



OCRA
ESPAÑA



LIGA ESPAÑOLA



DE



CARRERAS DE OBSTACULOS



OCRA España es una asociación independiente y sin ánimo de lucro constituida para la regulación y promoción de las carreras de obstáculos en España. **Fundada en Septiembre de 2015.**

En el 2017 se disputara la segunda temporada de las Ligas de OCRA España. Para la próxima temporada, OCRA España como asociación reguladora de las carreras de obstáculos, da un paso más en su objetivo de consolidar las carreras de obstáculos y buscar su reconocimiento a nivel deportivo, **instaurando en las competiciones que puntúen en las ligas OCRA España los Marshalls** que serán los encargados de juzgar las incidencias en los obstáculos más complicados de las pruebas, además OCRA España para las pruebas que puntúen en las ligas OCRA España o clasifiquen para el Campeonato Europeo o el Campeonato de España también solicita unos requisitos mínimos **para garantizar, no solo a las tandas competitivas que participan en las ligas, si no también a las tandas populares**, que estas pruebas cumplen unos estándares mínimos que aseguran a las tandas populares unas básicas garantías tanto a nivel de organización como de obstáculos. Con este fin OCRA España ha creado un sello al que podrán acogerse las pruebas sean puntuables o clasificatorias para competiciones OCRA España.

OCRA España no organiza pruebas, ese es un campo reservado a organizadores, pero como asociación reguladora de las carreras de obstáculos en España, supervisará las pruebas que puntúen o clasifiquen en las competiciones de OCRA España para comprobar que cumplen con los compromisos adquiridos para ofrecer unas pruebas con unas condiciones aceptables en todos los niveles, **en caso de que alguna de las organizaciones no cumpliera con los condicionantes requeridos, se le retiraría el sello.**

ORGANIZACIONES



LIGA ESPAÑOLA



DE



CARRERAS DE OBSTACULOS





CALENDAR

EXCALIBUR RACE – MADRID – 5 FEBRERO

EXTREM TITAN RACE – CULLERA – 12 FEBRERO

MASTODONT RACE – MALAGON – 18 FEBRERO

SURVIVOR RACE – PARCENT – 26 DE FEBRERO

UNBROKEN RACE – ONDA – 11 MARZO

THE FOREST CHALLENGE – SOTILLO DE LA ADRADA – 2 DE ABRIL

HEROICAN RACE – RIBADEO – 7 DE MAYO

OCR ALLARIZ – ALLARIZ – 20 MAYO

GLADIATOR RACE – PONTEVEDRA – 3 DE JUNIO

EXCALIBUR RACE – ANDORRA – 10 DE JUNIO

SAJONIA RACE – SANTA AMALIA – 18 JUNIO

ATLAS RACE – ARGAMASILLA DE CALATRAVA – 24 JUNIO

CROWS BATTLE – PRAVIA – 3 DE SEPTIEMBRE

HEROICAN RACE – EL ESPINAR – 24 DE SEPTIEMBRE

NALON BEASTS – SAN JUAN DE LA ARENA – 7 DE OCTUBRE

ARIO 2017



GLADIATORS DAY – CANFRANC – 15 DE OCTUBRE

TEODOSIO XTREME – ALMENDRALEJO – 28 OCTUBRE

MERCENARI IBER – ANTELLA – 5 NOVIEMBRE

BESTIAL RACE – GRAN CANARIA – 9 DICIEMBRE

SURVIVOR RACE – XXXXXXXX – XXXX

MASTODONT RACE – XXXXXXXX – XXXX

TEODOSIO XTREME – XXXXXXXX – XXXX

DESAFIO BOOT CAMP – VIGO – XXXX

COCHINERO CHALLENGE – XXXXXXXX – XXXX

THE FOREST CHALLENGE – XXXXXXXX – XXXX

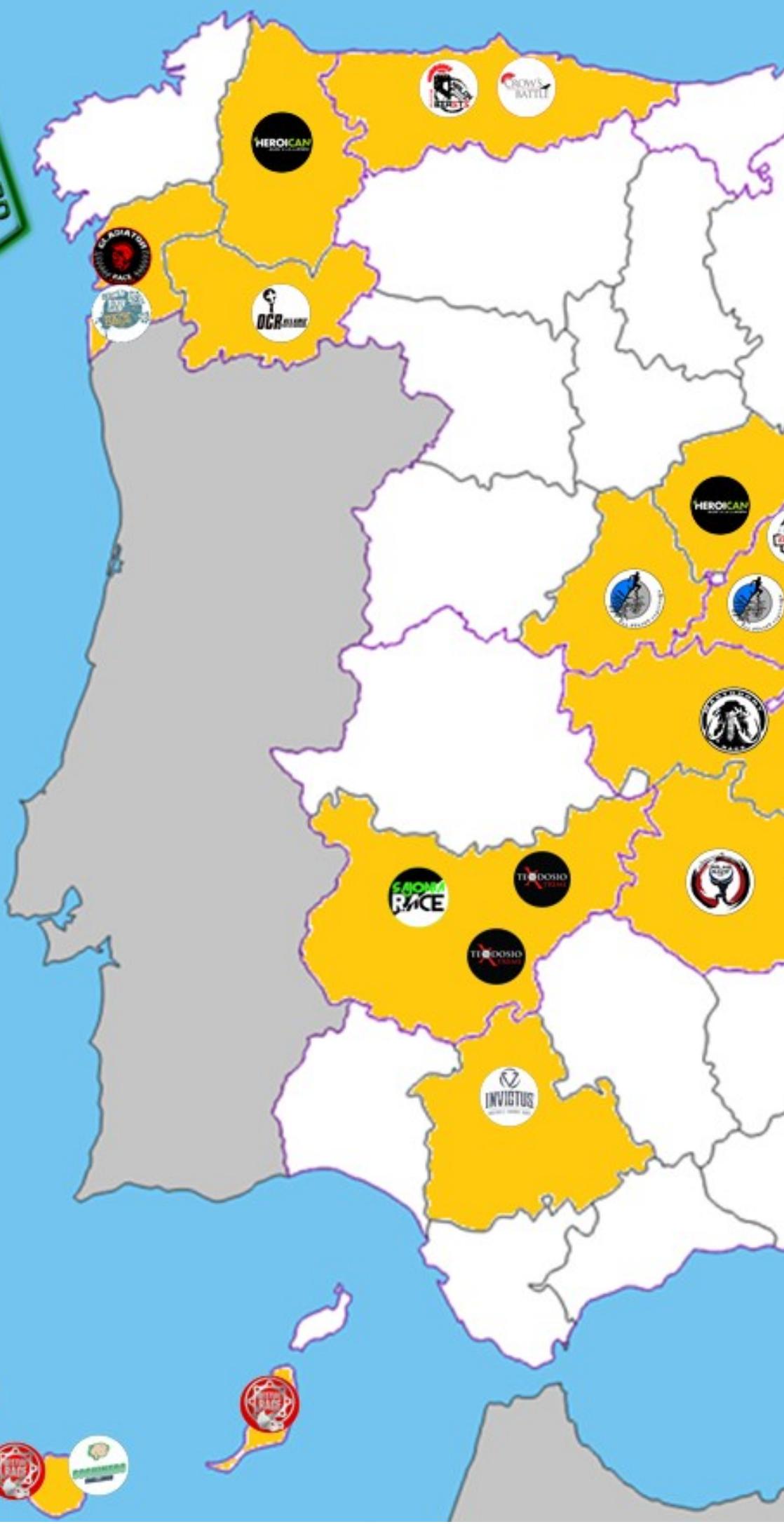
IBERIAN RACE – XXXXXXXX – XXXX

IBERIAN RACE – XXXXXXXX – XXXX

INVICTUS RACE – XXXXXXXX – XXXX

GLADIATORS DAY – XXXXXXXX – XXXX

BESTIAL RACE – XXXXXXXX – XXXX





LIGA ESPAÑOLA



DE

CARRERAS DE OBSTACULOS





OCR EUROPEAN CHAMPIONSHIPS

1º/1ª DORSAL + CAMISETA TEAM ESPAÑA

2º/2ª DORSAL + CAMISETA TEAM ESPAÑA

3º/3ª DORSAL + CAMISETA TEAM ESPAÑA

OCR WORLD CHAMPIONSHIPS

1º/1ª DORSAL + CAMISETA TEAM ESPAÑA

2º/2ª DORSAL + CAMISETA TEAM ESPAÑA

3º/3ª DORSAL + CAMISETA TEAM ESPAÑA

- 10 DE JUNIO - ULTIMA JORNADA PARA DESIGNAR EL TEAM ESPAÑA PARA EL OCR EUROPEAN CHAMPIONSHIPS
- 10 DE SEPTIEMBRE - ULTIMA JORNADA PARA DESIGNAR EL TEAM ESPAÑA PARA EL OCR WORLD CHAMPIONSHIPS

