

# Normativa OCR100

## REGLAS GENERALES

- Completar todos los obstáculos es obligatorio.
- La finalización de un obstáculo es cuando el atleta toca la campana de los obstáculos suspendidos o completa el obstáculo como definidos en las reglas de competición del evento (equilibrio, paredes, etc.). El intento comienza cuando ambos pies se levantan del suelo, es posible que encuentres una plataforma de partida. El simple hecho de tocar la estructura o el obstáculo no se considera intento.
- Un atleta que falla un obstáculo puede intentarlo por segunda vez, pero debe avanzar a través del obstáculo fallido, salir por el final del mismo y retroceder al inicio por fuera del obstáculo.  
antes de iniciar el segundo intento.
- Un atleta que no logra completar un obstáculo en el segundo intento debe abandonar inmediatamente el recorrido y el  
El intento se considerará nulo.
- Los atletas que terminen con el mismo tiempo (medido a 1/1000 [0,001] de segundo) obtendrán un empate a menos que el  
Terminar el video puede determinar un ganador.

- NO SE PERMITE el uso de magnesio, resina o elementos similares.
- Se permite el uso de guantes siempre que no se dejen caer en el campo, y se usen o transporten desde el inicio.
- Los zapatos u otra ropa deportiva no deben contener partes peligrosas (puntas metálicas, etc...)

### REGLAS ADICIONALES

- El protocolo de salida establece que el atleta tenga ambos pies en la plataforma de salida.

- En caso de salida anticipada de uno de los atletas, el cronometrador hará sonar un silbato, el atleta

será detenido y el primer atleta que cometa la salida en falso recibirá una advertencia verbal.

Quien realice una segunda salida anticipada será inmediatamente invitado a abandonar la plataforma de salida.

y su intento será considerado nulo.

- La reserva de tiempo para cada carrera podrá ser solicitada por la organización.

- Los deportistas de la categoría Juvenil podrán solicitar la asistencia de un entrenador para llegar con seguridad a los elementos de suspensión y/o despegar del suelo.

- En caso de lluvia o riesgo de lluvia se podrá suspender la carrera o se podrá aplicar el “Protocolo de Lluvia”: en

obstáculos suspendidos la primera sujeción será obligatoria y también lo será el primer paso.

- El incumplimiento de las Reglas puede resultar en que un atleta sea advertido verbalmente, descalificado,

suspendido o expulsado. La naturaleza de la infracción de la regla determinará la sanción. una suspensión o

se producirá una expulsión por violaciones muy graves de las Reglas, las Reglas Antidopaje de FISO del Código de Ética. El principal OT internacional puede imponer sanciones, incluso si la infracción no figura en la lista, si el TO considera que se ha obtenido una ventaja injusta o si se ha creado una situación peligrosa.

## FORMATO DE RONDA DE CLASIFICACIÓN

- Una competición en formato de ronda de clasificación (torneo) consta de rondas con eliminatorias y finales para determinar el ganadores.

- Las rondas se denominarán eliminatorias, octavos de final, cuartos de final, semifinales, final y gran final según corresponda.
- A cada atleta se le permitirán dos (2) carreras en las eliminatorias. El atleta tendrá que correr en sus dos intentos por los dos carriles. Los atletas podrían reservar el día y la hora de sus propias carreras (altamente recomendado), según indicaciones de la organización.
- Después de las eliminatorias, los mejores tiempos (16, 8 o 4) se clasificarán para la siguiente fase.
  - El atleta con mejor crono en la anterior fase eliminatoria, podrá escoger el carril por el que quiere correr su duelo, tanto en octavos, cuartos, semis y final. Su crono de referencia siempre será el de la fase de eliminatorias (el mejor de sus dos cronos) no el de fase de finales.
  - Dependiendo del número de participantes o de las limitaciones de programación, puede haber octavos de final, cuartos de final o semifinales.
- Las fases finales supondrán la eliminación directa.
  - Adjuntamos imagen para saber cómo deben ir los cruces en la fase de finales dependiendo del crono echo en fase eliminatoria.



