



REGLAMENTO DE SLALOM EN SILLA DE RUEDAS

2015 - 2018

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. PARTICIPANTES	3
3. INSTALACIONES DÓNDE SE PRACTICA	4
4. MATERIAL	5
4.1. MATERIAL DEL DEPORTISTA	5
4.2. MATERIAL DE LA COMPETICIÓN	6
4.3. MATERIAL DE LOS JUECES	7
5. MARCAJE	8
5.1. PROCESO DE MARCAJE DEL CIRCUITO	8
5.2. OBSTÁCULOS	8
5.3. ENTRE OBSTÁCULOS	9
6. CÁMARA DE LLAMADA	10
6.1. CÁMARA DE LLAMADA <u>TÉCNICA</u>	10
6.2. CÁMARA DE LLAMADA <u>SALIDA</u>	11
7. PRUEBAS	12
7.1. PRUEBA CRONOMETRADA	13
7.2. PRUEBA DE ELIMINACIÓN	14
7.3. PRUEBA CAMPEÓN DE CAMPEONES	18
8. OBSTACULOS	19
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	21
8.7. PUERTA INVERTIDA	21
8.8. ZIG-ZAG	21
9. PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIONES	22
9.1. PENALIZACIONES	22
9.2. DESCALIFICACIONES	23
10. RECLAMACIONES	25
11. HOMOLOGACIONES	27
12. DOCUMENTACION	27
13. ACTAS DE LA COMPETICIÓN	28
ANEXO I: RECORRIDO FIJO	32
ANEXO II: RECORRIDOS VARIABLES	33
ANEXO III: CIRCUITO DE LA PRUEBA DE ELIMINACIÓN INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS	61

1. INTRODUCCIÓN

El Slalom es una modalidad deportiva, practicado por deportistas con parálisis cerebral, daños cerebrales adquiridos 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 físico de la persona y mejora el uso de su medio de desplazamiento: LA SILLA DE RUEDAS.

Actualmente el Slalom es un deporte internacional.

2. PARTICIPANTES

2.1 El Slalom lo podrán 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.

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

WS1A

Deportistas con parálisis cerebral o daño cerebral adquirido de silla de ruedas eléctricas.

Cuadriplejías (espástica, atetóxica, atáxica, mixta).

Incapaces de mover funcionalmente una silla ruedas.

WS1B

Deportistas con discapacidad física que no puedan impulsar una silla de ruedas ni con pies ni con manos. Silla de ruedas eléctrica.

No pueden mover funcionalmente una silla ruedas manual.

WS2

Deportistas con parálisis cerebral o daño cerebral adquirido con afectación de severa a moderada.

Poca fuerza funcional en todas las extremidades y tronco.

Capaces de manejar una silla de ruedas únicamente con las piernas.

WS3

Deportistas con parálisis cerebral o daño cerebral adquirido con afectación de severa a moderada. En esta categoría también se incluyen deportistas con ataxias severas.

Poca fuerza funcional en todas las extremidades y tronco.

Capaces de manejar una silla de ruedas con las manos.

WS4

Deportistas con parálisis cerebral o daño cerebral adquirido o deportistas con discapacidad física. En esta categoría también se incluyen tetraplejias moderadas o hemiplejias severas en silla de ruedas, lesiones medulares, etc.

Fuerza funcional casi total en la extremidad superior dominante.

Buen control del tronco al empujar la silla, pero el movimiento del tronco hacia delante con un empuje enérgico limitado a menudo por el tono extensor o la lesión medular.

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.

WS6

Categoría específica para deportistas con discapacidad física.

*Para mayor información de todas estas categorías dirigirse al nuevo manual de clasificación funcional en sillas de ruedas.

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.

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.

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. 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 improvisado de cinchar con cinta adhesiva, cuerdas o similares debido a la posibilidad de producir en los deportistas lesiones, ya que en caso de caída poder liberar al deportista con celeridad.

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.

BANDERINES PIVOTES	Unidades	Altura mástil	Tamaño bandera	Lugar de colocación
Rojos	8	30 cm.	20 x 20 cm.	En los pivotes del obstáculo 360º
Blancos	8	30 cm.	20 x 20 cm.	En los pivotes de 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.

4.2.4. CINTA DE MARCAJE

El ancho de la cinta de marcaje será de 4 cm. para marcar los diferentes obstáculos y de 2 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 de los Jueces	Unidades	Altura Mástil	Diámetro Mástil	Tamaño bandera
Rojo	2	40 cm.	2 cm.	25 x 25 cm.
Blanco	4	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 de Boccia y Jueces de Slalom (CNAJBS).

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

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.

A partir de esa referencia, se procederá a colocar el resto de los obstáculos hacia los dos cuadrados de giro de 180°.

Las referencias de las medidas para los circuitos fijo y variables se hallan en los Anexos I y II.

Para proceder al marcaje en el recorrido variable, se tomará como referencia el obstáculo que se sitúe en el lugar del pivote de giro completo del circuito fijo. La referencia para la entrada en los diferentes obstáculos será la misma que el obstáculo al que sustituye.

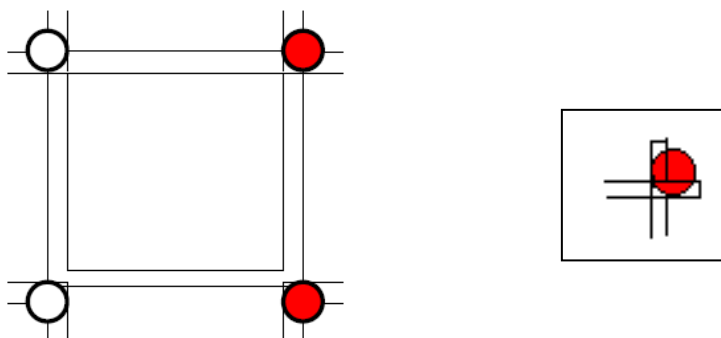
La puerta invertida en el circuito variable se centrará respecto a los obstáculos anteriores/posteriores.

Los diferentes circuitos posibles se pueden consultar en el Anexo II.

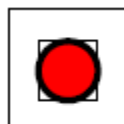
5.2. OBSTÁCULOS

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.

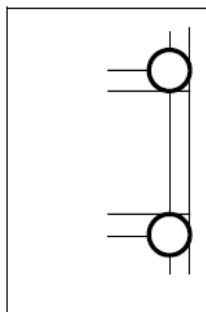


Figura 1

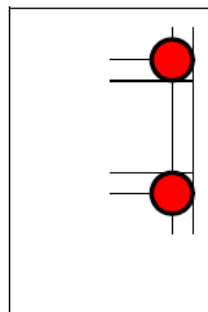


Figura 2

- En la rampa se marcarán todos sus lados para que si se mueve, pueda ser colocada con exactitud en el mismo sitio.

5.3. 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.

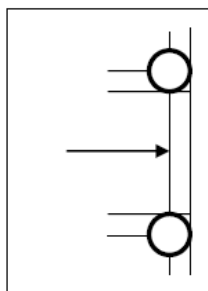


Figura 3

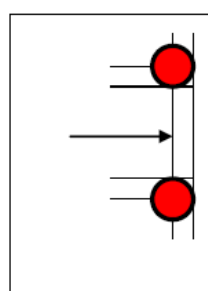


Figura 4

6. CÁMARA DE LLAMADA

6.1 CÁMARA DE LLAMADA 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/club/equipo), 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 llamada salida.

Una vez que el Juez de cámara de llamada 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 CIERRE
CRONOMETRADA, recorrido fijo y variable	10 minutos
ELIMINACIÓN Individual	3
ELIMINACIÓN Equipos	5

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 la categoría/as que deba competir.

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

6.2 CÁMARA DE LLAMADA SALIDA.

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

Habrà un plazo de tiempo para que el juez de cámara examine las sillas.



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 de la prueba cronometrada fijo, 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 éste recorrido.
- El circuito del Slalom, se cerrará 10 minutos antes de la competición en cada uno de los recorridos, 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 obligatorio 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 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 de giro
4. Cuadrado de 180º
5. Ocho
6. Cuadrado de 360º
7. Cuadrado de 180º
8. Rampa
9. Puerta Invertida
10. Llegada

7.1.2. RECORRIDO VARIABLE

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

Los obstáculos están separados entre sí 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).

Quien tenga mejor puesto en el recorrido fijo elegirá lugar de salida.

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 de eliminación individual, pero mediante un sistema de relevos en la que cada equipo participa con 4 deportistas.

El recorrido presentará las mismas características que el recorrido de eliminación individual, por lo que respecta a las medidas de obstáculos, distancias, etc.

El equipo contará con un número máximo de 6 deportistas y un mínimo de 4. Entre cada eliminatoria se podrán hacer cambios en el equipo notificándolo a la Mesa Técnica.

El único caso en que un equipo podría correr con 3 deportistas, repitiendo uno de los deportistas cuya puntuación lo permita, sería que todos los participantes del campeonato tuvieran equipo y este equipo no pudiera completar el suyo, previa petición al Director Técnico de la competición que conjuntamente con los técnicos del resto de equipos participantes tomará una decisión.

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 26.

Menos de 17' (no inclusive)	11 puntos
Entre 17' (inclusive) y 20' (no inclusive)	10 puntos
Entre 20' (inclusive) y 23' (no inclusive)	9 puntos
Entre 23' (inclusive) y 26' (no inclusive)	8 puntos
Entre 26' (inclusive) y 30' (no inclusive)	7 puntos
Entre 30' (inclusive) y 34' (no inclusive)	6 puntos
Entre 34' (inclusive) y 38' (no inclusive)	5 puntos
Entre 38' (inclusive) y 42' (no inclusive)	4 puntos
Entre 42' (inclusive) y 46' (no inclusive)	3 puntos
Entre 46' (inclusive) y 50' (no inclusive)	2 puntos
Más de 50' (inclusive)	1 punto

Los tiempos para medir la puntuación de cada deportista para la prueba de equipos 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 (sin contar los tiempos realizados en el campeonato que se está celebrando en ese momento) y rankings nacionales (contando el ranking de la propia temporada).

Para que un deportista pueda ser puntuable para realizar la prueba por equipos, deberá acreditar al menos 3 tiempos en pruebas de eliminación entre rankings y campeonatos de España.

Los equipos podrán inscribirse antes que acabe la jornada de competición del día previo al comienzo de la prueba por equipos. El número máximo de equipos inscritos no podrá ser mayor a 16. En caso de mayor número de los mismos, la selección de equipos participantes vendrá en función de la mejor puntuación de los mismos, y en caso de empate, de los tiempos acreditados por los 4 mejores tiempos de los deportistas de cada equipo.