OS 2017



CAMPEONES 2017

ELITE

1º/1ª TROFEO + DORSAL EUROPEO 2018 + 300 €

2º/2ª TROFEO + DORSAL EUROPEO 2018 + 150 €

3º/3ª TROFEO + DORSAL EUROPEO 2018 + 100 €

AMATEUR

1º/1ª TROFEO + DORSAL NACIONAL ELITE 2018 + LOTE A

2º/2ª TROFEO + DORSAL NACIONAL ELITE 2018 + LOTE B

3º/3ª TROFEO + DORSAL NACIONAL ELITE 2018

CLUBS ELITE

1º/1ª TROFEO

2º/2ª TROFEO

3º/3ª TROFEO

CLUBS AMATEUR

1º/1ª TROFEO

2º/2ª TROFEO

3º/3ª TROFEO

LIGA ESPAÑOLA DE CARRERAS DE **OBSTACULOS 2017**

La Liga Española de Carreras de Obstáculos, es una competición a nivel individual basada en el sistema de acumulación de puntos. En esta temporada 2017 los racers sumaran como máximo sus **15** mejores resultados, descartándose el resto en caso de tenerlos.

OCRA España no organiza ninguna de las pruebas correspondientes a la OCR Liga española. OCRA España, como ente regulador a nivel nacional de las OCR's (carreras de obstáculos), es la encargada de supervisar que se cumplan los requisitos establecidos en todas las pruebas que estén incluidas en la Liga, recibir, gestionar, actualizar y publicar los resultados de las tandas que forman parte de la liga, facilitar listado de Marshalls disponibles para las pruebas entre otras tareas.

REQUISITOS MINIMOS PARA FORMAR PARTE DE LA LIGA ESPAÑOLA DE CARRERAS DE OBSTACULOS

- Marshalls OCRA en los obstáculos de más complejidad de la prueba.
- Seguro R.C.
- Seguro del corredor
- Plan de emergencias de la prueba
- Obstáculos estables y sin peligro de seguridad y estabilidad para su uso
- Mínimo 7 kms y máximo 15km
- Si disponen de dos pruebas en el mismo evento deberá decidir cuál de las dos es la puntuable para la liga.
- Mínimo 1.5 obstáculos por km
- Normativa OSO, por circuito de penalización, One Try y Fast Lane están permitidas, la penalización por burpees, flexiones o ejercicios por el estilo no son aceptadas

- Recorrido y obstáculos adaptados a la aplicación de las normativas anteriormente mencionadas (**mínimo dos calles libres + 1 fair lane**) o circuito de penalización, dependiendo de la normativa que aplique (la normativa por penalización de burpees, flexiones, sentadillas y similares están descartadas)

- Aceptación del reglamento de competición y de arbitraje de OCRA España

- Tanda Front Squad, Tanda Elite y Tanda Amateur separadas de las tandas populares.

- Obstáculos mínimos obligatorios en la prueba (si alguno es problemático para los permisos de la prueba se negociara una alternativa con OCRA España:

2 OBSTACULOS DE SUSPENSION (Se entienden como obstáculos de suspensión todos aquellos que hay que pasar solo con la ayuda de los brazos y sin apoyo en suelo o cualquier otro elemento de los pies)

1 OBSTACULO DE EQUILIBRIO

3 TIPOS DIFERENTES DE MUROS (vertical 1,80, vertical 2,50, inclinado, invertido, muro valla, muro down, muro through)

1 CUERDA TRANSVERSAL O VERTICAL

1 ALAMBRADA (50 mts longitud min)

1 ACARREO (100 mts longitud mínima)

1 ARRASTRE (100 mts longitud mínima)

1 SERIE DE DUNAS DE BARRO (5 dunas mínimo)

- No más del 20% de los obstáculos podrán ser de "relleno" tipo valla, contenedor, bala de paja y elementos similares o parecidos de baja dificultad, ante la duda consultar a OCRA España.

- **Las pruebas de las ligas llevaran el sello de prueba que se acoge a los requisitos de calidad en las carreras de OCRA España**

- Los obstáculos de electroshock o descarga eléctrica quedan prohibidos en las tandas de competición de OCRA España

- **Las organizaciones para estar en la liga deben de estar asociadas a OCRA España y cumplir los requisitos exigidos para la liga. Las plazas son limitadas**

- En el mismo fin de semana no pueden coincidir dos pruebas a menos que estén separadas a una distancia de 350 kms

El incumplimiento de alguno de los apartados se sancionara con la anulación del resultado de la prueba para las ligas junto las posibles sanciones que pue-

REGLAMENTO DE COMPETICION LIGA ESPAÑOLA DE CARRERAS DE OBSTACULOS 2017

Todas las organizaciones de carreras de obstáculos, que quieran formar parte de la LIGA ESPAÑOLA deberán ceñirse a esta normativa de competición **para las pruebas puntuables de la LIGA ESPAÑOLA** .

Todos los racers, que compitan en las carreras de obstáculos puntuables para la liga y deseen puntuar en ellas, deberán ceñirse a esta normativa.

1- PARTICIPACIÓN

La edad mínima para participar es 18 años. (menores de 16 con autorización de los padres o tutores) Podrán participar todos los atletas sin importar condición o sexo, siempre que estén asociados a OCRA España. Los que no dispongan de la nacionalidad española pero sean residentes en España también podrán participar. Correr bajo los efectos de alcohol y/o drogas está totalmente prohibido.

2- INSCRIPCIÓN.

Las inscripciones se realizarán a través de los soportes o medios que las organizaciones pongan a disposición de los corredores. Los precios variarán según las organizaciones y las distancias recorridas, siendo cada organización la que establece los precios para su prueba. Cualquier modificación en su inscripción, transferencia a otra carrera, cesión de dorsal a un tercero, debe ser solicitada y tratada directamente con la organización de la carrera. OCRA España NO ORGANIZA las pruebas.

3- DISTANCIAS Y MODALIDADES

Las pruebas de la LIGA ESPAÑOLA en la temporada 2017 estarán entre 7 Kms de distancia mínima y 15 Kms de distancia máxima

4- CATEGORÍAS

En la temporada 2017 solo se diferenciarán las categorías masculina y femenina, no habiendo categorías por rango de edades.

5- TANDAS

Front Squad (antes denominada elite)

Los participantes de la tanda Front Squad **puntúan** en todas las carreras en la que la organización puntué para la LIGA ESPAÑOLA siempre que estén asociados a OCRA España

Para participar como corredor de la tanda élite hay que tener en cuenta:

Los criterios se establecerán para cada prueba de la LIGA ESPAÑOLA teniendo en cuenta primero el listado de OCRA España y después se seguirá el criterio que especifique la organización, teniendo en cuenta que para la Tanda Front Squad la justificación de resultados de OCR's prevalece sobre otros.

