NÚMERO 8



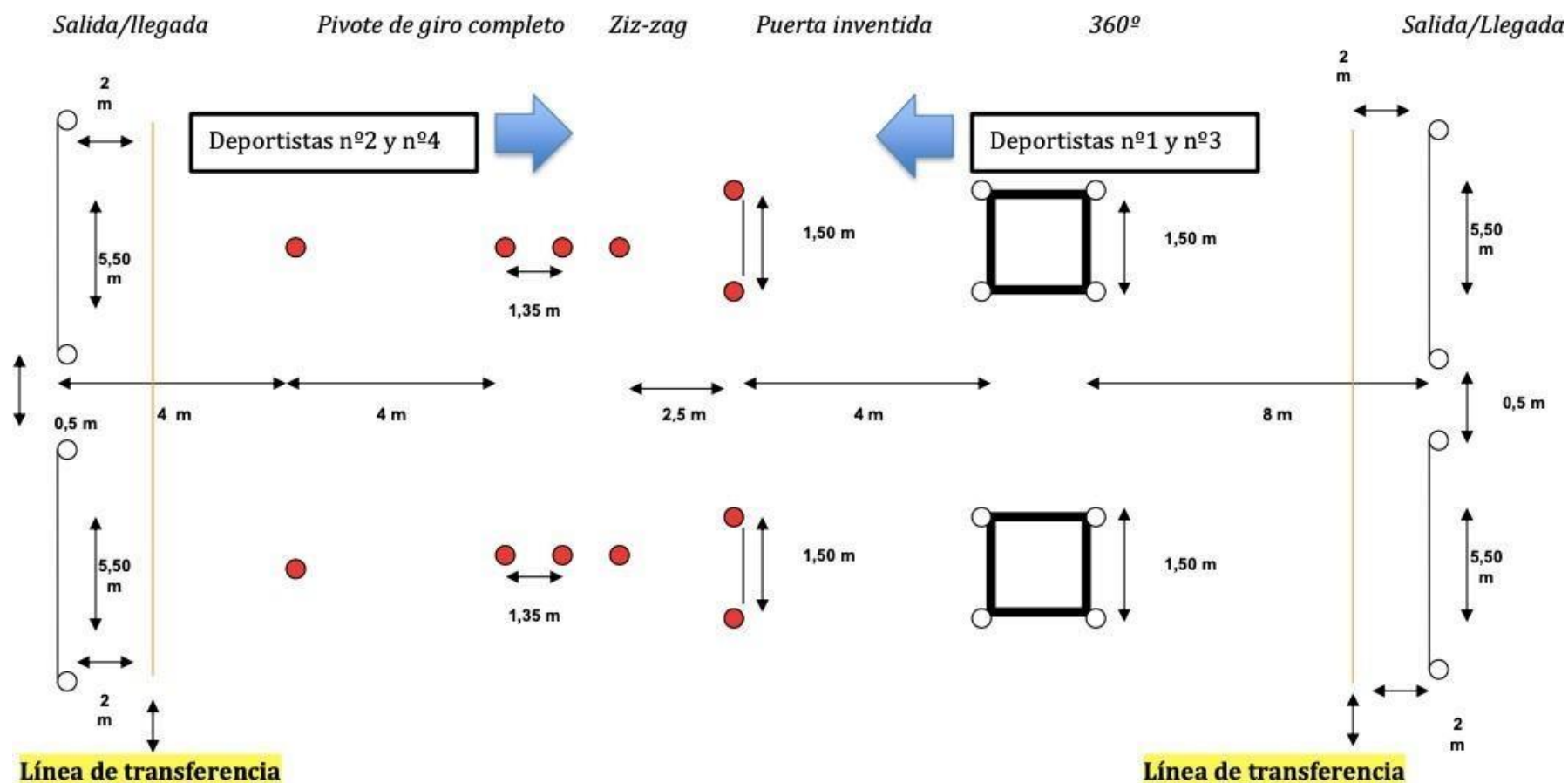
## RECORRIDO VARIABLE NÚMERO 9



## ANEXO III: CIRCUITO DE LA PRUEBA DE ELIMINACIÓN INDIVIDUAL



## ANEXO IV: CIRCUITO DE LA PRUEBA DE ELIMINACIÓN POR EQUIPOS



## ANEXO V: SITUACIONES MÍNIMAS

### LOS OBSTÁCULOS

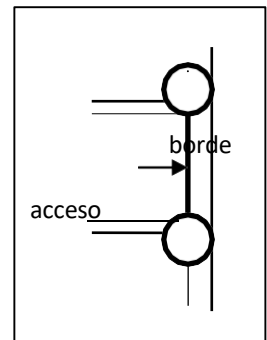
#### **A) SALIDA Y LLEGADA**

##### **A.1.- Entrada correcta en el obstáculo:**

- Salida: Una rueda toca el borde de acceso a dicho obstáculo o su prolongación imaginaria.
- Llegada: ver Reglamento de Slalom.