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 peor tiempo, el equipo con segundo mejor tiempo competirá con el equipo con segundo peor tiempo, y así sucesivamente.

Cada equipo tendrá un Juez que le dará la salida, habiendo dos Jueces en cada equipo.

Las penalizaciones son, únicamente válidas para conocer si procede descalificar a un equipo. En ningún caso éstas se suman al tiempo obtenido por un equipo para determinar si es el equipo vencedor.

Un equipo será vencedor de la eliminatoria cuando:

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

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

El resto de 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, según el siguiente recuadro:

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 anexaran a este reglamento en las próximas temporadas.

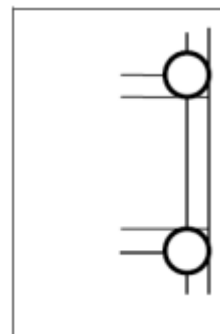
8. OBSTACULOS

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.

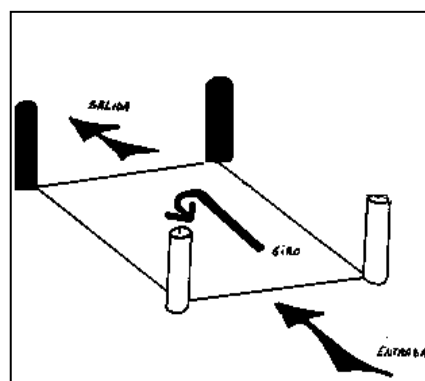
La salida y la llegada serán válidas siempre y cuando todas las ruedas hayan pasado entre los pivotes.



8.2. CUADRADO DE 180º

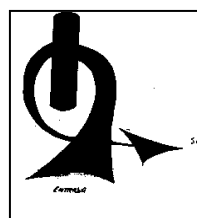
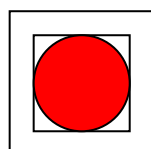
Este obstáculo estará delimitado por cuatro pivotes, 2 blancos de entrada y 2 rojos de salida.

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.

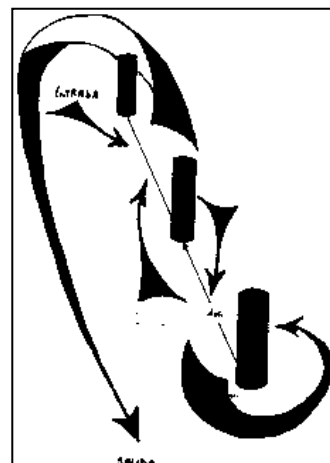


8.4. FIGURA EN OCHO

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.

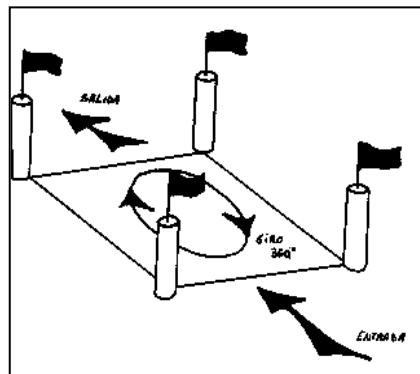
Si el Juez no pudiera recolocar alguno de los pivotes derribados y alguna rueda tocara la línea del cuadrado será penalizado con 3 segundos. Si sobrepasa la línea del cuadrado será penalizado con 3 segundos. Si sobrepasa la línea del cuadrado será descalificado.



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.



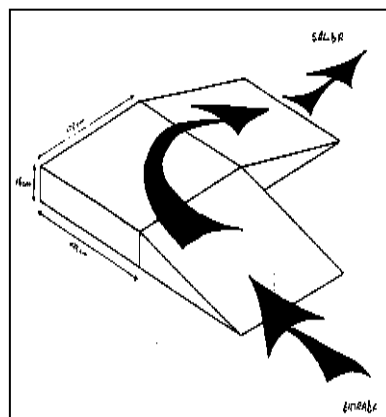
8.6. RAMPA/PLATAFORMA

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.

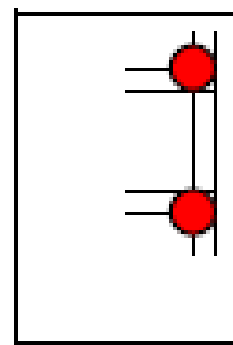
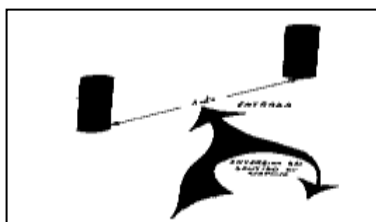
La WS3 no realiza este obstáculo pero deberá bordearla por su parte externa.



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:

- 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.
- Entrar o salir en un cuadrado por una línea que no corresponde, independientemente de que se tire o no pivote.*
- 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.*
- Entrar o salir en un cuadrado con la rueda que no corresponde.*
- Salirse de la rampa (WS1, WS2, WS4, WS5 Y WS6) mientras se realiza el obstáculo*. Si las ruedas pisan el vértice interno de la rampa, se consideran 2 líneas y por tanto serán 2 penalizaciones.
- 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 penalizaciones y si rectifica saliendo por el otro lado de la rampa (salida normal de las otras divisiones), será penalizado con 8 penalizaciones.*

*a razón de 3 segundos por rueda.

9.1.2. PENALIZACIONES DE 5 SEGUNDOS

Se sumarán 5 segundos al tiempo total al derribar un pivote. Los pivotes señaladores de salida y llegada también serán penalizados.

9.2. DESCALIFICACIONES

Motivos de descalificación	Siglas
Cambiar la secuencia asignada en el recorrido fijo o variable.	SRF/SRV
Incorrecta realización de un obstáculo en recorrido fijo o variable	ORO + (nombre obstáculo)
Caída y recibir asistencia por parte de un Juez	IJ
Recibir instrucciones, verbales o visuales, o ser dirigido físicamente de cualquier persona que no sea Juez.	IT
Si el casco dejara de estar colocado correctamente u otras causas materiales.	CS
Realizar 2 salidas nulas	2N
Tardar más de 2 minutos entre la finalización de un obstáculo y la finalización del siguiente	+2
Ayudarse de partes del cuerpo no reglamentarias	ANC
No presentarse en cámara de llamadas	NP
No respetar el sentido de la marcha entre obstáculos	SM
Agredir verbal o físicamente a un Juez	AJ
Entrar en el recorrido una vez cerrado por 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 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 2 minutos entre la finalización de un obstáculo y la finalización del inmediatamente posterior. 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.
- En el pivote de giro completo y figura en ocho se penalizará si las ruedas pisan la línea por su parte interna sin estar el pivote.
- 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.

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 una fianza que no podrá exceder de 50 €, siendo el organizador el que determine esta cantidad, 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,...

11. HOMOLOGACIONES

HOMOLOGACIÓN DE RECORDS DE ESPAÑA

Se podrán conseguir Record 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 1 Juez Nacional y 3 Jueces Autonómicos, todos ellos con licencia en vigor. Si es una prueba de ámbito autonómico a los Jueces Autonómicos no se les pedirá que este homologada su licencia.

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).
- Tipo 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 de los jueces presentes en la prueba.

13. ACTAS DE LA COMPETICIÓN

ACTA PRUEBA CRONOMETRADA

WS	☐	COMPETICIÓN:		LUGAR:	
		TIPO RECORRIDO VARIABLE	☐	TEMPORADA	

[illegible]

DEPORTISTA _____	CLUB _____	DORSAL: _____	Nº LICENCIA _____	TIEMPO ACREDITADO _____																																																																		
PENALIZACIONES		TIEMPO PARCIAL																																																																				
Recorrido Fijo	<table border="1"> <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"> <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><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><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	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	_____ Min _____ Seg _____ Cseg _____ Min _____ Seg _____ Cseg	<table border="1"> <tr> <th>TIEMPO TOTAL</th> <th>TIEMPO FINAL</th> </tr> <tr> <td>_____ Min _____ Seg _____ Cseg</td> <td>_____ Min _____ Seg _____ Cseg</td> </tr> <tr> <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
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	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																																								
TIEMPO TOTAL	TIEMPO FINAL																																																																					
_____ Min _____ Seg _____ Cseg	_____ Min _____ Seg _____ Cseg																																																																					
_____ Min _____ Seg _____ Cseg	_____ Min _____ Seg _____ Cseg																																																																					
Recorrido Variable	<table border="1"> <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"> <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><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><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	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	_____ Min _____ Seg _____ Cseg _____ Min _____ Seg _____ Cseg	<table border="1"> <tr> <th>TIEMPO TOTAL</th> <th>TIEMPO FINAL</th> </tr> <tr> <td>_____ Min _____ Seg _____ Cseg</td> <td>_____ Min _____ Seg _____ Cseg</td> </tr> <tr> <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
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	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																																								
TIEMPO TOTAL	TIEMPO FINAL																																																																					
_____ Min _____ Seg _____ Cseg	_____ Min _____ Seg _____ Cseg																																																																					
_____ Min _____ Seg _____ Cseg	_____ Min _____ Seg _____ Cseg																																																																					
		DESCALIFICADO ☐		MOTIVO _____																																																																		

DEPORTISTA											CLUB							DORSAL:			Nº LICENCIA									
	PENALIZACIONES																TIEMPO PARCIAL				TIEMPO ACREDITADO									
																					TIEMPO TOTAL				TIEMPO FINAL					
Recorrido Fijo	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	Min	Seg	Cseg	Min	Seg	Cseg	Min	Seg	Cseg
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5									
Recorrido Variable	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	Min	Seg	Cseg	Min	Seg	Cseg	Min	Seg	Cseg
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5									
																					DESCALIFICADO				MOTIVO					

DEPORTISTA	CLUB	DORSAL:	Nº LICENCIA	TIEMPO ACREDITADO																																																													
PENALIZACIONES		TIEMPO PARCIAL	TIEMPO TOTAL	TIEMPO FINAL																																																													
Recorrido Fijo	<table border="1"> <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"> <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><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><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	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ 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	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																																			
Recorrido Variable	<table border="1"> <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"> <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><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><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	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ Min ____ Seg ____ Cseg	____ 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	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5																																																			
				DESCALIFICADO	MOTIVO																																																												