Para ser uno de los participantes de la tanda Front Squad, debes realizar tu inscripción siguiendo los parámetros establecidos por la organización de la prueba.

Los corredores tendrán que tener en cuenta que esta solicitud debe realizarse en CADA CARRERA que quieras participar y siguiendo los plazos de tiempo que establezca cada organizador para su prueba.

Elite (antes denominada Pre elite)

Los participantes de la tanda Elite puntúan en todas las carreras en la que la organización puntué para la LIGA ESPAÑOLA siempre que estén asociados a OCRA España.

Para participar como corredor de la tanda Elite hay que tener en cuenta:

Los criterios se establecerán para cada prueba en consenso entre la organización y OCRA España, teniendo en cuenta que para la Tanda Elite la justificación de resultados de OCR's prevalece sobre otros .

Para ser uno de los participantes de la tanda Elite, debes realizar tu inscripción en la Tanda ÉLITE siguiendo los parámetros establecidos por la organización de la prueba.

Los corredores tendrán que tener en cuenta que esta solicitud debe realizarse en CADA CARRERA que quieras participar y siguiendo los plazos de tiempo que establezca cada organizador para su prueba

Amateur

Los participantes de la tanda Amateur puntúan en todas las carreras en la que la organización puntué para la LIGA ESPAÑOLA siempre que estén asociados a OCRA España

Para participar como corredor de la tanda Amateur hay que tener en cuenta:

Inscribirse en esta tanda en las pruebas de la LIGA ESPAÑOLA , no se piden condicionantes de calificación para esta primera edición de la liga Amateur.

La tanda Amateur está pensada para todos esos corredores que quieren ponerse a prueba, superarse a sí mismos, competir según las normas Elite, pero no están a ese nivel o no están preparados aún, o no saben si estarán a la altura de competir en las categorías superiores (élite/ pre- élite).

Un competidor de la Amateur League puede pasar 1 vez a pre elite y posteriormente volver a la Amateur League, pero si vuelve por segunda vez a pasar a pre elite ya no podrá volver a puntuar en la Amateur League.

Ningún participante que haya participado en una tanda elite podrá pasar a la Amateur League.

Open

La tanda popular es una modalidad no competitiva, se deberán ceñir a la normativa indicada por cada organización en la carrera que participe Y NO ENTRA DENTRO DE LA LIGA ESPAÑOLA.

6- SISTEMA DE PUNTUACIÓN TANDA FRONT SQUAD, ELITE y AMATEUR DE LA LIGA ESPAÑOLA DE CARRERAS DE OBSTACULOS

El formato de ambas ligas es el de acumulación de puntos.

Los participantes inscritos en la LIGA ESPAÑOLA que clasifiquen entre los 20 primeros en el global conjunto de la tanda Front Squad/ Elite para el caso de la LIGA ELITE, o de la tanda amateur, para la LIGA AMATEUR se les asignaran puntos de acuerdo a la tabla de puntuación. Los racers que puntuen para las clasificaciones de clubs sumaran para su club los mismos puntos que se le asignen en individual.

SISTEMA DE PUNTUACION (Valido para todas las clasificaciones)

Posición	Puntos	Posición	Puntos
1	230	11	50
2	195	12	45
3	165	13	40
4	140	14	35
5	120	15	30
6	100	16	25
7	90	17	20
8	80	18	15
9	70	19	10
10	60	20	5

7- REGLAS FRONT SQUAD Y ÉLITE Y AMATEUR

La tanda masculina y femenina pueden ir tanto juntas como por separado, tanto para elite como para pre-élite y Amateur dependiendo del volumen de participantes y del trazado.

Las tandas pre-élite comenzará justo después de las tandas elite y las amateur justo después de las pre-elite, y regirán las mismas normas para las 3 tandas.

ES OBLIGATORIO CORRER CON EL CHIP ENTREGADO POR LA ORGANIZACIÓN. No se permite la participación sin el mismo.

Es obligatorio correr con el distintivo que entregue la organización al corredor, para diferenciar a los competidores de élite, pre-elite y Amateur (peto, pulsera etc.)

Es obligatorio llevar el número de dorsal escrito y legible en un lugar fácilmente visible y detectable (preferiblemente la frente). También llevarán el número inscrito en el material diferenciador como élite, pre-elite o Amateur (peto, pulsera etc.), de manera de que si algún Marshall debe retirar este dispositivo por penalizar a algún corredor (penalizaciones indicadas el más abajo), sea fácilmente detectable el número de dorsal.

El Marshall que esté un obstáculo o una parte del recorrido, podrá pedir a los corredores que entreguen el dispositivo distintivo de élite, pre-élite y Amateur, si incumple alguno de los siguientes puntos, pudiendo continuar la carrera como corredor popular, pero sin opción de ese momento a puntuar.

-ES OBLIGATORIO SUPERAR TODOS LOS OBSTÁCULOS, el corredor podrá intentarlo todas las veces que quiera (normativa OSO) o pagar la penalización correspondiente que indique la organización (penalización por circuito).

-El corredor debe superar los obstáculos por sí mismo, sin recibir ningún tipo de ayuda.

-Incumplimiento de normativa a la hora de superar un obstáculo

-No completar todo el recorrido, o abandono de la carrera

-Incumplimiento de la normativa general

-Entorpecer la marcha o la superación de un obstáculo de otro corredor

-La actitud antideportiva, de increpación o de insulto en carrera a otro corredor, Marshall, voluntario u organización, así como al finalizar la misma, supondrá una sanción por parte de OCRA España, dependiendo del reglamento de competición en el apartado de sanciones, pudiendo ampliarse ésta durante más tiempo si esta persona fuera reincidente.

El corredor afectado por una penalización, podrá hacer reclamación de los resultados de la LIGA ESPAÑOLA, hasta una hora después de la entrega de premios. Para ello tendrá que acreditar pruebas visuales. Si no pudiera aportarlas en este momento, tiene un plazo de 72 horas mientras la clasificación es provisional. Los cambios tras la decisión son a nivel clasificación de la LIGA ESPAÑOLA, y no implica que la organización cambie el resultado de su prueba.

Se recomienda a las organizaciones el “obligar” a los racers en tandas competitivas a que lleven el dorsal bien visible para facilitar la labor de identificación a Marshalls y Voluntarios. Es algo que además de ponerse en las reglas, se debe obligar a cumplirlo.

También se recomienda la opción de realizar un carril de entrada a meta para que los racers tal y como entran en meta pasen por él y donde se compruebe que llevan la pulsera y también se puede anotar su dorsal por orden de llegada por si falla algún chip.

8- NORMATIVA DE SUPERACIÓN DE OBSTÁCULOS FRONT SQUAD, ÉLITE y AMATEUR

Dunas - Tendrá que superarlo por la parte central de las dunas, no se podrá apoyar ni ayudarse de la orilla o vértice lateral perimetral de la misma, el hacerlo supone la descalificación o la repetición del obstáculo, teniendo que bajar al foso y volver a subir por la zona donde realizo la infracción. Se dará el obstáculo por superado una vez se hayan atravesado todas las dunas.

Alambradas - Se pasará siempre por debajo de la alambrada, el superarlo de otra forma supondrá la descalificación o la repetición del obstáculo. Se pueden utilizar tanto las técnicas de reptar como las de “rolling” y arrastre lateral, salvo que la organización disponga lo contrario y previo aviso de la organización antes del inicio de la prueba tanto a los racers como a los Marshalls. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto a la entrada en el sentido de la marcha del obstáculo.

Muros verticales - Se pasará como indique el juez de obstáculo. Sin apoyarse en los bastidores de sujeción del obstáculo y siempre pasando por la coronación del muro. Se dará el obstáculo por superado una vez pasado por su coronación.