##### **A.2.- Realización correcta:**

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



##### **A.3.- Salida correcta del obstáculo:**

- Salida: Si han pasado las todas las ruedas el borde de acceso o la línea imaginaria que la continua.
- Llegada: Cuando el centro de la última rueda del tren de sentido de la marcha sobrepasa el borde de acceso.

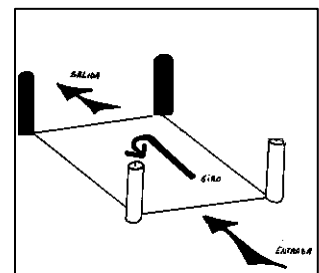
#### **B) CUADRADO DE 180º**

##### **B.1.- Entrada correcta en el obstáculo:**

Si alguna rueda del tren de sentido de la marcha entra dentro del cuadrado o una rueda del tren del sentido de la marcha, toque la línea de entrada del cuadrado.

##### **- Situación mínima:**

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



##### **B.2.- Realización correcta:**

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

3. Deben salir todas las ruedas del tren contrario del sentido de la marcha antes de que alguna rueda del tren del sentido de la marcha salga del cuadrado o toquen la línea de salida del cuadrado.

### **B.3.- Salida correcta del obstáculo:**

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

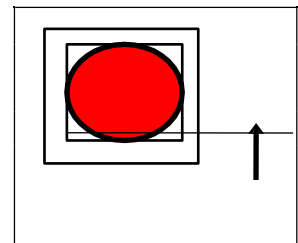
#### **- Situación mínima:**

1. Pasar, como mínimo, una de las 2 ruedas traseras limpiamente entre los 2 pivotes.
2. La última vez que cada una de las ruedas del sentido de la marcha atraviesen la salida del cuadrado o su prolongación imaginaria, todo el tren de ruedas contrario al del sentido de la marcha, debe haberlo hecho completamente. (Ver Pto. 2 de aclaraciones gráficas)

### **C) PIVOTE DE GIRO COMPLETO**

#### **C.1.- Entrada correcta en el obstáculo:**

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



#### **C.2.- Salida correcta del obstáculo:**

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

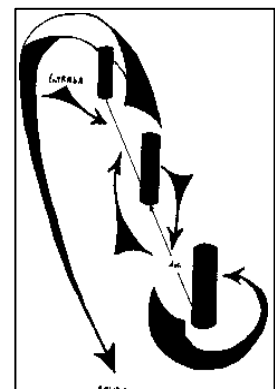
### **D) FIGURA EN OCHO**

#### **D.1.- Entrada correcta en el obstáculo:**

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

#### **D.2.- Realización correcta:**

Los competidores deberán rodear completamente los tres pivotes para completar satisfactoriamente una figura en ocho.



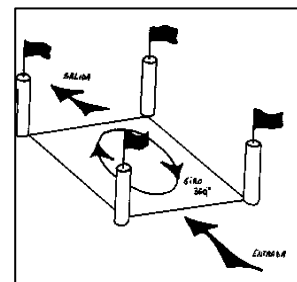
## **E) CUADRADO de 360º**

### **E.1.- Entrada correcta en el obstáculo:**

Mismas condiciones que en cuadrado de 180º (Ver B.1)

### **E.2.- Realización correcta:**

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



### **- Otras situaciones mínimas:**

Mismas condiciones que en cuadrado de 180º (ver B.1)

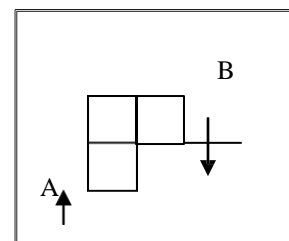
### **E.3.- Salida correcta del obstáculo:**

- Pasar como mínimo una de las 2 ruedas del tren del sentido de la marcha entre los 2 pivotes.
- La última vez que cada una de las ruedas del tren contrario al sentido de la marcha atraviesen la salida del cuadrado o su prolongación imaginaria, todo el tren de ruedas del sentido de la marcha debe haberlo hecho ya completamente. (Ver Pto. 3 de aclaraciones gráficas)

## **F) RAMPA**

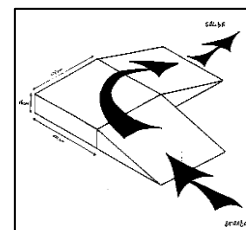
### **F.1.- Entrada correcta en el obstáculo:**

- Si una rueda o parte del cuerpo del deportista toca la rampa, independientemente de que toque también el suelo se considera que está dentro de la rampa.
- La WS3, debe sobrepasar la línea imaginaria prolongación del borde de entrada a ésta **(A)**.