JUEZ PRINCIPAL

JUEZ BANDERA ROJA

JUEZ BANDERA BLANCA

Index

Fdo,

Figs. 1



LUGAR:

FECHA:

11

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

ACTA DE ELIMINACIÓN POR EQUIPOS



COMPETICIÓN:

LUGAR:

TEMPORADA:

FECHA:

Menos de 17' (no inclusive)	11 puntos	Entre 17' (inclusive) y 20' (no inclusive)	10 puntos
Entre 20' (inclusive) y 23' (no inclusive)	9 puntos	Entre 23' (inclusive) y 26' (no inclusive)	8 puntos
Entre 26' (inclusive) y 30' (no inclusive)	7 puntos	Entre 30' (inclusive) y 34' (no inclusive)	6 puntos
Entre 34' (inclusive) y 38' (no inclusive)	5 puntos	Entre 38' (inclusive) y 42' (no inclusive)	4 puntos
Entre 42' (inclusive) y 46' (no inclusive)	3 puntos	Entre 46' (inclusive) y 50' (no inclusive)	2 puntos
Más de 50' (inclusive)	1 punto		

NOMBRE EQUIPO:						
NOMBRE Y APELLIDOS DEPORTISTAS	WS	Puntos	Suma puntos	GANADOR Y RAZÓN		TIEMPO
				Descalificado contrario	Llegar antes	

NOMBRE EQUIPO:						
NOMBRE Y APELLIDOS DEPORTISTAS	WS	Puntos	Suma puntos	GANADOR Y RAZÓN		TIEMPO
				Descalificado contrario	Llegar antes	

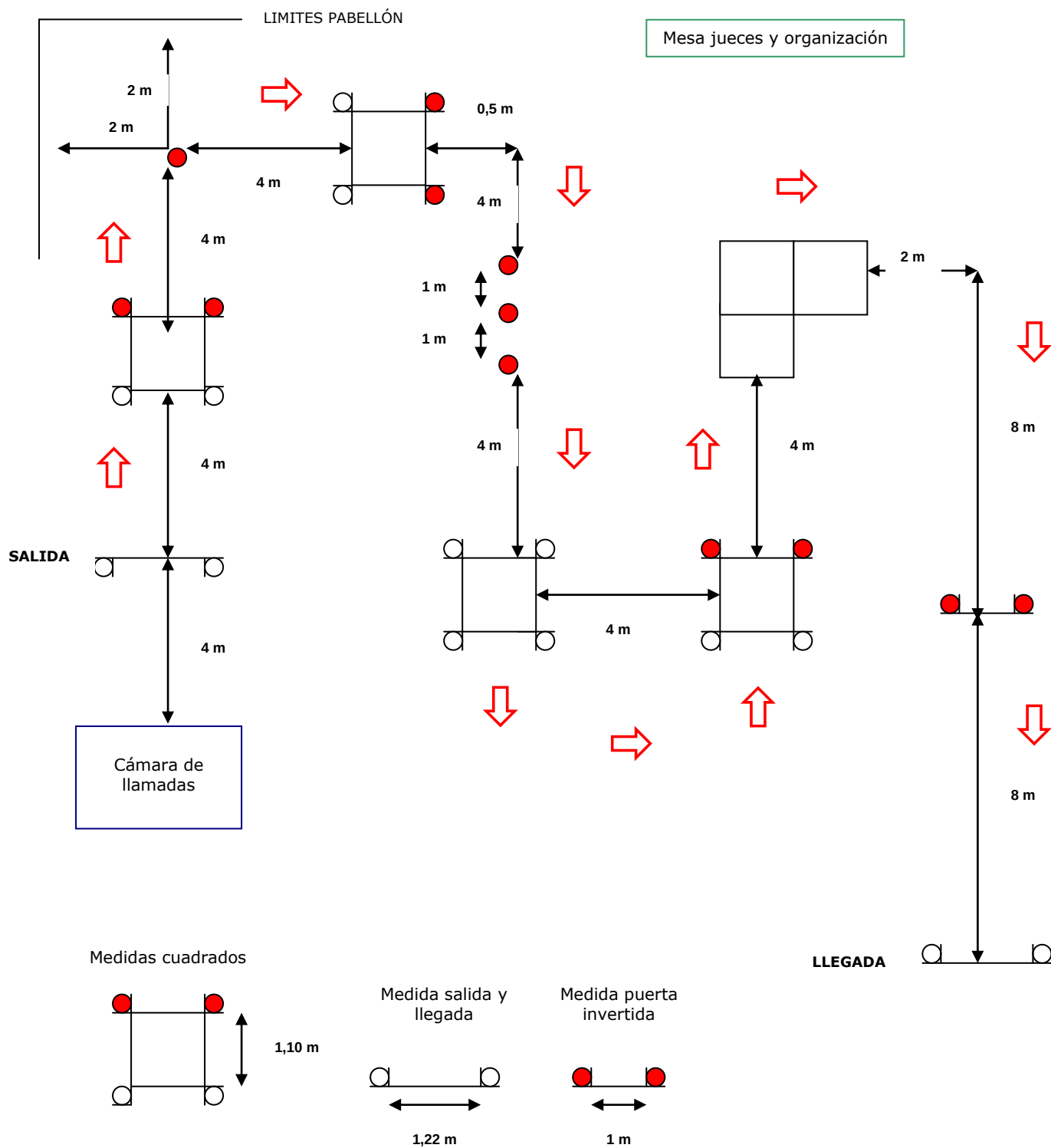
NOMBRE EQUIPO:						
NOMBRE Y APELLIDOS DEPORTISTAS	WS	Puntos	Suma puntos	GANADOR Y RAZÓN		TIEMPO
				Descalificado contrario	Llegar antes	

NOMBRE EQUIPO:						
NOMBRE Y APELLIDOS DEPORTISTAS	WS	Puntos	Suma puntos	GANADOR Y RAZÓN		TIEMPO
				Descalificado contrario	Llegar antes	

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

ANEXO I

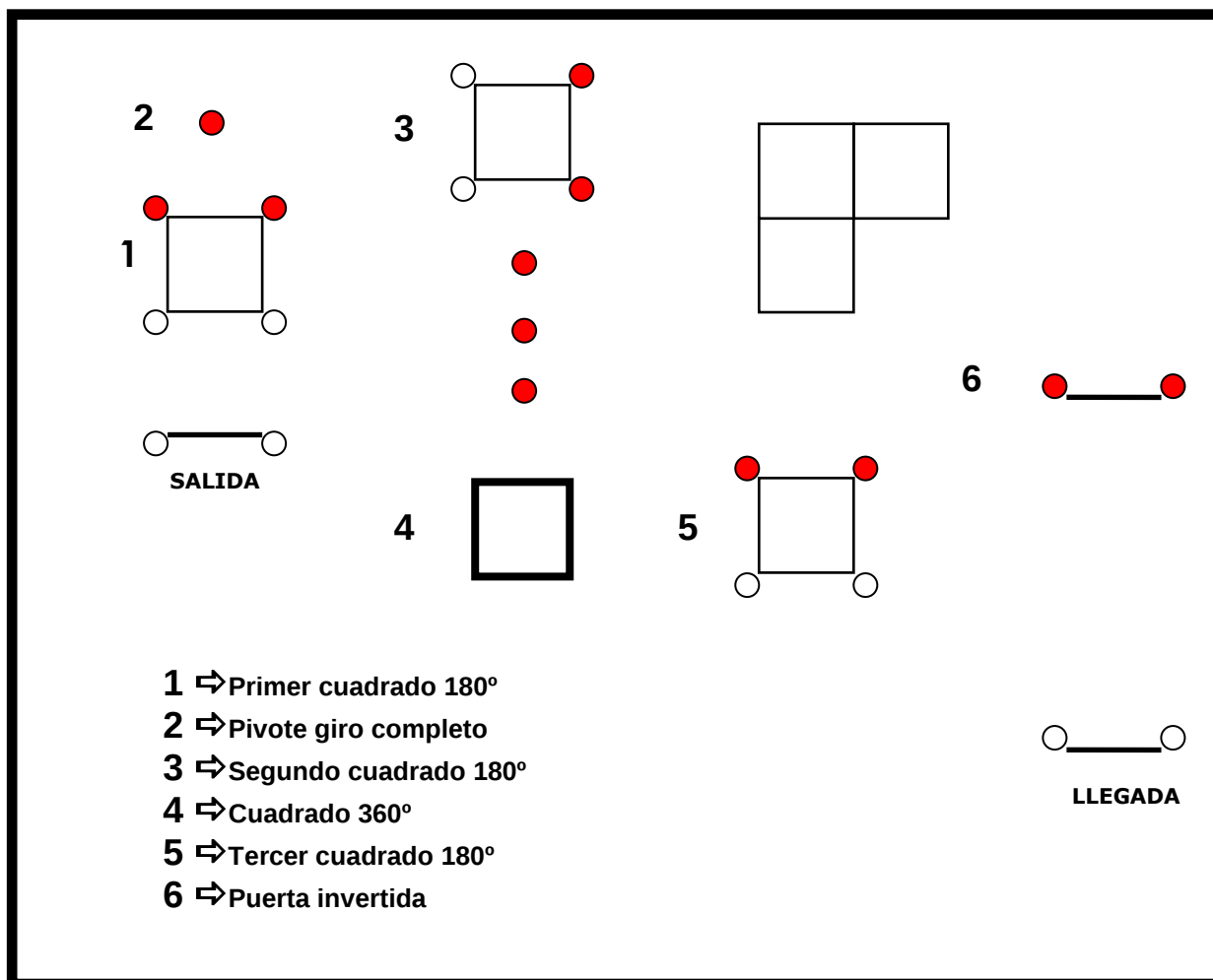
RECORRIDO FIJO



Sentido de la marcha

ANEXO II

RECORRIDOS VARIABLES



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

Opción 1: (1x2 y 3x4)

Opción 2: (1x2 y 3x6)

Opción 3: (1x2 y 4x5)

Opción 4: (1x2 y 4x6)

Opción 5: (1x2 y 5x6)

Opción 6: (1x4 y 2x3)

Opción 7: (1x4 y 2x5)

Opción 8: (1x4 y 2x6)

Opción 9: (1x4 y 3x6)

Opción 10: (1x4 y 5x6)

Opción 11: (1x6 y 2x3)

Opción 12: (1x6 y 2x4)

Opción 13: (1x6 y 2x5)

Opción 14: (1x6 y 3x4)

Opción 15: (1x6 y 4x5)

Opción 16: (2x3 y 4x5)