Muros invertidos - Se pasará sin apoyarse en los soportes verticales o bordes laterales del muro, podrá hacer fuerza con los pies una vez alcance la parte superior, el no hacer caso a la norma supondrá la descalificación o repetir el obstáculo. Se dará el obstáculo por superado una vez una vez pasado por su coronación.

Muros inclinados – Podrá superarlo con el agarre de la cuerda o simplemente con la fuerza y velocidad de su carrera y siempre pasando por la coronación del muro. Se dará el obstáculo por superado una vez pasado por su coronación

Destroyer – Se pasará como indique el juez de obstáculo. Sin apoyarse en los bastidores de sujeción del obstáculo y siempre pasando por la coronación del muro. Se dará el obstáculo por superado una vez pasado por su coronación.

Gallinero – Se deberá superar a través de las vigas escalonadas, ya sea caminando o corriendo o con la ayuda de los pies y de las manos. No se podrá apoyar en el suelo una vez iniciado el obstáculo. Se dará el obstáculo por superado una vez se supere la última viga.

Equilibrio - Se deberá superar el trazado sin hacer contacto con el suelo ni apoyarse de ninguna forma. En caso de no ser continuo (tocones, troncos..) se deberá apoyar en el ultimo obligatoriamente. Se dará el obstáculo por superado al salir por delante del extremo opuesto al de entrada

Cuerda - Tendrá que llegar a tocar la campana o marca que haya colocado la organización de la prueba, podrá subir de la manera que más cómodo le resulte, a pulso con manos y brazo o utilizando la técnica de traba con los pies. Podrá bajar de un salto o llegar al suelo agarrado a la cuerda. Se dará el obstáculo por superado una vez alcance el vértice superior marcado, campana u otro elemento que defina la finalización de la subida.

Monkey Bars - tendrá que pasar al otro lado utilizando los barrotes, utilizando las manos y pudiendo pasar utilizando el mínimo número de barrotes que su capacidad física le permita y siempre saliendo por delante del último barrote, solo podrá apoyar en los bastidores intermedios transversales al sentido de la marcha (nunca laterales) si la organización lo autoriza como descanso en tramos largos. Se dará el obstáculo por superado una vez sobrepasado el último barrote. Si la organización utiliza otro criterio de finalización del obstáculo deberá comunicarlo a Marshalls y racers. Queda prohibido pasarlo por la parte superior de las barras. **Queda prohibido pasarlo con la ayuda de los pies en los barrotes.**

Monkey Rings – tendrá que pasar al otro lado utilizando las anillas colgantes, utilizando las manos y pudiendo pasar utilizando el mínimo número de anillas que su capacidad física le permita y siempre saliendo por delante del último barrote de sujeción de la última anilla del recorrido, solo podrá apoyar en los bastidores intermedios transversales al sentido de la marcha (nunca laterales) si la organización lo autoriza como descanso en tramos largos. Se dará el obstáculo por superado una vez sobrepasado el último barrote que sujeta la última anilla. Si la organización utiliza otro criterio de finalización del obstáculo deberá comunicarlo a Marshalls y racers.

Flying Monkeys - Habrá que pasarlo tomando impulso y pasando de unas barras a otras solo con el agarre de las manos, no está permitido el uso de los pies, ni el pasarlás por la parte superior. En caso de caída o apoyar en el suelo implicara la no superación del obstáculo. Se dará el obstáculo por superado una vez se agarre firmemente del ultimo barrote sin caerse ni apoyar en el suelo, debiendo salir por delante del ultimo barrote o apoyando en el bastidor de salida si es el caso.

Troncos de equilibrio en altura – Habrá que pasarlo por encima y sentado encima del tronco sin poder apoyarse en la estructura del obstáculo ni para subir ni para pasar. Se dará el obstáculo por superado una vez se alcance el suelo por el extremo opuesto al de entrada.

Spiderman - Habra que superarlo trepando entre las dos paredes laterales o a través de una, ambas formas son validas, hasta tocar la marca de finalización. Se dará el obstáculo por superado una vez se toque la marca de finalización en la parte superior.

Cargas/acarreos - Tendrá que recogerlo y depositarlo en el punto marcado por la organización, el regresar sin la carga supondrá la descalificación o la repetición del mismo. En el caso de los sacos deberá llegar sin rotura ni pérdida de arena. En el supuesto de llegar con el saco roto o con pérdida evidente de arena, se deberá repetir la carga. Se dará el obstáculo por superado una vez depositada la carga en el punto indicado. En las cargas no se puede arrastrar el peso. Las cargas se deben descargar a pulso, **NO SE DEBEN DE LANZAR AL SUELO.**

Arrastres - Tendrá que llevarlo siempre tirado por la cadena, o cuerda, nunca podrá cogerlo para transportarlo, la carga arrastrada no puede perder el contacto con el suelo, el no hacerlo como indica la norma supondrá la descalificación directa o realizar el obstáculo de nuevo. Se dará el obstáculo por superado una vez se deposite la carga en el punto indicado.

Troncos en Agua u obstáculo de agua - Tendrá que pasarlos todos por encima o por debajo, depende como lo indique la organización y/o el Marshall, el no hacerlo de esta forma supondrá la descalificación directa o repetir el obstáculo. Se dará el obstáculo por superado una vez superado el último tronco del recorrido y salir del agua.

Agujas o Muros Valla - Tendrá que subirlo por sus barrotes/tablas y nunca podrás pasar entre los barrotes/tablas, podrá saltar desde arriba una vez haya rebasado la coronación. El no pasarlo de esta forma supondrá la descalificación directa o repetir el obstáculo. Se dará el obstáculo por superado una vez pasado por la coronación del muro.

Arrastres - Tendrá que llevarlo siempre tirado por la cadena, nunca podrá cogerlo para transportarlo, la carga arrastrada no puede perder el contacto con el suelo, el no hacerlo como indica la norma supondrá la descalificación directa o realizar el obstáculo de nuevo. Se dará el obstáculo por superado una vez se deposite la carga en el punto indicado.

Triple X – Habrá que escalar hasta alcanzar la parte superior de la plataforma para a continuación saltar de una plataforma a otra y descender por el extremo opuesto. Se dará el obstáculo por superado una vez se descienda por el extremo opuesto.

Poleas - Para poder superar el obstáculo, hay que subir y bajar el peso de una manera limpia. No está permitido soltar la carga una vez conseguido el tope de la subida. Hay que bajar el peso limpiamente a pulso. Se dará el obstáculo por superado una vez se deposite la carga en el suelo.

Cage Crawl - Se deberá pasar por el interior de la fosa de agua, por debajo de la malla, pudiendo utilizar los huecos de la malla para impulsarse, nunca se podrá pasar por la parte superior de la malla. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto al de entrada

Tabla irlandesa - Se debe superar la tabla por encima sin ayudarse de las vigas o montantes verticales y horizontales que conforman la estructura de soporte de la tabla. Se dará el obstáculo por superado una vez superada la coronación de la tabla saliendo por el extremo opuesto al de entrada.

Weaver - Sin tocar el suelo, hay que pasar por todas las barras alternando, es decir, una por arriba y otra por debajo, así hasta completar todo el recorrido. Sólo está permitido pasar por las barras transversales. No está permitido tocar las otras barras de la estructura. Se dará el obstáculo por superado una vez se supere la última viga del extremo opuesto al de entrada.

