



REGLAMENTO

Todos los corredores que compitan en las carreras de obstáculos Desafío de Guerreros deberán conocer, respetar y cumplir esta normativa.

1- PARTICIPACIÓN

La edad mínima para participar es 15 años en carreras 5/6 km y 18 años en carreras 10/12 km. Los menores de edad deben contar con autorización de los padres o tutores. Correr bajo los efectos de alcohol y/o drogas está totalmente prohibido.

2- INSCRIPCIÓN.

Las inscripciones se realizarán a través de la web www.desafiodeguerreros.es. Los precios variarán según la modalidad de carrera y la fecha de inscripción. No se ofrecen reembolsos, no importa cuál sea el motivo. Si puedes realizar una transferencia de dorsal a otra persona, con un coste de 15 euros (instrucciones en: desafiodeguerreros.com.es/cambio-de-dorsal/).

3- DISTANCIAS Y MODALIDADES.

Desafío de Guerreros tiene dos modalidades, elite y normal, y dos distancias para cada modalidad, 5/6 km y 10/12 km.

4- CATEGORÍAS.

En la modalidad elite existen dos categorías, masculina y femenina, con independencia del rango de edad.

En la modalidad normal hay categoría masculina y femenina para los siguientes rangos de edad: 15-30, 31-40, 41-50 y más de 50.

5- TANDAS.

Las dos primeras tandas serán modalidad elite para las distancias de 12 y 6 km con salida a las 10:00 y 10:15h respectivamente. El resto de tandas serán modalidad normal y se irán alternando cada 15 minutos para las distancias 12 y 6 km.

6- CLASIFICACIÓN OCR WOLRD CHAMPIONSHIPS.

Desafío de Guerreros es una prueba clasificatoria para el mundial de carreras de obstáculos.

Los criterios de clasificación para las siguientes modalidades son:

ENDURO CHAMPIONSHIPS PRO

· Elite: Top 5 finish in your gender

· Normal: -

ENDURO CHAMPIONSHIPS AGE GROUP

· Elite: Finisher

· Normal: Finisher

3K & 15K CHAMPIONSHIPS PRO

· Elite: Top 5 finish in your gender

· Normal: -

3K & 15K CHAMPIONSHIPS AGE GROUP

· Elite: Top 20 finish in your gender

· Normal: Top 5 finish in your age group

7- REGLAS MODALIDAD ELITE Y NORMAL.

- Es obligatorio correr con el chip entregado por la organización. No se permite la participación sin el mismo.
- Es obligatorio devolver el chip al cruzar la línea de llegada. La no devolución supondrá la descalificación.
- Es obligatorio correr con los distintivos que entregue la organización al corredor (pulse-ras y/o dorsal).
- Es obligatorio para los corredores que participen en la modalidad elite llevar el número de dorsal claramente legible, en un lugar visible y detectable.
- La actitud antideportiva, de increpación o de insulto a otro corredor, marshal, voluntario o personal del staff supondrá la descalificación.
- El corredor afectado por un error de cronometraje podrá hacer una reclamación a la organización hasta una hora después de la entrega de premios. Para ello tendrá que acreditar pruebas visuales. Si no pudiera aportarlas en ese momento, tiene un plazo de 72 horas mientras la clasificación es provisional. La decisión, sobre la apreciación de obstáculo superado o no, de un marshal en el obstáculo no es recurrible.
- Participar en una tanda diferente a la asignada es motivo de descalificación.
- El participante que corra con el dorsal de otra persona será descalificado.
- El concepto de ayuda externa no sólo se re-

fiere a ayuda física para superar el obstáculo. Cualquier tipo de ayuda externa en tandas competitivas está prohibida, ya sea física, de avituallamiento, entrega de material, etc.

- No respetar el turno de cola en el obstáculo, incluyendo cuando se produce en el carril de repetición, se considera una infracción, que se penalizará con la descalificación.

- En los obstáculos más complicados habrá siempre un marshal que es quien verifica que el obstáculo se ha superado correctamente. Hay que estar atento a las indicaciones del marshal o consultar en caso de duda.