Opción 17: (2x3 y 4x6)

Opción 18: (2x3 y 5x6)

Opción 19: (2x4 y 3x6)

Opción 20: (2x4 y 5x6)

Opción 21: (2x5 y 3x4)

Opción 22: (2x5 y 3x6)

Opción 23: (2x5 y 4x6)

Opción 24: (2x6 y 3x4)

Opción 25: (2x6 y 4x5)

Opción 26: (3x4 y 5x6)

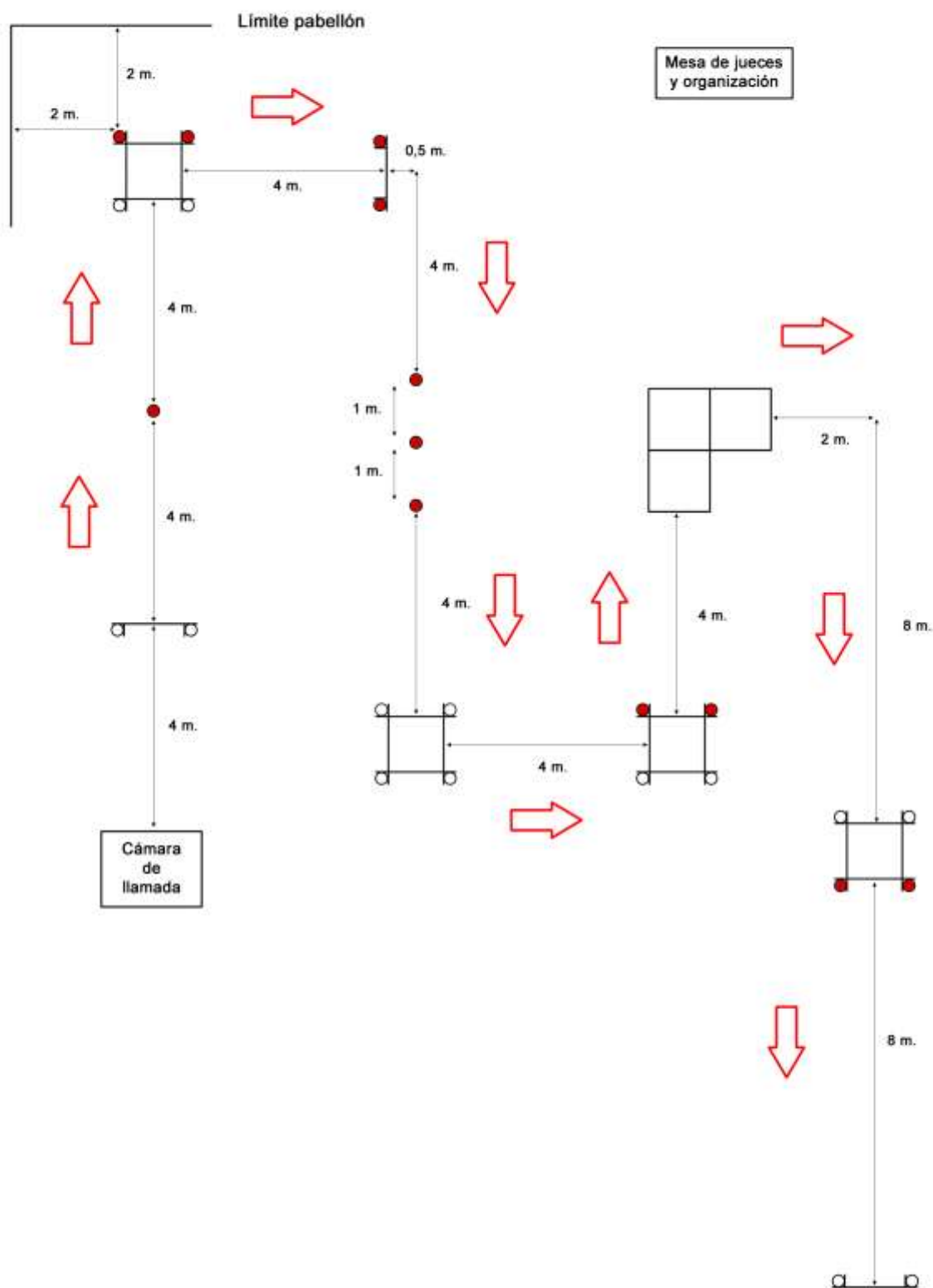
Opción 27: (3x6 y 4x5)

OPCIÓN 1: (1X2 y 3X4)



RECORRIDO VARIABLE

OPCIÓN 2: (1X2 y 3X6)



OPCIÓN 3: (1X2 y 4X5)



OPCIÓN 4: (1X2 y 4X6)

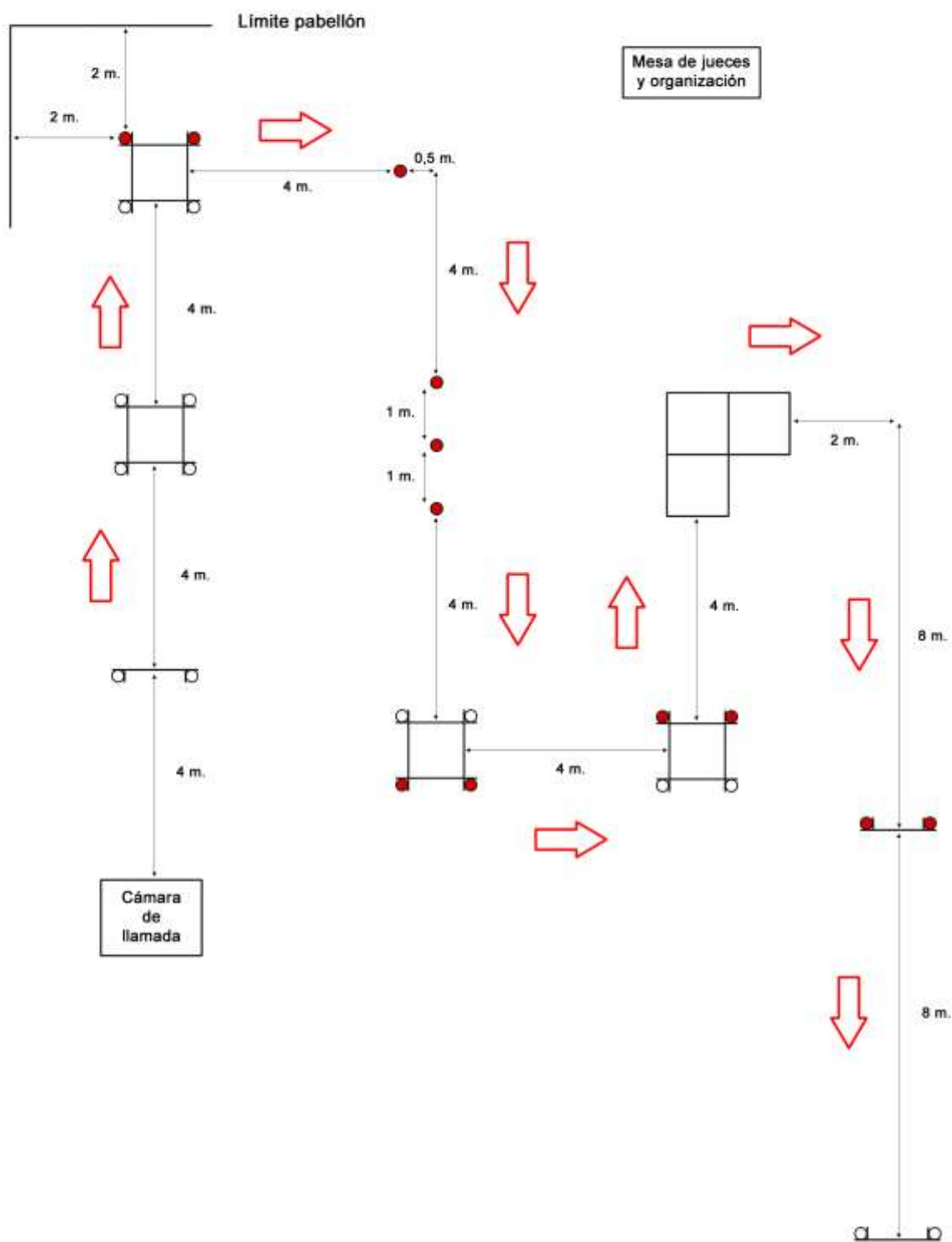


OPCIÓN 5: (1X2 y 5X6)