Anillas - Una vez se ha comenzado a pasar el obstáculo, no se pueden apoyar los pies en ningún momento. No se puede descansar apoyando los pies en ningún sitio. Es obligatorio pasarlo introduciendo las anillas en sus respectivos salientes, pudiendo hacerlo de uno e un uno, de dos en dos, etc. Puedes descansar colgando de las anillas el tiempo que sea necesario, siempre y cuando no estés tocando el suelo o apoyado en la estructura. Se dará el obstáculo por superado una vez se haya enganchado firmemente de la última anilla. Se puede pasar tanto de forma lateral como frontal

Muro transversal - Una vez se empieza a pasar el obstáculo no se puede tocar el suelo. Hay que pasar por los tacos (o agujeros practicados en el muro) de madera, sin orden o cantidad de tacos específico. Sólo está permitido cogerse de los tacos de madera o agujeros, no está permitido cogerse de la parte superior o lateral del muro. Cualquier apoyo con el suelo implicara que no es válido el intento y deberá de repetirse. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto al de entrada o se toque la marca de finalización

Mulhacen/Everest - Se debe correr para impulsarse en el muro hasta alcanzar la cuerda o borde superior (dependiendo del tipo de muro) y trepar hasta la parte superior, para después descender por la cara opuesta del muro. Se dará el obstáculo por superado una vez se descienda por el lado opuesto al de entrada.

Eje de ruedas - En este obstáculo hay que saltar para alcanzar la parte superior de las ruedas y pasar al otro lado, no se podrá utilizar ninguno de los soportes de la estructura que sujeta las ruedas. Se dará el obstáculo por superado una vez se pase al otro lado de las ruedas.

Dragon back - En este obstáculo primero se escala un muro inclinado hasta alcanzar la parte superior de la estructura. Una vez arriba hay que saltar de una estructura a otra hasta llegar a la última para superar el obstáculo. No se puede pasar por los laterales de la estructura. No se puede tocar el suelo o bajarse entre los espacios entre una estructura y otra. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto al de entrada.

Muro de ruedas - Las muros de ruedas han de superarse escalándolas por la zona de las ruedas sin apoyar en los soportes laterales hasta llegar a la coronación donde se pasará a descender de la misma forma, a través de las ruedas hasta llegar al suelo. Se podrán utilizar los elementos de anclaje entre ruedas. Se dará el obstáculo por superado una vez se descienda por la cara opuesta a la de entrada.

Tire flip - En este obstáculo se trata de voltear la rueda, hay que levantar la rueda que estará en el suelo y voltearla lanzándola al suelo de nuevo de forma que ésta apoye por el lado que antes no tocaba el suelo. Esta secuencia se repetirá el nº de veces que el Marshall de prueba concrete o hasta la marca indicada (con posible regreso al punto inicial) de acuerdo al reglamento de la prueba. Se dará el obstáculo por superado una vez se hayan dado los volteos indicados o alcanzado la marca de finalización.

Tire drag & pull – Hay que llevarse la rueda, arrastrándola hasta la zona final, hasta que la cuerda queda totalmente estirada. Tirar de la cuerda ya sea sentado o de pie hasta que la rueda llega a los pies de la persona que tira de la cuerda. No se puede llevar la rueda rodando ni volteándola. Sólo está permitido arrastrar, en este obstáculo la rueda no se despega del suelo en ningún momento. Se dará el obstáculo por superado una vez la rueda alcance la marca de finalización.

Paralelas - El obstáculo solo se puede pasar con los brazos. Las piernas, pies o cualquier otra parte del cuerpo que no sean los brazos no podrá utilizarse como ayuda para superar el obstáculo. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto al de entrada.

Peg Board - El obstáculo se pasará desplazándose en el sentido del obstáculo, sin tocar el suelo, introduciendo los pivotes en los agujeros practicados en el obstáculo, es obligatorio introducir el pivote en el último agujero para que se de el obstáculo como superado. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto al de entrada. Se puede pasar tanto de forma lateral como frontal.

Tarzan ropes - Hay que pasar de cuerda en cuerda, se puede hacer sólo con los brazos o con la ayuda de tus piernas si la longitud lo permite. No está permitido tocar el suelo. La longitud de las cuerdas puede ser variable. Se dará el obstáculo por superado una vez se supere la última cuerda en el sentido de la marcha. Si el obstáculo tiene plataforma de salida habrá que apoyarse en ella, en este caso, caer antes de alcanzar la proforma de salida daría como no válido el intento.

Cuerda transversal (perezoso) - Se puede pasar colgando de la cuerda, es decir, boca arriba, o por encima de la cuerda, es decir, boca abajo. Una vez se empieza a pasar el obstáculo no se puede tocar el suelo, teniendo que desplazarse agarrado a la cuerda hasta el tramo final definido por la organización o el Marshall del obstáculo donde se pueda descender de la cuerda. Se dará el obstáculo por superado una vez se alcance la marca final.

Redes verticales y/o inclinadas - Las redes han de superarse escalándolas por la zona de la malla sin apoyar en los soportes laterales hasta llegar a la coronación donde se pasara a descender de la misma forma, a través de las mallas de la red hasta llegar al suelo. Se dará el obstáculo por superado una vez se descienda por el lado opuesto al de entrada.

Tire Jump - En este obstáculo simplemente hay que pasar por el interior del perímetro de ruedas apoyando los pies dentro de las mismas. No es necesario apoyar los pies en el interior de todas las ruedas, se pueden realizar apoyos saltando varias ruedas, siempre y cuando no realices ningún apoyo fuera del perímetro de ruedas, o en el borde de ellas. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto al de entrada.

Fish jump - Este obstáculo se pasa utilizando una barra de madera que debe agarrarse con las manos y colocar encima de dos barras paralelas. Una vez puesta la barra en la posición de inicio hay que desplazarse hasta el final de las barras paralelas por impulsos sin soltar la barra de madera. En ningún momento está permitido apoyar los pies ni en el suelo ni en la estructura. Está permitido descansar siempre y cuando se permanezca colgado de la barra de madera y no se apoyen los pies en ningún sitio. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto al de entrada y superando la marca de salida.

Puntería - En las pruebas de puntería (jabalina, honda, arco, paintball, etc.,...) la organización definirá previamente que se considera “impacto” que de por superado el obstáculo.

Multiobstaculos - La normativa que se aplicara en los multiobstaculos será la de cada obstáculo individual que conforme el multiobstaculo. La organización deberá definir previamente si hay zona de descanso o no.

Crawling - Se deberá pasar la red o alambrada por debajo de ellas, el obstáculo se dará por superado una vez se salga por el extremo opuesto al de entrada. No se puede pasar por la parte superior de la red o alambrada.

Slackline- Se deberá superar el recorrido sin hacer contacto con el suelo ni apoyarse de ninguna forma en cualquier elemento externo al obstáculo o persona. Se deberá de empezar desde la plataforma de inicio. Se dará el obstáculo por superado al apoyar un pie en la plataforma de salida y salir por delante de la plataforma.

Wheel World - Se empieza desde la cuerda y de ahí hay que alcanzar las ruedas giratorias y desplazarse a través de ellas hasta alcanzar la cuerda de salida, a través de ella hay que impulsarse y apoyar en la plataforma de salida. Se dará el obstáculo como superado una vez se alcance la plataforma de salida sin caer al agua.

Crossbar/UFO - Tendrá que superar el larguero superior por su coronación y pasar al otro lado para descender, podrá subir la cuerda de la manera que más cómodo le resulte, a pulso con manos y brazo o utilizando la técnica de traba con los pies. Podrá bajar de un salto o llegar al suelo agarrado a la cuerda. Se dará el obstáculo por superado una vez se pase al otro lado del travesaño.

Masto Flying - Habrá que pasarlo tomando impulso y pasando de unos tacos a otros solo con el agarre de las manos. En caso de caída o apoyar en el suelo implicará la no superación del obstáculo. Se dará el obstáculo por superado una vez se agarre firmemente del último barrote sin caerse ni apoyar en el suelo, debiendo salir por delante del último barrote o apoyando en el bastidor de salida si es el caso.