- Un racer puede obviar, bajo su propia responsabilidad, las indicaciones de un marshal sobre cómo pasar el obstáculo, si está totalmente seguro de que es incorrecta la información. El marshal tomará nota de la incidencia y la pasará a la dirección de carrera. El racer podrá hacer sus alegaciones al finalizar la prueba, si se desestiman será descalificado por no haber superado el obstáculo. Si es una reclamación contra la apreciación/decisión de un marshal, esta decisión no es recurrible.

8- NORMATIVA DE PENALIZACIONES POR LA NO SUPERACIÓN DE UN OBSTÁCULO.

La modalidad elite se rige con la normativa OSO (Obligación De Superar El Obstáculo). Los corredores deben superar todos los obstáculos tal y como se especifica en las reglas de la prueba. Hacerlo de una forma diferente a la indicada puede llevar a que se dé 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 juez 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 o carril de repetición 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, quedará desde ese momento sin opciones de clasificar en la modalidad elite y sin opciones al premio final. Se le tomará el número 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 competitiva/starter no

puede recibir ningún tipo de ayuda o asistencia, ya sea externa o de otro racer para superar un obstáculo, en caso de ser así el marshal dará el obstáculo como no superado.

En modalidad normal se podrá realizar una penalización en caso de no poder superar el obstáculo.

No sólo los obstáculos principales deben ser superados correctamente, sino también los obstáculos secundarios o de menor dificultad.

Realizar las dunas, alambradas o tire jump, por ejemplo, de forma incorrecta también es motivo de descalificación, o puede conllevar la repetición del obstáculo para no ser descalificado.

Es obligatorio para todos los participantes conocer las reglas de cada uno de los obstáculos.

El desconocimiento de la normativa no eximirá de su cumplimiento y aplicación.

9.- OBSTÁCULOS.

Cargas/acarreos - Tendrá que recogerlo y depositarlo en el punto marcado por la organización, regresar sin la carga supondrá la descalificación o la repetición del obstáculo. En el caso de los sacos, deberán 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 lanzar al suelo.

Atlas – Tendrá que recogerlo, realizar el desplazamiento con la bola, depositarla en el suelo a pulso al final de la ida, volver a recogerla y desplazarse con ella hasta la zona inicial, donde la depositará a pulso. El regresar sin la carga supondrá la descalificación o la repetición del obstáculo. 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 lanzar al suelo.

Muros verticales – No se puede apoyar o tomar impulso en los bastidores de sujeción del obstáculo y siempre hay que pasarlo por la coronación del muro.

Tire drag & pull – Hay que arrastrar la rueda hasta la zona final, de forma que la cuerda quede totalmente estirada. No se puede llevar la rueda rodando ni volteándola. Sólo está permitido arrastrar. En este obstáculo la rueda no se despegará del suelo en ningún momento. Se dará el obstáculo por superado una vez la rueda alcance la marca de finalización.

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 por la zona donde realizó la infracción. Se dará el obstáculo por superado una vez se hayan atravesado todas las dunas.

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 o punto de partida.

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 o coronación del muro, el no hacer caso a la norma supondrá la descalificación o repetir el obstáculo. Se dará el obstáculo por superado una vez pasado por su coronación.

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 sobrepasada la coronación de la tabla saliendo por el extremo opuesto al de entrada.

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.

REGLAMENTO

DESAFÍO DE GUERREROS

Alambradas – Se pasará siempre por debajo de la alambrada, 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 corredores como a los jueces. 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.

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

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.

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. No está permitido agarrarse en los laterales del muro.

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 número 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 Jump – Consiste en pasar por el interior del círculo de las ruedas apoyando los pies dentro de las mismas. No es necesario apo-

yar los pies en el interior de todas las ruedas, se puede realizar saltándose varias ruedas, siempre y cuando no se realice 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.

Eje con 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.

Muro de ruedas – Los 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.

Redes – Se deberá pasar la red 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.