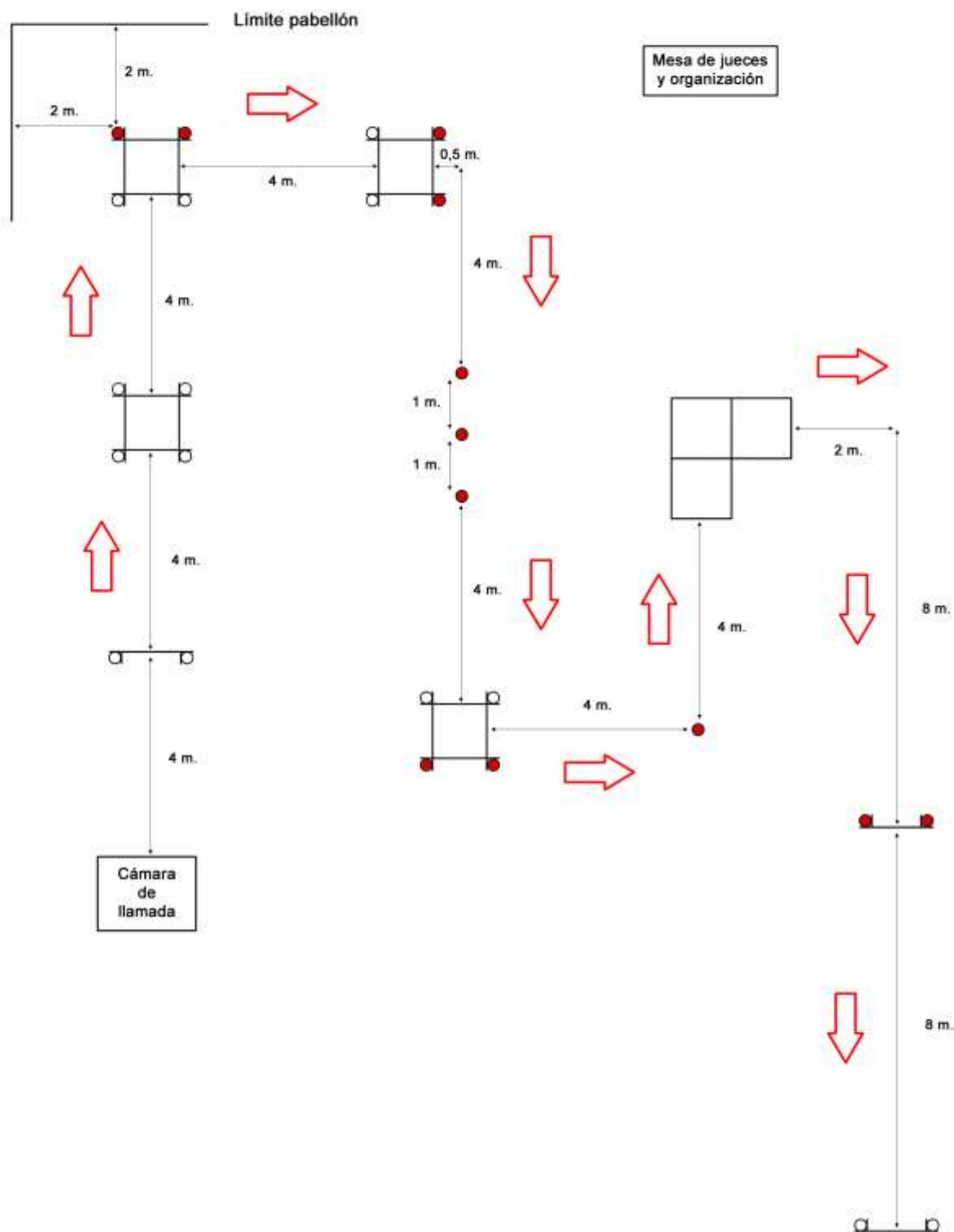
RECORRIDO VARIABLE

OPCIÓN 6: (1X4 y 2X3)



RECORRIDO VARIABLE

OPCIÓN 7: (1X4 y 2X5)



OPCIÓN 8: (1X4 y 2X6)



OPCIÓN 9: (1X4 y 3X6)

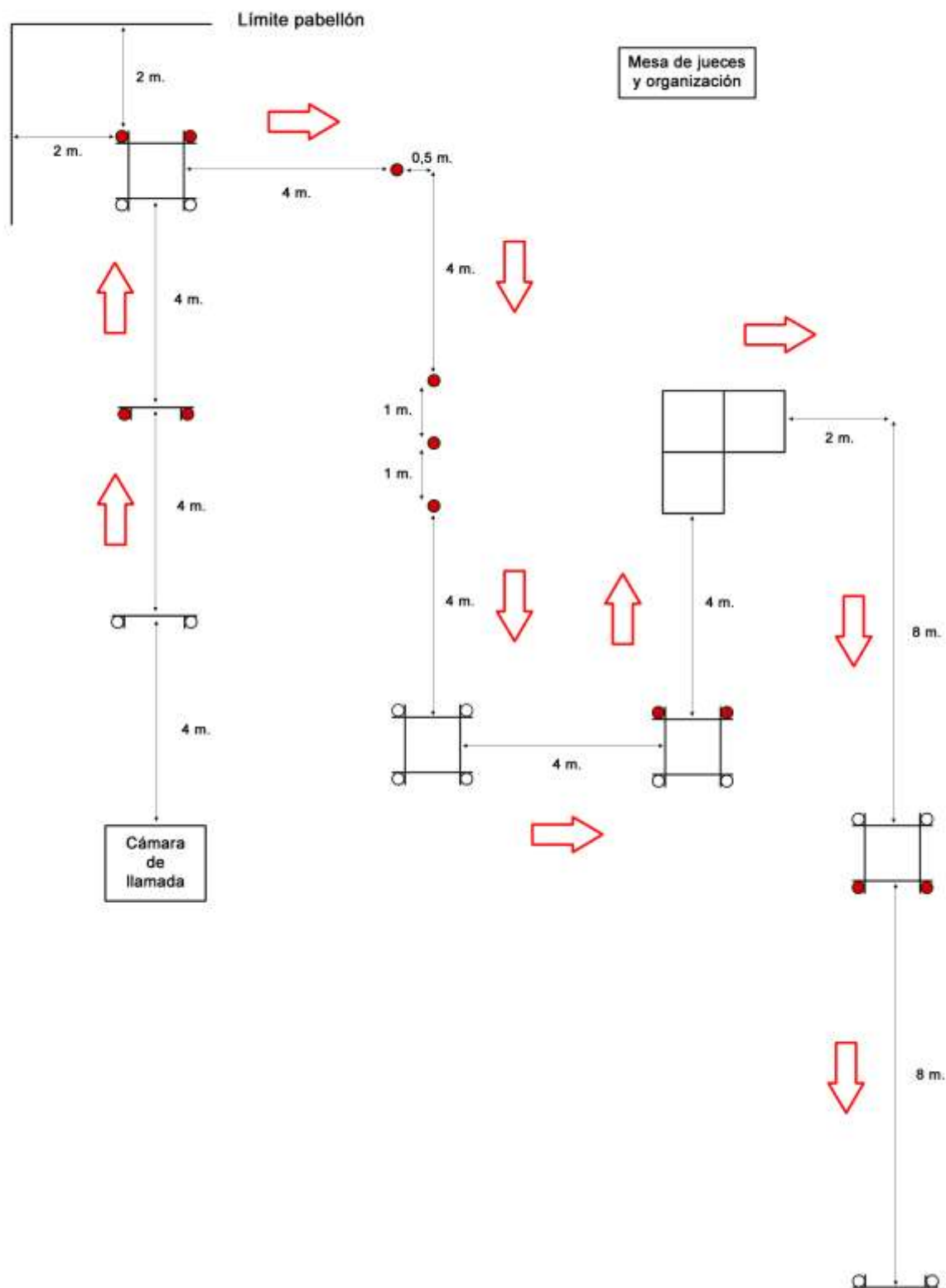


OPCION 10: (1X4 y 5X6)



RECORRIDO VARIABLE

OPCION 11: (1X6 y 2X3)

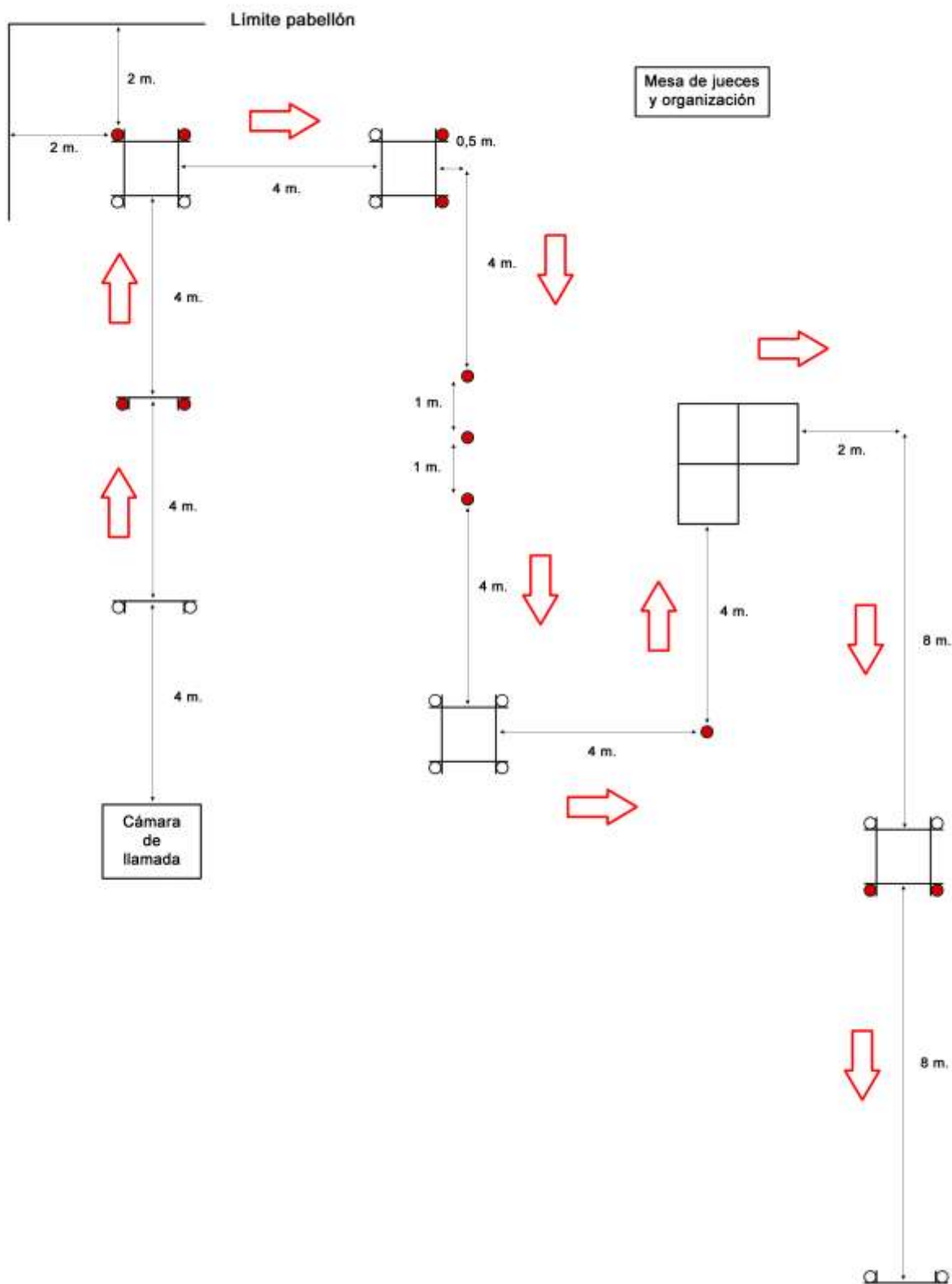


OPCION 12: (1X6 y 2X4)