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

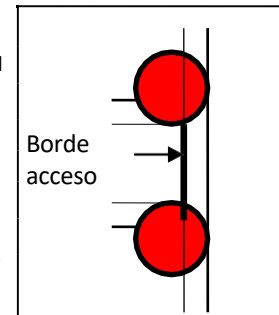
- Si salen todas las ruedas, es decir, ninguna está en contacto con la rampa.
- La WS3 debe sobrepasar con las 4 ruedas la línea imaginaria prolongación del borde de salida de la rampa **(B)**



## G) PUERTA INVERTIDA

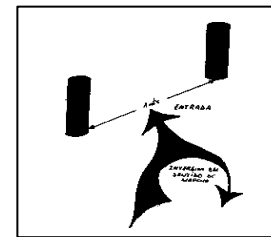
### G.1.- *Entrada correcta en el obstáculo:*

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



### G.2.- *Realización correcta:*

- 1.- Pasar como mínimo, una rueda trasera de la silla limpiamente entre los 2 pivotes una vez de haber realizado el cambio de sentido. Si alguno de éstos, ha caído se actuará igual que en la salida, llegada y cuadrados.
- 2.- La puerta invertida será como la salida de un cuadrado de 180º, a nivel de situación mínima para considerar que se ha salido correctamente de éste, y penalizaciones a aplicar. (Ver cuadro de 180º).
- 3.- Si este obstáculo no es válido su realización, el deportista debe situarse nuevamente ante la puerta (todas las ruedas) y realizarlo nuevamente.



### G.3.- *Salida correcta del obstáculo:*

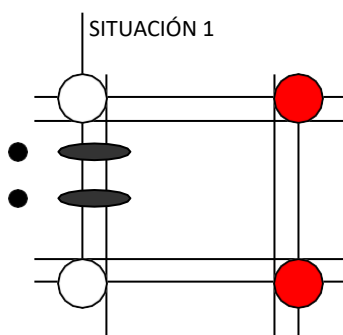
Si han pasado las todas las ruedas el borde de acceso o su prolongación imaginaria.

## ACLARACIONES GRÁFICAS DEL REGLAMENTO (revisar en clinic ¿Lía más que ayuda?)

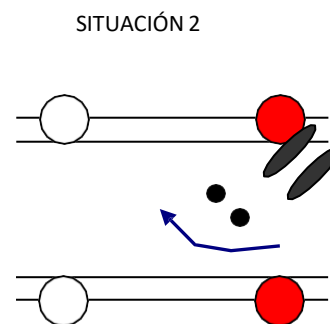
Se trata de un complemento que únicamente tiene por objetivo aclarar ciertos aspectos del reglamento que pueda resultar complicado de entender por escrito. No vienen todas las situaciones y en ningún caso sustituyen lo que el reglamento por escrito dice, ni puede contradecirlo.

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

### 1.- Penalizaciones

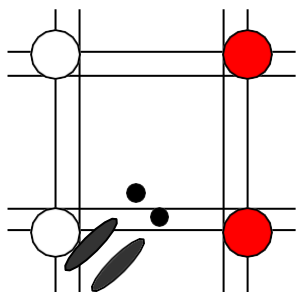


1.1.- El deportista de la WS2 que ha salido de frente y su sentido de la marcha es hacia delante, entra en el cuadrado de 180º incorrectamente y es penalizado con 6". Si entran las de delante a continuación, serían otros 6".



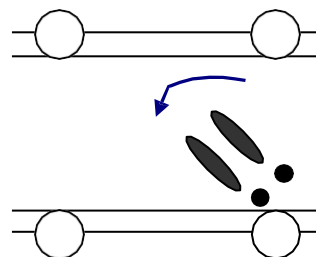
1.2.- El deportista de la WS1 está a punto de finalizar el cuadrado de 180º, las ruedas de atrás han salido ya sin penalizar, pero se encuentra con que ha perdido mucho ángulo y corre el riesgo de derribar el pivote. Por ello, decide dar marcha atrás y rectificar la posición. Si las ruedas traseras entran de nuevo al cuadrado, penalizarán en tanto que no han penalizado al salir.

