

## **OCR 100**

Adultos:

Competencia específica de obstáculos en una pista lineal de 100 mts. Se corre 1 vs 1.

### FASE OPEN

La competencia dará inicio con 2 pasadas de preclasificación por cada atleta para determinar los mejores tiempos y dividir al total de competidores en élite y en age group según esos registros iniciales.

### FASE FINAL

Luego de esos 2 registros preliminares, se tomará el mejor registro realizado por cada atleta y se conformarán las llaves de Finales de élite y age group.

### FINALES ELITE.

Los mejores 8 tiempos de cada sexo jugarán desde cuartos de final en enfrentamientos 1vs8, 2vs7, etc. Hasta llegar a la final.

### FINALES AGE GROUP

Los mejores 2 tiempos de cada edad que no ingresaron al cuadro final élite, jugarán una final para determinar los campeones de Age Group.

\*Si solo hay 1 competidor en una Edad, se lo determina como el campeón de esa categoría.

Las división de edades será:

Hasta 16 años (juveniles)

17 a 29 años

30 a 39

40 a 49

50 a +

CUPO: Tendrá un cupo de 40 atletas.

PISTA

Pista lineal 100mts

10 obstáculos

GENERALIDADES

1. Todos los atletas deben seguir el recorrido marcado. Cualquier atleta que se desvíe del recorrido y obtenga ventaja será descalificado.
2. Todos los atletas deben respetar las decisiones de los jueces. Cualquier atleta que muestre una actitud antideportiva, agrede verbal o físicamente a otros competidores o no cumpla con las penalizaciones será descalificado.
3. Se podrá consultar con la videocámara en caso de duda de algún fallo en particular.

\*Ver apartado especial revisión videocámara (item 14)

4. TIEMPO LÍMITE: Los atletas tendrán 4 min como tiempo límite para completar el recorrido. En caso de no poder ejecutarlo en ese tiempo, se decreta incompleta su pasada y queda sin registro.

5. OBSTÁCULOS

- A. El atleta podrá superar los obstáculos saltando tomas mientras se agarre de las tomas permitidas.
- B. Cuando un atleta no supere un obstáculo en particular deberá volver a intentar desde donde se inició dicho obstáculo.

Ejemplo: si el atleta ya superó un muro, inicia el pasamanos y se cae en el pasamanos, debe retomar en el pasamanos.

- C. Queda totalmente prohibido que un juez, atleta u otra persona cualquiera sea; ayude a un atleta que está compitiendo, de suceder esto el atleta será descalificado, considerándose ésta como una falta grave y absolutamente antideportiva.

- D. Si algún obstáculo se rompe en la realización de alguna pasada, esa pasada en cuestión será vuelta a ejecutar luego de un considerable descanso para el atleta. La pasada del atleta de al lado seguirá su curso normal, salvo que también se vea afectada por dicho suceso. En tal caso el juez principal tomará la decisión que crea conveniente.
- E. El atleta no puede agarrarse ni usar ninguna parte de la estructura que no forme parte del obstáculo a superar.
  - La modificación de la técnica después de la advertencia del juez es obligatoria.

#### 6. EDAD de los atletas participantes:

Los menores de 18 años deben presentar una autorización por parte de sus padres.

#### 7. REQUISITOS de INSCRIPCIÓN

Todos los atletas deben presentar un apto médico, documento de identidad y firmar el deslinde de responsabilidad en el momento de la acreditación.

#### 8. HORA DE INICIO.

- La carrera comenzará puntualmente, estando estipulado comenzar con las primeras pasadas a las 10hs del día sábado 8 de noviembre.
- Aquellos atletas que no estén acreditados a la hora de inicio serán reprogramados.
- El listado de salidas estará confirmado cuando cierren las inscripciones unos días antes del inicio del evento.

#### 9. Responsabilidad de los atletas:

Es responsabilidad de cada atleta conocer y comprender las Reglas Generales, las reglas de obstáculos y las reglas de penalizaciones en su totalidad.

Si un corredor no comprende alguna de las reglas de la carrera, es su deber consultar con la organización antes de iniciar la competición, ya sea preguntando a los jueces antes del obstáculo o a través de los canales de comunicación proporcionados por la organización, como el correo electrónico o las redes sociales.

Los atletas deben respetar los horarios de partida establecidos

Un verdadero atleta no solo se destaca en la pista, sino que también muestra valores como la educación y el respeto hacia los demás.

La conducta fuera de la pista es tan importante como la rendición dentro de ella. Mantén la deportividad en todo momento.

## 10. Reglas Específicas y Prohibiciones

### LARGADAS Y CRONOMETRAJE

Las LARGADAS se darán de a 2 atletas, uno por carril.

Desde la mesa de control se dará START y los cronómetros de cada atleta comenzarán a contar el tiempo de la pasada junto al sonido de una bocina. El cronómetro será detenido por cada atleta cuando finalice su pasada.