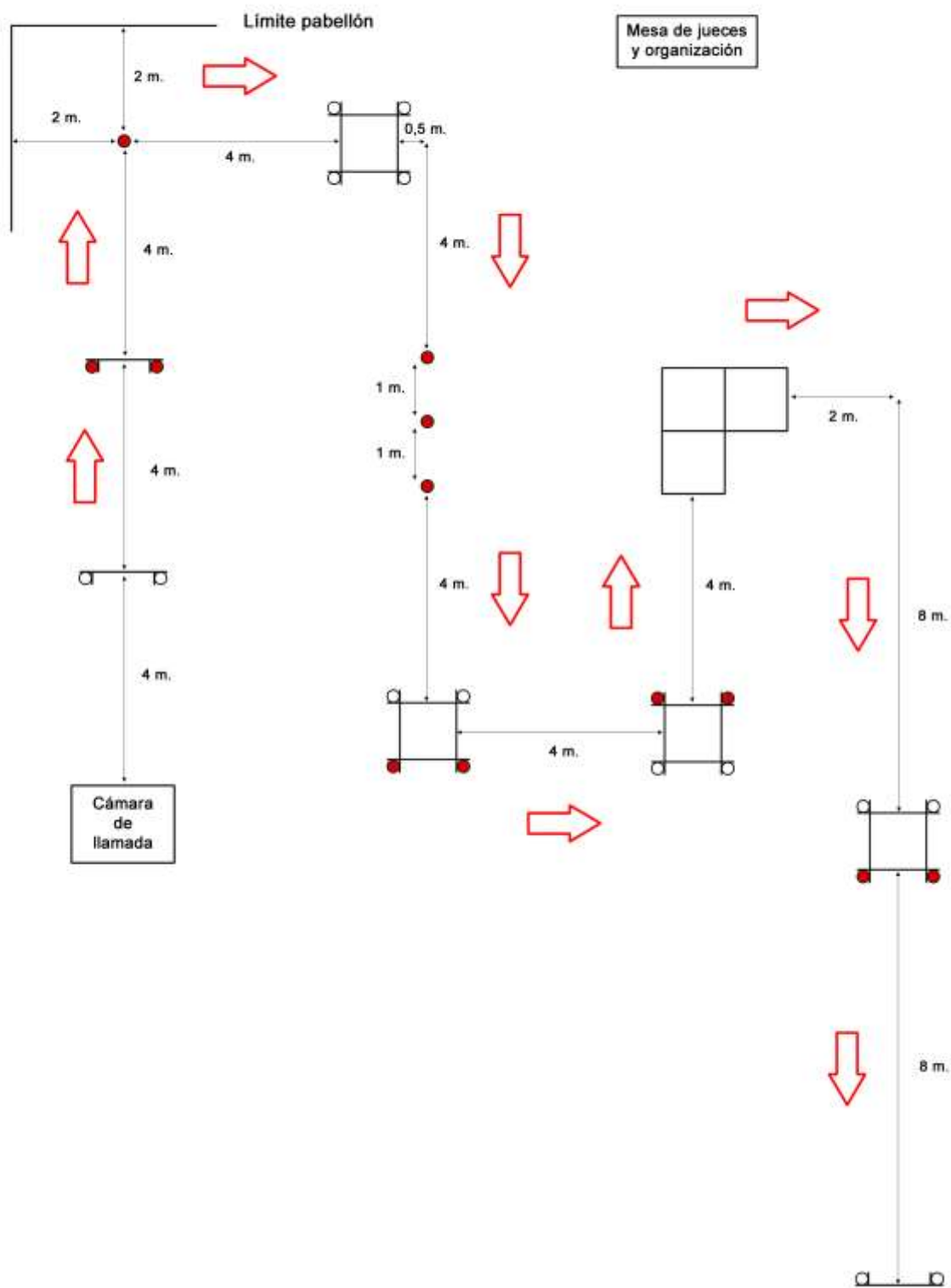
RECORRIDO VARIABLE

OPCION 13: (1X6 y 2X5)



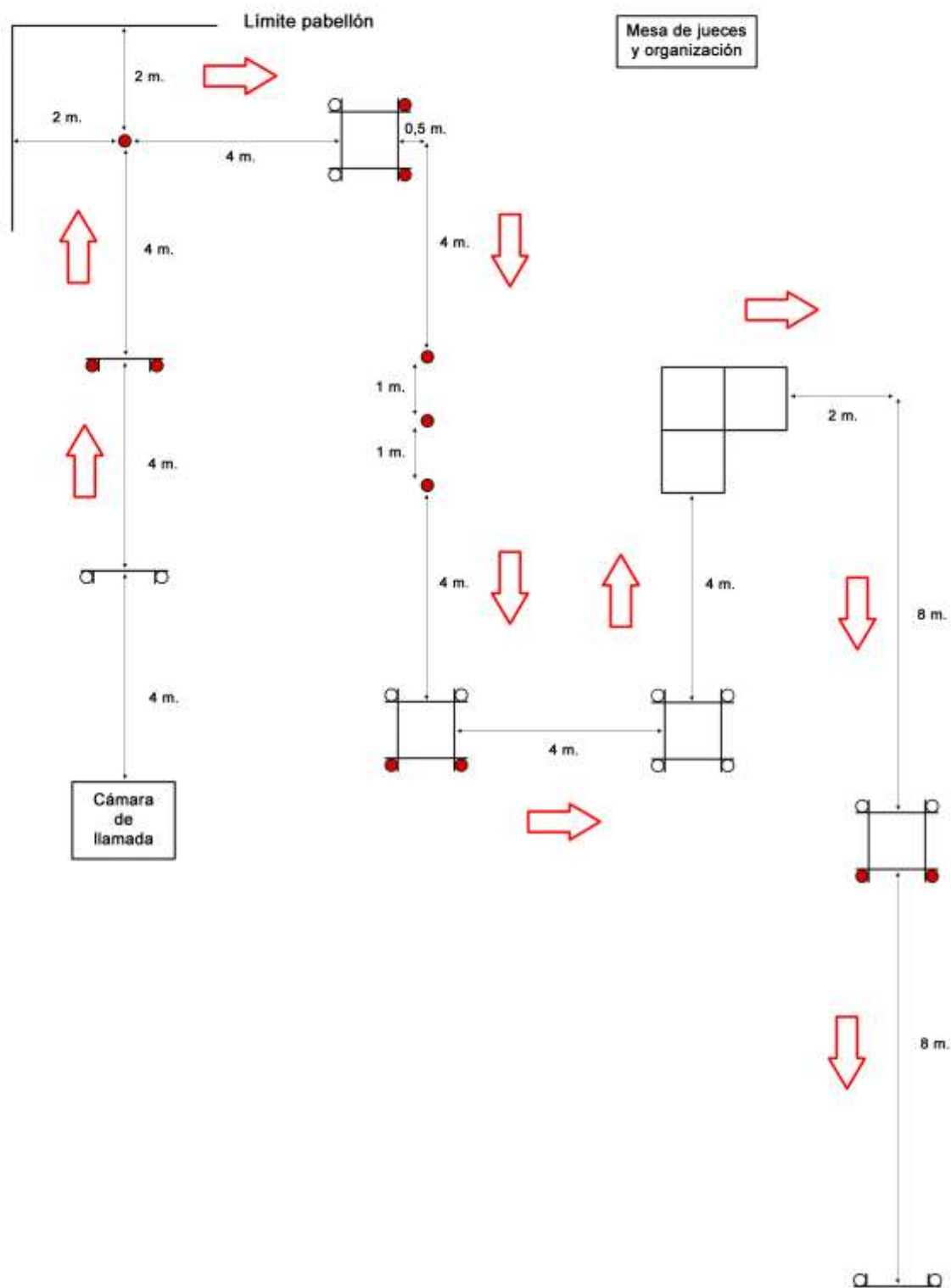
RECORRIDO VARIABLE

OPCION 14: (1X6 y 3X4)



RECORRIDO VARIABLE

OPCION 15: (1X6 y 4X5)

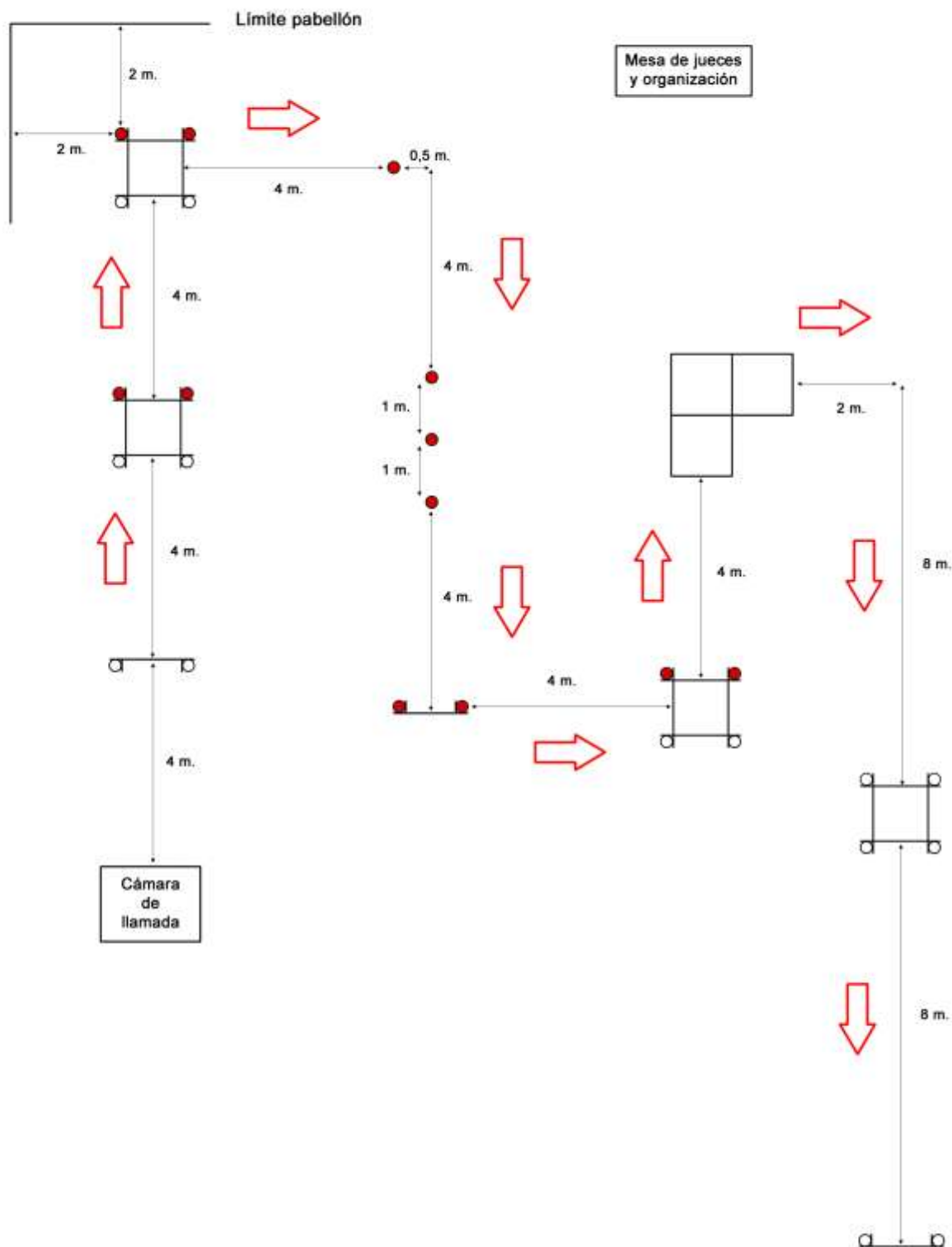


OPCION 16: (2X3 y 4X5)