SITUACIÓN 3



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

SITUACIÓN 4

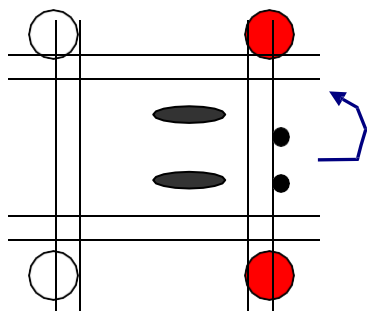


1.4.- Pasa lo mismo que en el Pto. 2, pero en el cuadrado de 360°. Ha perdido ángulo y a pesar de que ha salido ya con las ruedas delanteras del cuadrado corre el riesgo de tirar el pivote y para evitarlo vuelve a entrar en el cuadrado. En este caso, las ruedas delanteras penalizarán al entrar en el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

## 2.- Cuadrado de 180º

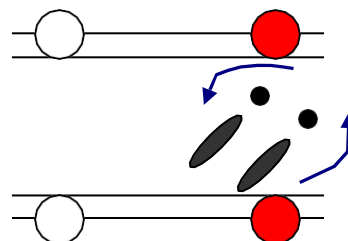
En la situación, un deportista realiza el cuadrado de 180º, paso a paso.

PASO 1



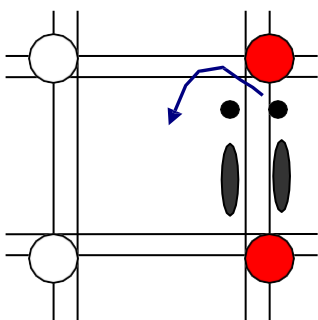
2.1.- El deportista entra en el cuadrado y comienza a girar en sentido contrario a las agujas del reloj, sacando en este giro las 2 ruedas delanteras que penalizan.

PASO 2



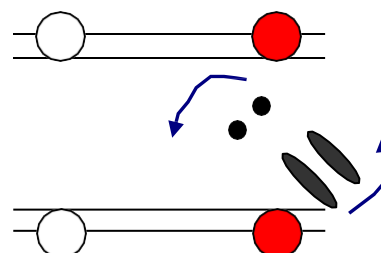
2.2.- Sigue girando y sale la rueda trasera D, rueda que en teoría no penaliza a la hora de salir del cuadrado. En este caso sí lo hace porque las ruedas delanteras han pasado ya en ese momento la salida del cuadrado.

PASO 3



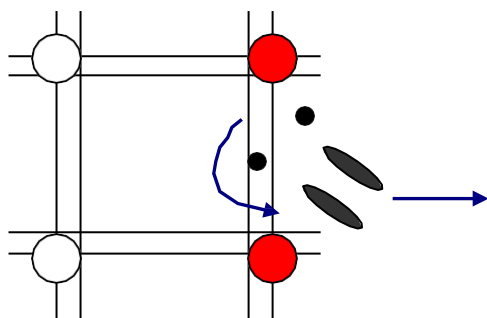
2.3.- Sigue girando...

PASO 4



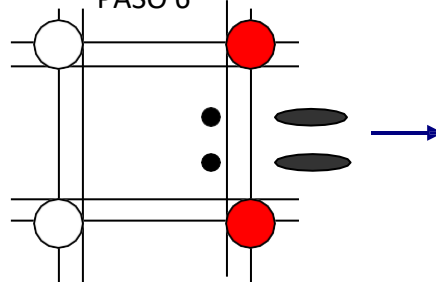
2.4.- Sigue girando y sale la rueda trasera izquierda, rueda que en teoría tampoco penalizaría a la hora de salir del cuadrado, pero que como sigue la misma situación anterior (2.2) penalizaría con 3".

PASO 5



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

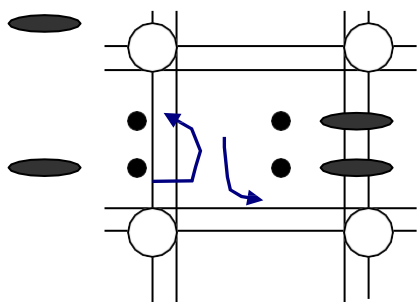
PASO 6



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

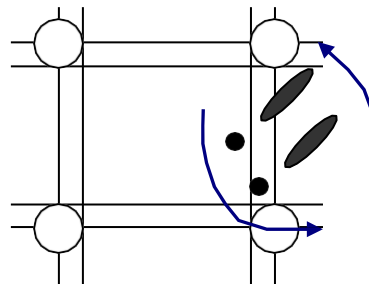
## 1- Cuadrado de 360º

PASO 1



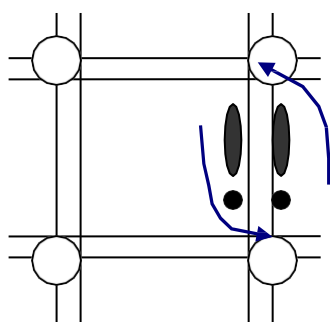
3.1.- El deportista entra en el cuadrado y comienza a girar en sentido contrario a las agujas del reloj. Tras medio giro, saca 2 ruedas traseras que penalizan.