Al subir la rampa curva, último obstáculo, en la cima habrá 2 pulsadores, uno para cada carril, que una vez pulsado el crono se detendrá y todos podrán observar el tiempo en pantalla.

La pantalla estará ubicada en la cima de la rampa.

## 11. Prohibiciones Generales:

### A. Toque al Piso:

-Un atleta que toca el piso para obtener ventaja en la superación de un obstáculo comete una infracción.

-El toque accidental sin ventaja no se considera una infracción. Se consultará con videocámara en caso de ser dudoso.

### B. Agarre Inadecuado:

-El atleta no puede agarrarse de las sogas o cadenas que sostienen el agarre del obstáculo a la estructura.

-El juez debe alertar al atleta sobre la infracción, penalizando si no ajusta su agarre.

### C. Golpe a la Campana:

-El atleta debe golpear la campana CON LA MANO de manera clara y sonora para completar el obstáculo.

-Si la campana no es claramente golpeada, el juez debe obligar al atleta a volver a superar el obstáculo y hacer sonar la campana correctamente.

## 12. CASO DE EMPATE

Si en alguna de las pasadas se registra un empate en tiempo, se resolverá de la siguiente manera:

A. Si es en la fase open, quedan registrados con mismo tiempo y deben definir alguna posición se tendrá en cuenta el otro registro realizado y ese mejor registro determinará al ganador.

B. Si es en cuartos de final, semifinales o final y 3 y 4 puesto:

- Se vuelve a repetir la pasada

## 13. JUECES Y FISCALIZADORES:

Habrá un paquete de jueces y fiscalizadores conformados de la siguiente manera:

A. Juez principal:

Es la autoridad máxima en el arbitraje de la competencia.

B. Juez auxiliar:

Es quien ayuda a fiscalizar, junto al juez principal y los fiscalizadores la competencia. Será fuente de interconsulta en todas las decisiones tomadas si así se lo requiera.

C. Fiscalizadores de campo:

Serán 4, Son quienes siguen de cerca a los corredores y van monitoreando, fiscalizando e indicando las acciones de cada uno de estos.

D. Mesa de control:

-1 planillero encargado del cómputo de los resultados.

- 2 videocamaras: se realizará la filmación de cada pasada para obtener consultas de situaciones confusas.

#### E. Respeto a los Jueces/fiscalizadores:

El atleta no puede faltar al respeto a ningún juez mediante gritos e insultos o ignorando avisos.

La descalificación será la consecuencia de la falta de respeto.

#### F. Seguir Indicaciones:

El atleta debe seguir las indicaciones de los jueces en todo momento.

La falta de cumplimiento puede resultar en descalificación.

#### G. Integridad del Juez:

El juez debe mantener cordura, tener una personalidad fuerte y un tono de voz que imponga respeto.

Bajo ninguna circunstancia el atleta debe superar la personalidad del juez.

#### H. Rol y Autoridad del Juez:

El juez tiene la autoridad para permitir que un atleta continúe en carrera, detenerlo por lesiones peligrosas, descalificar por actitudes antideportivas o por no superar un obstáculo de manera correcta.

Es una responsabilidad clave del juez garantizar la justicia en la competencia.

Puede consultar con el juez principal alguna duda antes de tomar una determinación final, incluso recurrir a la videocámara.

#### I. Videocámara:

Cada corredor será filmado para su posterior revisión en caso de que sea necesario.

La filmación de cada corredor podrá ser revisada y chequeada en caso de que el juez principal así lo considere necesario.

No se podrá pedir video rep después de cada pasada innecesariamente ya que eso alteraría el desarrollo del evento.

Solo se evaluará en el caso de que pudiera existir alguna falta o penalidad del atleta en cuestión.

#### 14. FALTA O ALTERACIÓN DE LA EJECUCIÓN DE ALGÚN ATLETA LUEGO DE LA REVISIÓN DE LA Videocámara.

En el caso de detectar una falta luego de la revisión del video se procederá anular la pasada del atleta en cuestión.

Si la falta ocurre en la tanda de clasificación y requiera por decisión que uno o ambos atletas vuelvan a ejecutar dicha pasada, se volverá a ejecutar luego de un descanso considerable para ambos.

Si la falta ocurre en un duelo versus:

En el caso de que luego de la revisión los dos atletas cometen una infracción la pasada se volverá a ejecutar por parte de ambos participantes.

Si la infracción la comete un solo atleta y los jueces admiten la infracción, queda descalificado el atleta que cometió la infracción y ganará el otro atleta.

#### 15. MEDALLA FINISHER:

Cada atleta tendrá su medalla FINISHER al terminar las pasadas de clasificatoria Open.

#### 16. PREMIOS:

- Cupo para OCR GAMES vol 3 Ninja 2026. Liberados de inscripción. Los 3 primeros de la general damas y caballeros élités
- Trofeos especiales
- Medalla especial para los ganadores de cada final x categorías por sexo.
- Premios de sponsors asociados.