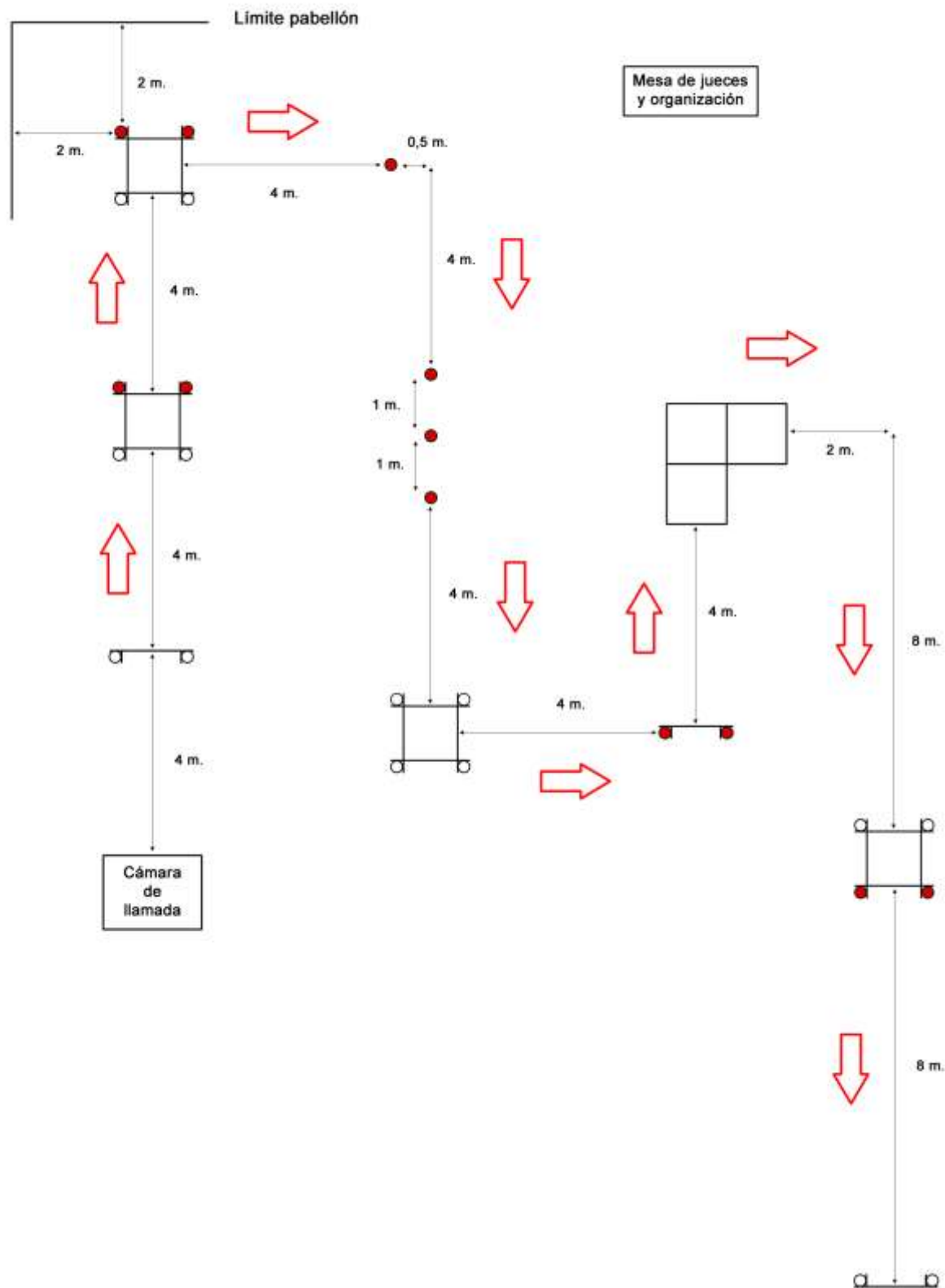
RECORRIDO VARIABLE

OPCION 17: (2X3 y 4X6)



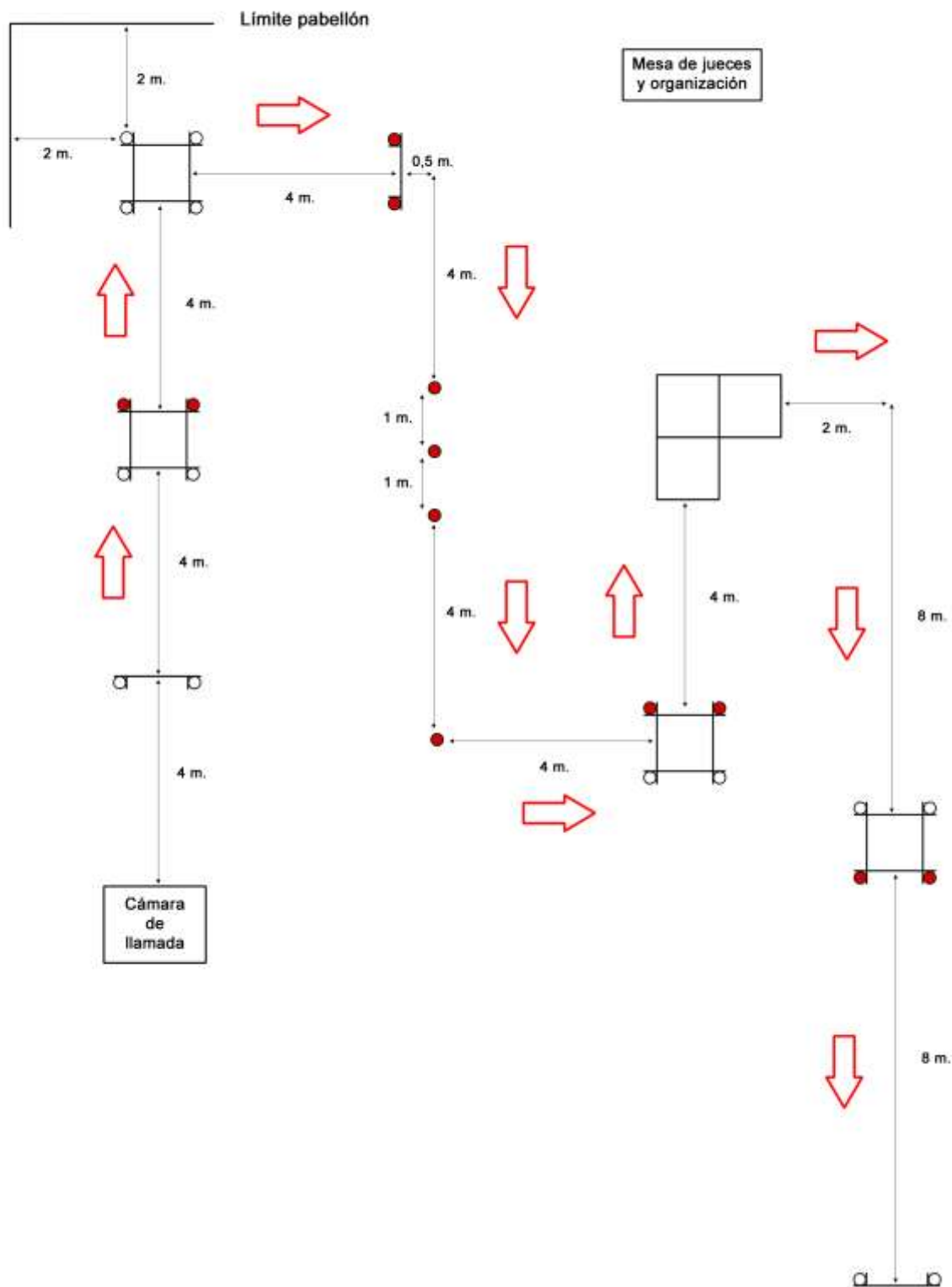
RECORRIDO VARIABLE

OPCION 18: (2X3 y 5X6)



RECORRIDO VARIABLE

OPCION 19: (2X4 y 3X6)