PASO 2



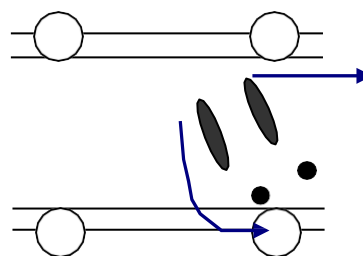
3.2.- Sigue girando y sale la rueda trasera I, rueda que en teoría no penaliza a la hora de salir del cuadrado. En este caso sí lo hace por haber cruzado en ese momento las ruedas traseras la salida del cuadrado.

PASO 3

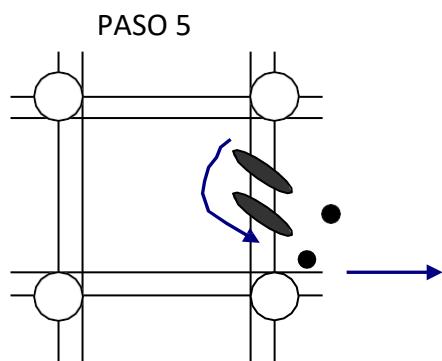


3.3.- Sigue girando...

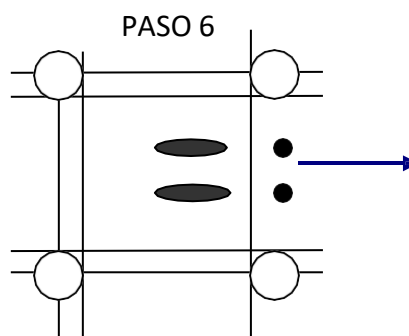
PASO 4



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



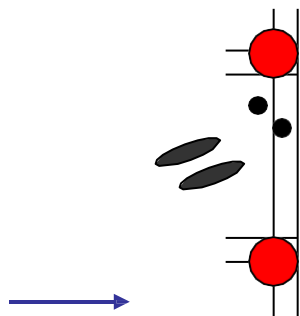
3.5.- Sigue girando y si miramos las situaciones anteriores, nos damos cuenta que al salir la rueda trasera I del cuadrado por última vez lo ha hecho antes que lo hicieran las 2 delanteras y, por tanto, la realización no es válida.



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

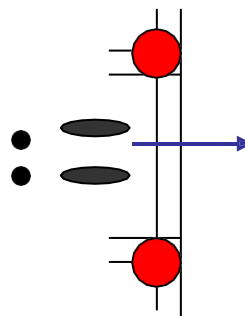
## 1. Puerta invertida

SITUACIÓN 1



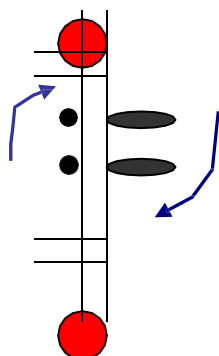
4.1.- Una rueda delantera pisa antes que hayan pasado las 2 ruedas traseras, se penaliza con 3" (por rueda).

SITUACIÓN 2 paso 1



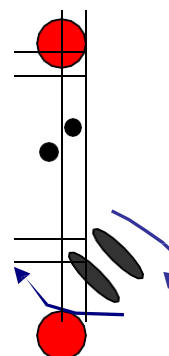
4.2.1.- El deportista llega ante la puerta, gira, se coloca en sentido contrario y cruza en este sentido las 2 ruedas traseras.

SITUACIÓN 2 paso 2



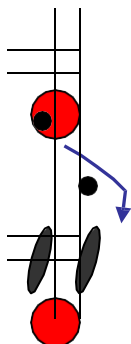
4.2.2.- En este momento vuelve a girar.

SITUACIÓN 2 paso 3



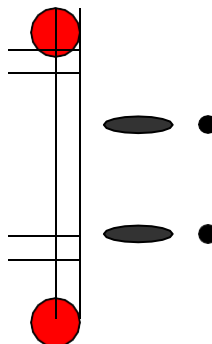
4.2.3.- Sigue girando, pasa una rueda delantera y antes de terminar de pasar la otra, hay un retorno hacia atrás de una rueda trasera que penalizará al entrar porque no lo ha hecho al salir de la puerta.

SITUACIÓN 2 paso 4



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

SITUACIÓN 2 paso 5



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