# OCR100

NACIONAL 2024  
MEDIEVAL XTREME RACE

Cuartos de final

1  
8  
4  
5  
2  
7  
3  
6

Semifinales

[Empty boxes for semifinal winners]



Final

[Empty boxes for final winners]



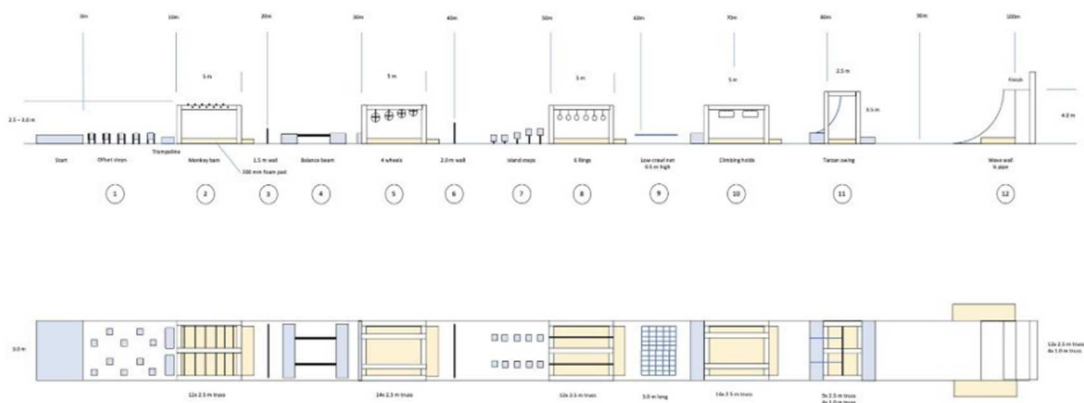
○ Los ganadores de las respectivas semifinales competirán en la final por la medalla de oro, mientras que los perdedores de las semifinales competirán por la medalla de bronce. Después del formato de la ronda de clasificación, si uno o más atletas clasificados de los 16, 8 o 4 primeros (dependiendo del número de

rondas finales) deciden no participar en las etapas posteriores, la organización puede optar por una repesca en función de la resultados de las eliminatorias. En caso de igualdad de tiempos se realizará una segunda vuelta. Una segunda vuelta es una ronda o una serie de rondas que permite a los atletas clasificarse para la siguiente fase.

- Si no hay octavos de finales, cuartos de final, semifinales, finales, grandes finales, las clasificaciones se basan en tiempos finales de las eliminatorias.
- Los atletas que sean eliminados en octavos, cuartos o incluso semis si no se puede hacer la final de consolación, se ordenarán en la clasificación final por orden de cronos que haya hecho en sus respectivos duelos. Por lo que un atleta que caiga en cuartos puede quedar (dependiendo de su crono en su duelo) 8º, 7º, 6º o 5º.

# DISEÑO DE LA CARRERA





- |                 |                    |
|-----------------|--------------------|
| 1. Offset steps | 7. Island steps    |
| 2. Monkey bars  | 8. 6 rings         |
| 3. 1.5M wall    | 9. Low crawl       |
| 4. Balance beam | 10. Climbing holds |
| 5. 4-wheel rig  | 11. Tarzan swing   |
| 6. 2.0M wall    | 12. Finish wall    |

## COMIENZA, OBSTÁCULO FALLA Y FINALIZA

- Inicio: “En sus marcas”, luego un pitido electrónico o un breve pitido de un corneta de aire
- Falla cada obstáculo (marca y grita “FAIL”):
  - 1.<sup>a</sup> vez: el atleta puede intentar nuevamente el obstáculo fallido.
  - 2da vez: bandera, gritar “FAIL” y luego “OUT”
- Finalizar: presione el botón en la parte superior de la rampa Finalizar.

## CÓMO TOCAR LA CAMPANA

## Instrucciones:

- ¿Qué significa “brazo”?
- El área entre las yemas de los dedos y el hombro, como se muestra en la imagen.