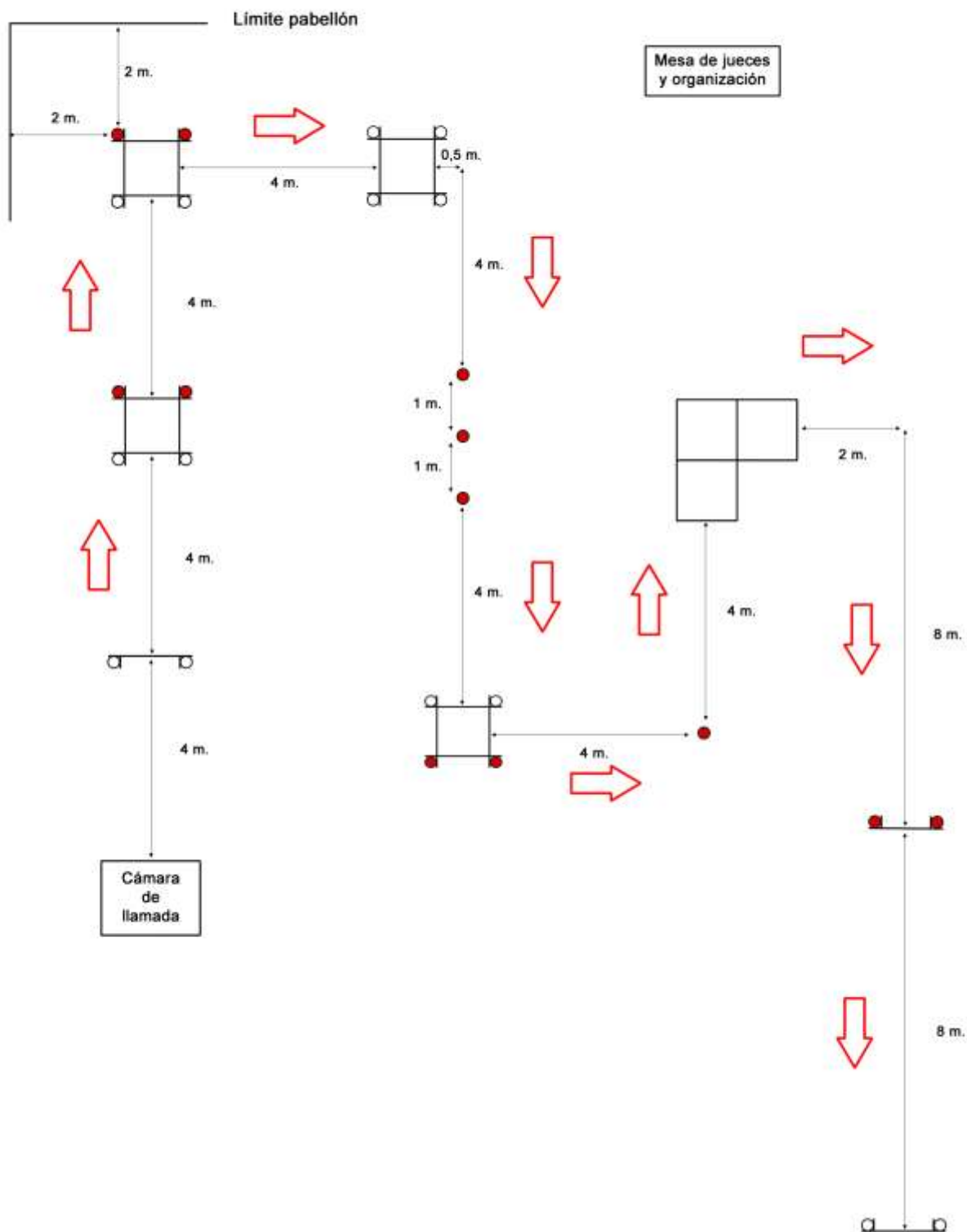


OPCION 20: (2X4 y 5X6)



RECORRIDO VARIABLE

OPCIÓN 21: (2X5 y 3X4)

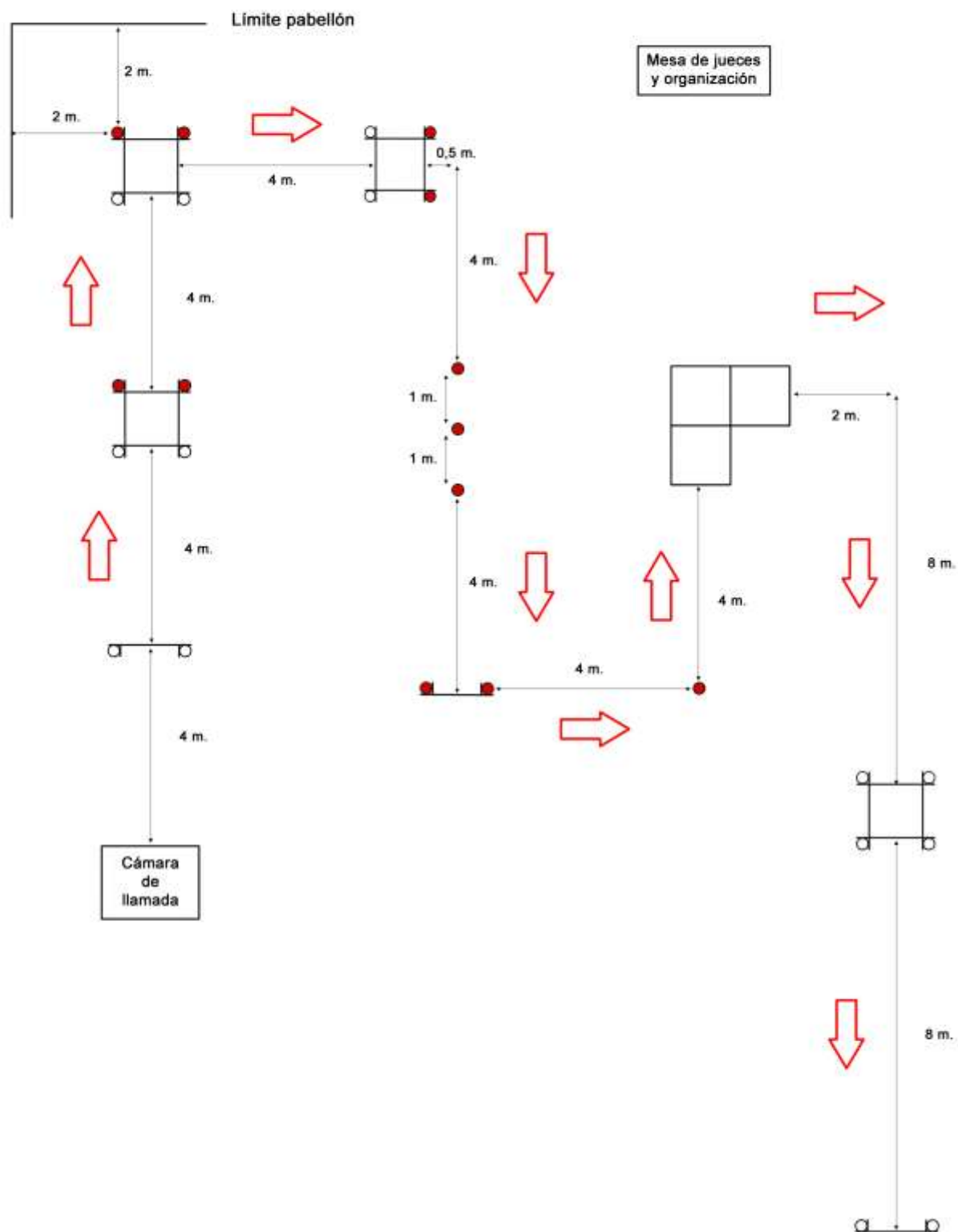


OPCIÓN 22: (2X5 y 3X6)



RECORRIDO VARIABLE

OPCIÓN 23: (2X5 y 4X6)



OPCIÓN 24: (2X6 y 3X4)



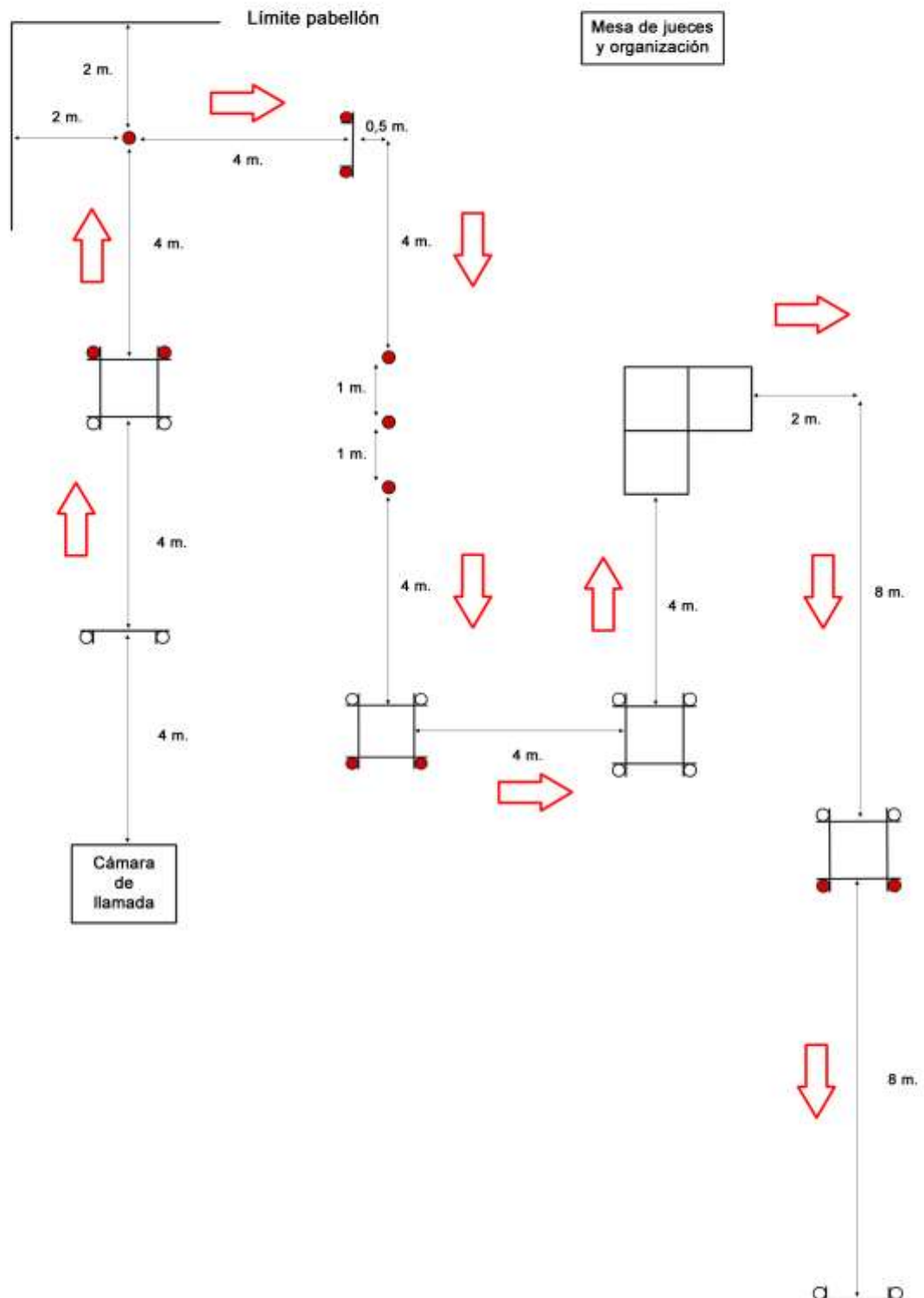
OPCIÓN 25: (2X6 y 4X5)



OPCIÓN 26: (3X4 y 5X6)



OPCIÓN 27: (3X6 y 4X5)



ANEXO III

CIRCUITO DE LA PRUEBA DE ELIMINACIÓN INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS

