OCRA®

ESPAÑA

REGLAMENTO DE OCR 100

WORLD OBSTACLE

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE SPORTS D'OBSTACLES

EUROPEAN OBSTACLE SPORTS FEDERATION

Normativa OCR100

Reglas Generales

- **Completar todos los obstáculos es obligatorio.**
- Un obstáculo se considera completado cuando el atleta toca la campana en los obstáculos suspendidos o lo supera según las reglas del evento (equilibrio, paredes, etc.). El intento comienza al despegar ambos pies del suelo, lo cual puede implicar usar una plataforma de partida. Tocar la estructura o el obstáculo no cuenta como intento.
- Si un atleta falla un obstáculo, puede intentar de nuevo, pero debe cruzar completamente el obstáculo fallido, salir por el final y regresar al inicio por fuera del obstáculo antes de realizar un segundo intento.
- Si el atleta no completa el obstáculo en el segundo intento, debe abandonar el recorrido inmediatamente. El intento se considerará nulo.
- En caso de empate en los tiempos (medidos hasta 1/1000 de segundo), se declarará un empate salvo que un video del final determine al ganador.
- **No se permite el uso de magnesio, resina ni elementos similares.**
- El uso de guantes está permitido siempre que no se dejen caer en el campo y se lleven o utilicen desde el inicio.
- El calzado u otra indumentaria deportiva no debe contener partes peligrosas, como puntas metálicas.

Reglas Adicionales

- **Protocolo de salida:** el atleta debe tener ambos pies en la plataforma de salida.
- En caso de salida anticipada, el cronometrador hará sonar un silbato. El atleta será detenido, y quien cometa la primera salida en falso recibirá una advertencia verbal. Una segunda salida anticipada resultará en la descalificación inmediata y el intento será nulo.
- La organización podrá solicitar un tiempo de reserva para cada carrera.
- Los atletas juveniles pueden solicitar la asistencia de un entrenador para alcanzar elementos suspendidos o despegar del suelo.
- En caso de lluvia o riesgo de lluvia, la carrera podrá ser suspendida o se aplicará el “Protocolo de Lluvia”, que obliga a asegurar el primer agarre y el primer paso en los obstáculos suspendidos.
- El incumplimiento de estas reglas puede conllevar advertencias, descalificaciones, suspensiones o expulsiones, dependiendo de la

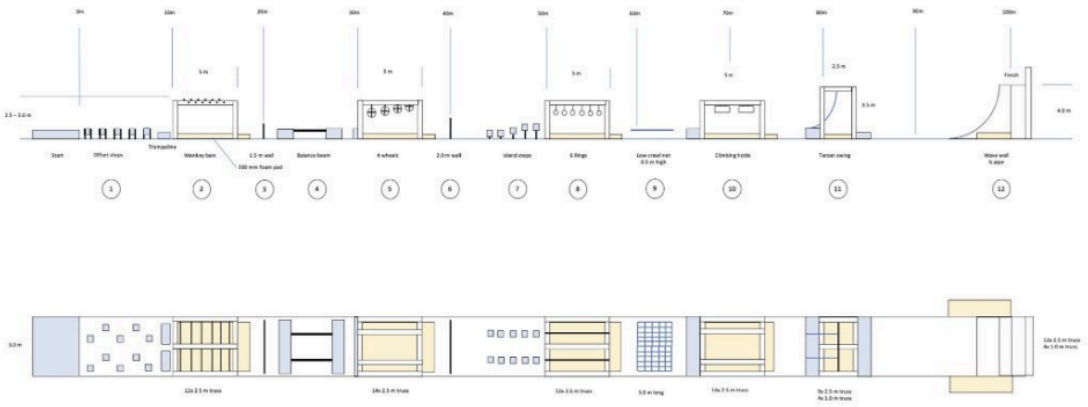
gravedad de la infracción. Las violaciones graves, como incumplir las normas antidopaje de FISO o el código de ética, podrían derivar en sanciones severas impuestas por el director internacional de la competición.

Formato de Ronda de Clasificación

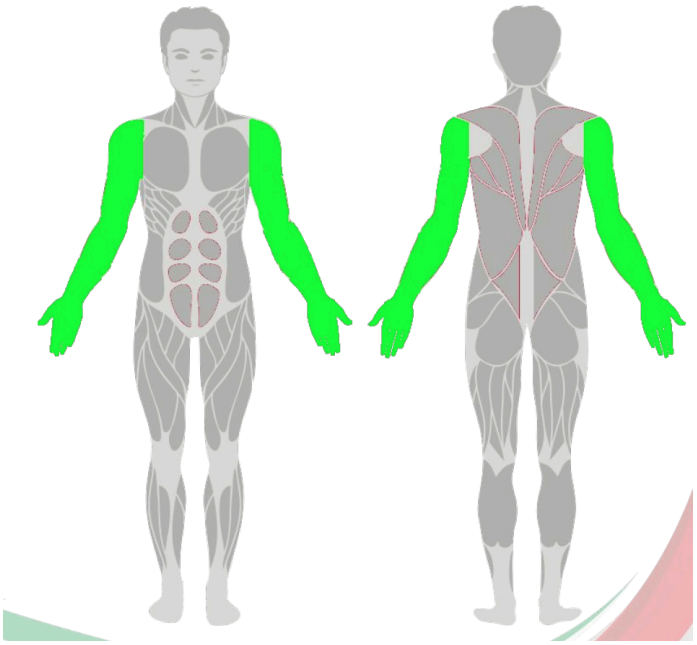
- Una competición con formato de ronda de clasificación incluye eliminatorias y finales para determinar a los ganadores.
- Las rondas se denominan eliminatorias, octavos de final, cuartos de final, semifinales, final y gran final, según corresponda.
- Cada atleta tiene derecho a dos intentos en las eliminatorias, corriendo en ambos carriles. Los atletas podrán reservar el día y hora de sus carreras según lo indique la organización (altamente recomendado).
- Los mejores tiempos tras las eliminatorias (16, 8 o 4 atletas) avanzarán a la siguiente fase.
    - El atleta con mejor tiempo de las eliminatorias podrá elegir el carril en todas las rondas siguientes. El tiempo de referencia será el mejor crono de las eliminatorias, no el de las fases finales.
    - Dependiendo del número de participantes, podría haber octavos de final, cuartos de final o directamente semifinales.
- Las fases finales son de eliminación directa.
    - Los ganadores de las semifinales competirán por la medalla de oro, y los perdedores competirán por la medalla de bronce.
- Si tras el formato de clasificación, atletas clasificados no participan en las siguientes etapas, la organización podrá recurrir a una repesca basada en los tiempos de las eliminatorias.
- Si no hay rondas finales, las clasificaciones se basarán en los tiempos de las eliminatorias.
- Los atletas eliminados en octavos, cuartos o semifinales se clasificarán según sus tiempos en esos duelos. Por ejemplo, un atleta eliminado en cuartos podría quedar entre el 5º y 8º lugar dependiendo de su tiempo.

Diseño de la Carrera

- **Inicio:** Se dará la orden "En sus marcas" seguida de un pitido electrónico o un breve sonido de cornetín.
- **Fallo en un obstáculo:**
  - Primer intento fallido: el atleta puede intentarlo nuevamente.
  - Segundo intento fallido: el juez señalará con una bandera y gritará "FAIL" seguido de "OUT".
- **Finalización:** El recorrido termina al presionar el botón en la cima de la rampa final.



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

Cómo Tocar la Campana

- El área permitida para tocar la campana se encuentra entre las yemas de los dedos y el hombro. La zona exacta se muestra en la imagen de referencia.