9- NORMATIVA DE PENALIZACIONES DE NO SUPERACIÓN DE UN OBSTÁCULO

Las organizaciones pueden trabajar con la normativa OSO (Obligación De Superar El Obstáculo) , o con cualquiera de las normativas de penalizaciones indicadas abajo o con ambas a la vez, siempre que se especifique en el reglamento de la prueba en que obstáculos se van a aplicar las normativas que no son OSO.

SISTEMA DE PENALIZACIONES ACEPTADOS

A) OSO (Obligatorio Superar Obstaculo)

Los Racers deben de superar todos los obstáculos tal y como se especifica en las reglas de la prueba para hacerlo de una forma diferente a la indicada puede llevar a que se de el obstáculo como NO SUPERADO. Se podrán realizar todos los intentos necesarios para superar el obstáculo. Si se falla en el primer intento habrá que continuar intentándolo en la fair lane o zona que indique el Marshall del obstáculo, de forma que no se obstruya a los participantes que llegan para hacer su primer intento.

Tras cada fallo en la zona de la fair lane hay que ocupar el final de la cola para el siguiente intento, no cumplir con esta norma podría suponer la descalificación. Si el Racer no puede superar el obstáculo y desiste de seguir intentándolo, quedara desde ese momento sin opciones de clasificar en la tanda elite y sin opciones al premio final, se le retirara el identificativo como participante de la tanda elite y se le tomara el numero de dorsal y el Racer podrá continuar pero solo con opción a ser un finisher de la prueba, quedando fuera de la clasificación.

Un Racer de la tanda elite no puede recibir ningún tipo de ayuda o asistencia, ya sea externa o de otro Racer para superar un obstáculo, en caso de ser asi el Marshall d el obstáculo darán el obstáculo como NO SUPERADO.

B) PENALIZACION POR CIRCUITO

Después de fallar el obstáculo, puede intentarlo de nuevo o realizar un circuito de penalización que estará debidamente señalado y que puede ser un acarreo, un arrastre, una alambrada, etc. (En caso de que la normativa solo permita un intento estaríamos hablando del sistema One Try)

Una vez superada la penalización, el corredor podrá seguir con la carrera.

C) FAST LANE. (Carril rápido)

En algunos obstáculos habrá un carril rápido, llamado "Fast Lane".

Es lo que conocemos como un atajo, si el corredor elige esta opción ahorrará tiempo, pero superarlo conllevará más dificultad

De manera, que el corredor tendrá dos opciones a elegir:

“NORMAL LANE” vs. “FAST LANE”:

El “Fast Lane” supone una mayor dificultad, pero una vez superado, sigues tu camino.

El “Normal Lane” supone una menor dificultad, pero una vez superado, tendrás algún contratiempo, como una zona para reptar.

Cómo actuar en un obstáculo con estas dos opciones:

1) Fast Lane

El/la participante elige "Fast Lane" lo supera y obtiene un atajo. (Omite algunos obstáculos adicionales que sí están en el recorrido normal).

El participante elige "Fast Lane", pero no supera el obstáculo. En este caso sigue por la “Penalty Round” y continúa por el “Normal Lane” incluyendo la zona de reptar.

2) Normal Lane

El participante elige el recorrido normal, “Normal Lane”, para pasar el obstáculo, lo supera y continúa por el recorrido normal incluyendo la zona de reptar.

El participante elige el camino normal, “Normal Lane”, pero no lo supera. En este caso sigue por la “Penalty Round” y continúa por el recorrido normal incluyendo la zona de reptar.

D) ONE TRY. (Sistema de sólo un intento)

En algunos obstáculos habrá un intento solamente para poder superarlos.

Estarán claramente señalizados con el cartel "ONE TRY" y el voluntariado también estará ahí para recordarlo.

Cada participante sólo tiene un intento, si no lo supera a la primera, tendrá que seguir por el circuito de penalización

10- SUSPENSION DE LA PRUEBA

OCRA España no organiza ninguna de las pruebas de la LIGA ESPAÑOLA por lo que en estos casos es la organización de la prueba la que según sus criterios o reglas la que decide si la prueba se suspende. OCRA España aceptara los criterios de las organizaciones para estos casos y decidirá, en caso de haber empezado la prueba, si los resultados son validos para la liga o no.

11- RECOGIDA DEL DORSAL

Para retirar el dorsal, se estará a lo que disponga cada organizador para su prueba.

12- USO DE LOS DATOS DEL PARTICIPANTE

La participación en LIGA ESPAÑOLA supone la autorización para el uso libre del nombre del participante y su foto en medios de difusión (emisión y programas de televisión o radio en su caso) en la prensa o en cualquier otro tipo de medio creditado y relacionado con la prueba.

De conformidad con lo establecido en la ley organica 15/1999, de 13 de diciembre, de proteccion de datos de carácter personal, se informa que la participacion en la prueba implica el consentimiento para la incorporacion de los datos personales facilitados al fichero automatizado existente para los organizadores. La finalidad de este fichero es el tratamiento para la gestión y desarrollo de la mencionada prueba.

Los atletas consienten tácitamente que las imágenes que se obtengan en la carrera podrán ser utilizadas por la organización y por las empresas colaboradoras para fines de difusión y publicidad del evento y/o productos asociados al mismo.

13- ACEPTACION DEL REGLAMENTO

Todos los participantes en las pruebas que puntúan para la LIGA ESPAÑOLA por el hecho de participar aceptan y se comprometen a cumplir las normas de competición de la LIGA ESPAÑOLA .



REGLAS PARA LOS RACERS

CONTENIDO

- 1- CODIGO DE CONDUCTA
- 2- EVENTO Y REGISTRO
- 3- CRONOMETRAJE Y RESULTADOS
- 4- TANDAS DE PARTICIPACION
- 5- TRAZADO Y OBSTACULOS DE LA CARRERA
- 6- EQUIPACION DURANTE LA CARRERA
- 7- INFRACCIONES Y MALA CONDUCTA
- 8- PENALIZACIONES
- 9- APELACIONES

El desconocimiento de estas reglas por parte del racer no le exime de cumplirlas.

El desconocimiento de las reglas del evento puntuable en el que vaya a puntuar no le exime de cumplirlas.

Cualquier participante en la LIGA ESPAÑOLA asume que participa en una competición basada en carreras de obstáculos, cualquier evidencia cierta de que un racer, esquiva o no completa los obstáculos correctamente, no cumpla y/o no complete con las penalizaciones que se le apliquen, le serán anulados los puntos de ese evento, además de las posibles acciones que se tomen desde OCRA España.

Los puntos de un participante sancionado no se asignan al siguiente en la clasificación, esos puntos quedan vacantes, excepto en casos de descalificación.

El puesto y los puntos de un participante expulsado de la LIGA ESPAÑOLA no se asignan al siguiente en la clasificación, las posiciones y los puntos que haya conseguido quedan vacantes.

1 CODIGO DE CONDUCTA

De todos los racers que compiten en la LIGA ESPAÑOLA se espera siempre que muestre respeto por sus compañeros y mantengan una conducta deportiva. Como parte de la LIGA ESPAÑOLA y OCRA España el racer está representando a la comunidad de racers, debe mostrar respeto al resto de participantes, voluntarios, jueces y a los organizadores del evento.

Este tipo de conducta debe de respetarse desde el momento de la llegada al evento hasta el momento de abandonar el evento.

Los racers son responsables de sus declaraciones y actos que pudieran ofender a cualquier participante, voluntario, oficial u organizador y deberá atenerse a las consecuencias de cualquier tipo de sanción o exclusión del evento por parte del organizador, sin excluir otras posibles acciones por parte OCRA España si así se estimara oportuno.

Cualquier infracción al código de conducta estará sujeta a las penalizaciones del apartado 9.

2 EVENTO Y REGISTRO

OCRA España gestionara con cada organizador las tandas de salida para cada evento puntuable para la LIGA ESPAÑOLA . El sistema a seguir será publicado en la web y redes sociales de OCRA España.

En esta temporada el proceso de registro será el normal que exija el organizador del evento para su prueba.

3 CRONOMETRAJE Y RESULTADOS

La asignación de puntos estará en función de la clasificación oficial del evento, ya que el cronometraje oficial es el del evento, la LIGA ESPAÑOLA se ceñirá a estos resultados. En caso de cualquier problema con el cronometraje y la clasificación final, el delegado de la prueba hará los trámites oportunos para poder establecer la clasificación, en caso de imposibilidad de establecer la clasificación, la prueba se consideraría nula y no se asignarían los puntos. Hay que tener en cuenta que son pruebas en las que por sus características los chips pueden

estropearse o perderse y sin esta referencia es complicado definir la clasificación.

Si hay alguna disputa por la posición obtenida el delegado de la prueba realizara los trámites oportunos a su alcance para intentar verificar el resultado. Hay que respetar la decisión final que tome el delegado en función de los trámites realizados, esta no es una fácil situación.

4 TANDAS DE PARTICIPACION

En esta edición de la LIGA ESPAÑOLA habrá tandas Elite, Pre Elite y Amateur, la composición de las tres tandas se consensuara entre la organización y OCRA España, teniendo en cuenta que para la tanda Elite prevalecerán siempre los criterios de valoración referidos a carreras de obstáculos y no a otros tipos de prueba. La tanda Elite estará limitada a un máximo de 35 participantes.

5 TRAZADO Y OBSTACULOS DE LA CARRERA

Los participantes de la LIGA ESPAÑOLA deben seguir en todo momento el recorrido establecido para la prueba y completar todos los obstáculos que hay en el recorrido de la prueba por sí mismos y sin ayuda externa. En ningún momento se debe abandonar el trazado de la prueba. Si durante el recorrido de la prueba el trazado no está definido o es dudoso, se utilizara el sentido común y nunca se internara en zonas donde peligre su integridad física como corredor de carreras de obstáculos. Evitar obstáculos y esquivar terrenos difíciles se considera una violación del código de conducta.

No se debe entorpecer nunca las acciones de cualquier otro participante. Los falsos intentos de superar un obstáculo para ir directos a la penalización son una violación del código de conducta. La realización de modo incorrecto de la correspondiente penalización que se aplique al participante es una violación del código de conducta.

6 EQUIPACION DURANTE LA CARRERA

La equipación que se lleve durante el evento y la carrera debe ser una equipación adecuada a la práctica de esta modalidad y que no pueda causar ninguna situación de peligro, ni entorpecer a los otros participantes durante la prueba.

7 INFRACCIONES Y MALA CONDUCTA

Cualquier infracción de un participante durante el recorrido o en los obstáculos deberá ser reportada tanto a la organización del evento como a OCRA España, es deber de todos que se cumplan y mantengan las normas de conducta y se mantenga el espíritu deportivo durante la competición.

Son infracciones:

- 1-No superar un obstáculo
- 2-No cumplir correctamente la penalización.
- 3-Entorpecer las acciones de otro competidor.
- 4-Recibir ayuda para superar los obstáculos.
- 5-No cumplir con el trazado establecido para la prueba

Es infracción por mala conducta:

- 1-Empujar o golpear a otro competidor.
- 2-Provocar daños en obstáculos o elementos de la carrera de forma intencionada.
- 3-Abuso físico o verbal sobre otro competidor, voluntario, oficial o staff de la organización.
- 4-Cualquier acción que pueda llevar al descredito a la organización del evento, a la LIGA ESPAÑOLA , OCRA España y racers.
- 5-Cualquier acción que vaya en contra del espíritu deportivo.

8 PENALIZACIONES

Las penalizaciones a aplicar por infracciones son las siguientes:

- 1-No superar un obstáculo. -> La que marque la normativa de la prueba

- 2-No cumplir correctamente la penalización. -> Repetir la penalización y en caso de no hacerlo sera descalificado
- 3-Entorpecer las acciones de otro competidor. -> Descalificacion
- 4-Recibir ayuda para superar los obstáculos. -> Descalificacion
- 5-No cumplir con el trazado establecido para la prueba. -> Descalificacion

Las penalizaciones a aplicar por infracciones de mala conducta son las siguientes:

- 1-Empujar o golpear a otro competidor. -> Perdida de los puntos correspondientes a su puesto en la prueba.
- 2-Provocar daños en obstáculos o elementos de la carrera de forma intencionada. -> Perdida de los puntos correspondientes a su puesto en la prueba.
- 3-Abuso físico o verbal sobre otro competidor, voluntario, oficial o staff de la organización. -> Perdida de los puntos correspondientes a su puesto en la prueba y en la siguiente prueba que participe de la LIGA ESPAÑOLA no se le asignaran puntos. Además de decretarle un aviso de expulsión de la LIGA ESPAÑOLA . En caso de reincidir se procedería a la expulsión.
- 4-Cualquier acción que pueda llevar al descredito a la organización del evento y/o a la LIGA ESPAÑOLA . -> Expulsión de la LIGA ESPAÑOLA .
- 5-Cualquier acción que vaya en contra del espíritu deportivo. -> Perdida de los puntos correspondientes a su puesto en la prueba.

9 APELACIONES

Hay infracciones que no tienen apelación, son las siguientes:

- 1-No superar un obstáculo.
- 2-No cumplir correctamente la penalización.
- 3-Recibir ayuda para superar los obstáculos.
- 4-No cumplir con el trazado establecido para la prueba.

El participante siempre podrá pedir respetuosamente una explicación a la organización o al oficial/voluntario de las causas de la penalización.

Para el resto de infracciones, de cara a la LIGA ESPAÑOLA , se harán por escrito alegando los motivos por los que no corresponde la infracción.

**CUALQUIER MODIFICACION O
AÑADIDO A LA NORMATIVA DE LA
LIGA ESPAÑOLA DE CARRERAS DE
OBSTACULOS SE NOTIFICARA EN
LAS REDES SOCIALES DE OCRA
ESPAÑA UNA VEZ SE ACTUALICE
EN EL DOSSIER**

LIGA ESPAÑOLA



DE



CARRERAS DE OBSTACULOS



ORDEN DE LAS TANDAS

1ª **TANDA FRONT SQUAD (ANTES DENOMINADA ELITE)**

2ª **TANDA ELITE (ANTES DENOMINADA PRE ELITE)**

3ª **TANDA AMATEUR**

4ª CRITERIO DEL ORGANIZADOR

5ª CRITERIO DEL ORGANIZADOR

•SOLO LAS TANDAS FRONT SQUAD, ELITE Y AMATEUR PERTENECEN A LA LIGA ESPAÑOLA

•NO CONFUNDIR COMPETICION DE CLUBS CON COMPETICION POR EQUIPOS

•EN LA DE CLUBS LOS RACERS CORREN EN INDIVIDUAL Y SUMAN PUNTOS PARA SU CLUB

•EN EQUIPOS SE ESTA A LAS REGLAS DE CADA ORGANIZACIÓN Y **NO SON PARTE DE LA LIGA**

COMPETICIONES 2017



ELITE: ENGLOBA LAS TANDAS ELITE Y FRONT SQUAD. TODOS LOS RACERS SE INSCRIBEN EN ELITE. PREVIA SOLICITUD Y POR RESULTADOS SE ADJUDICARAN LAS PLAZAS DE ELITE. LOS RESULTADOS DE ELITE Y FRONT SQUAD VAN EN UNA CLASIFICACION CONJUNTA



CLUBS: LA CLASIFICACION DE CLUBS SOLO AFECTA A LOS RACERS DE LA TANDA ELITE Y FRONT SQUAD QUE PERTENEZCAN A ALGUNO DE LOS CLUBS PARTICIPANTES EN LA LIGA, SI LOS RACERS ENTRAN EN LA ZONA DE PUNTOS SUMARAN PUNTOS PARA SU CLUB



AMATEUR: ENGLOBA SOLO LA TANDA AMATEUR. SE APLICA LA MISMA NORMATIVA QUE EN LA TANDA ELITE. ES UNA TANDA COMPETITIVA Y JUZGADA POR MARSHALLS. DESTINADA A AQUELLOS RACERS QUE QUIEREN COMPETIR PERO NO SE VEN CON EL NIVEL O PREPARACION DE LA TANDA PRE ELITE.



CLUBS AMATEUR: LA CLASIFICACION DE CLUBS AMATEUR SOLO AFECTA A LOS RACERS DE LA TANDA AMATEUR QUE PERTENEZCAN A ALGUNO DE LOS CLUBS PARTICIPANTES EN LA LIGA, SI LOS RACERS ENTRAN EN LA ZONA DE PUNTOS SUMARAN PUNTOS PARA SU CLUB



TANDAS OPEN: SON LAS TANDAS CONOCIDAS COMO POPULARES. **NO ENTRAN EN NINGUNA CLASIFICACION DE OCRA ESPAÑA** Y SE CEÑIRAN A LAS NORMAS DE CADA ORGANIZACIÓN QUE ES QUIEN REGULA ESTAS TANDAS. TIENEN EL ALICIENTE DE DISPUTAR PRUEBAS INCLUIDAS EN LA LIGA QUE CUMPLEN CON LOS ESTANDARES DE OCRA

TANDA FRONT SQUAD: ACONSEJABLE ENTRE 25/35 PARTICIPANTES

TANDA ELITE: ACONSEJABLE ENTRE 100/150 PARTICIPANTES

TANDA AMATEUR: ACONSEJABLE ENTRE 100/150 PARTICIPANTES

LAS ORGANIZACIONES PODRAN DENOMINAR A ESTAS TANDAS CON EL NOMBRE QUE QUIERAN, PERO SIEMPRE QUE QUEDE DEFINIDO CUAL ES CADA TANDA PARA LOS PARTICIPANTES EN LA LIGA Y CUMPLAN LOS CRITERIOS DE OCRA ESPAÑA PARA LAS PRUEBAS DE LA LIGA

SELECCIÓN COMPONENTES TANDA FRONT SQUAD: OCRA ESPAÑA PUBLICARA UN LISTADO DE RACERS, QUE EN LAS PRUEBAS EN QUE PARTICIPEN DE LA LIGA, TENDRAN PLAZA EN LA TANDA FRONT SQUAD, ESTE LISTADO SE BASARA EN LOS RESULTADOS DE LAS COMPETICIONES DE OCRA ESPAÑA EN 2016.

EL RESTO DE PLAZAS DE LA TANDA FRONT SQUAD LO COMPLETARA CADA ORGANIZACIÓN DE ACUERDO A SU CRITERIO, RECOMENDANDO OCRA ESPAÑA QUE SE DE PREFERENCIA A RESULTADOS OBTENIDOS EN CARRERAS DE OBSTACULOS

TANDAS FRONT SQUAD, ELITE Y AMATEUR:

- LAS PENALIZACIONES SE CUMPLEN, EXCLUSIVAMENTE, EN LA FAIR LANE HABILITADA PARA ELLO.
- UN RACER AL QUE SE LE RETIRE EL DISTINTIVO ELITE, PRE ELITE O AMATEUR, POR NO SUPERAR EL OBSTACULO O CUALQUIER OTRA INFRACCION ESTIPULADA EN LAS REGLAS, A PARTIR DE ESE MOMENTO SE LE APLICA LA NORMATIVA POPULAR QUE SE APLIQUE EN LA PRUEBA.
- ES FUNDAMENTAL QUE EL RACER VAYA IDENTIFICADO CON SU NUMERO DE DORSAL EN SU PARTE FRONTAL
- ES RECOMENDABLE UN CARRIL DE ENTRADA, UNA VEZ PASADA LA META, DONDE REALIZAR EL CONTROL DE ORDEN DE ENTRADA Y COMPROBAR QUIEN LLEVA AUN EL DISTINTIVO Y A QUIEN SE LO HAN RETIRADO. Y EN CASO DE FALLO DEL CHIP QUEDA REGISTRADO EL ORDEN DE ENTRADA.

EJEMPLO ESTRUCTURACION DE TANDAS Y CARRERA:

1– ESTIMACION DE LA CAPACIDAD DE LA TANDA FRONT SQUAD, ELITE Y AMATEUR. POR EJEMPLO, 30 ELITE, 150 PRE ELITE Y 150 AMATEUR.

2– SE OFERTAN 180 PLAZAS ELITE (30 FRONT SQUAD + 150 ELITE) Y 150 AMATEUR.

3– LOS REGISTRADOS EN LA TANDA ELITE QUE QUIERAN ACCEDER A LA TANDA FRONT SQUAD DEBERAN SOLICITARLO Y JUSTIFICAR SUS MERITOS.

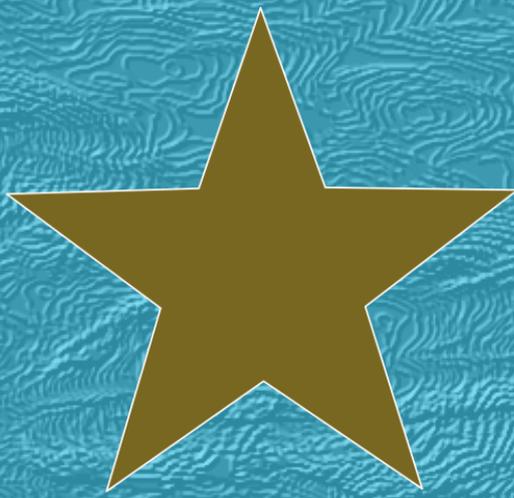
4– EN CUANTO SE CIERRAN LAS INSCRIPCIONES SE SACA EL LISTADO DE LA DESIGNACION DE RACERS QUE OBTIENEN LAS 30 FRONT SQUAD

5– A TENER EN CUENTA QUE EN LA TANDA ELITE Y AMATEUR SE PUEDE INSCRIBIR QUIEN QUIERA, PERO NO SE PUEDE NEGAR LA PARTICIPACION A NINGUNO DE LOS PARTICIPANTES DE LA LIGA POR FALTA DE PLAZAS EN LA CATEGORIA EN QUE PARTICIPA.

6– LOS GESTORES DE INSRIPCIONES DEBEN TENER HABILITADOS LAS OPCIONES DE INSCRIPCION DE ELITE Y AMATEUR, PARA POSTERIORMENTE PODER FILTRARLOS EN LOS EXCELS DE LOS RESULTADOS

7- LOS GESTORES DE INSRIPCIONES DEBEN TENER HABILITADOS LAS OPCIONES DE INSCRIPCION DE CLUBS, PARA POSTERIORMENTE PODER FILTRARLOS EN LOS EXCELS DE LOS RESULTADOS. SI LA ORGANIZACIÓN TAMBIEN REALIZA PRUEBA POR EQUIPOS HA DE DIFERENCIARSE LOS CLUBS DE LOS EQUIPOS. OCRA ESPAÑA FACILITARA LA RELACION DE CLUBS INSCRITOS EN LA LIGA.

8– EN LA CLASIFICACION DE LA PRUEBA LOS RESULTADO DE FRONT SQUAD Y ELITE VAN JUNTOS (PUEDE GANAR LA PRUEBA UN RACER QUE HA SALIDO EN LA TANDA ELITE) Y CONFORMAN LA CLASIFICACION ELITE. LOS DE AMATEUR VAN APARTE Y CONFORMAN LA CLASIFICACION AMATEUR.



OCRA

ESPAÑA



OCR

EUROPEAN CHAMPIONSHIPS

LIGA ESPAÑOLA



DE



CARRERAS DE OBSTACULOS