Wheel world – Hay que empezar por la primera rueda y desplazarse a través de ellas agarrándose a todas las ruedas hasta alcanzar la última. Se dará el obstáculo como superado una vez se alcance la última rueda o la plataforma de salida en caso de haberla.

Paralelas – El obstáculo sólo se puede pasar con los brazos. Las piernas, pies o cualquier otra parte del cuerpo que no sean los brazos, no podrán utilizarse como ayuda para superar el obstáculo. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto al de entrada. No se puede descansar apoyando piernas o cualquier otra parte del cuerpo, que no sean los brazos en las barras.

Ninja poles – El obstáculo se puede pasar con los brazos y las piernas. Es obligatorio empezar por el primer soporte, no se puede cambiar de carril una vez empezado el obs-

táculo, ni utilizar o apoyarse en soportes de los carriles colindantes. Se dará el obstáculo por superado una vez se agarre al último soporte, sin tener agarre en el soporte anterior. Si hay plataforma de salida habrá que apoyar en ella.

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

Stairway to heaven – El obstáculo se realiza por su parte interior, no se pueden utilizar los antebrazos para apoyar en los rellanos de las tablas, ni tampoco los pies, teniéndose que valer sólo de las manos. Hay que subir por las tablas, por la parte interior, cuando se alcance la tabla superior se deberá cambiar a la tabla superior del otro lado y empezar el descenso. Hay que descender hasta la última tabla inferior. Saltar al suelo una vez cambiado de lado no es válido.

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 brazos 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.

Eagle grip – Hay que desplazarse realizando el agarre en los huecos practicados en el obstáculo, no se puede realizar agarre en la parte superior o inferior del obstáculo ni en la cadena o cuerda que soporta el obstáculo. El primer hueco es obligatorio para empezar, y en el último es obligatorio realizar el agarre completo para salir.

Monkey bars – Tendrá que pasar al otro lado agarrándose a 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

REGLAMENTO

DESAFÍO DE GUERREROS

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 corredores. Esta prohibido pasarlo por la parte superior de las barras. Esta prohibido pasarlo con la ayuda de los pies en los barrotes.

Multiobstáculos – La normativa que se aplica en los multiobstáculos será la de cada obstáculo individual que conforme el multiobstáculo. La organización deberá definir previamente si hay zona de descanso o no. Fallar en cualquier parte del obstáculo implica repetirlo desde el principio.

Multiagarres – En los obstáculos que lleven parcialmente o totalmente artilugios como bolas, luchacus y/o similares se deberá empezar siempre obligatoriamente por el primero y hacer agarre en el último para salir. Nunca se podrá agarrar, ni parcial ni totalmente, la cuerda o cadena o artilugio que soporta/sujeta la bola/luchacus, un agarre de “mixto” (parte en el obstáculo, parte en el soporte) es una infracción y no se dará como no valido el intento.

Miniobstáculos – La normativa que se aplica en los miniobstáculos será la misma que en el obstáculo individual, con el condicionante de que un mínimo contacto con el suelo implicará que no se ha superado el obstáculo.

Anillas – Una vez se ha comenzado a pasar el obstáculo, no se pueden apoyar los pies en ningún momento. Es obligatorio pasarlo introduciendo las anillas en sus respectivos salientes, pudiendo hacerlo de uno en uno, de dos en dos, etc. 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.

Weaver – Sin tocar el suelo, hay que pasar por todas las barras alternando, es decir, una por arriba y otra por debajo, hasta completar todo el recorrido. Sólo está permitido pasar por las barras transversales. No está permitido apoyar en las otras barras de la estructura. Se dará el obstáculo por superado una vez se atra-

viese la última viga del extremo opuesto al de entrada.

Flying monkeys – Habrá que superarlo 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 pasarlas por la parte superior. El primer barrote es obligatorio para empezar. 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. Si hay elemento a tocar (barra o campana) bastará con tocarlo. El marshal dará las indicaciones oportunas. Se entiende por vuelo, que durante una fracción de tiempo, ambas manos estén en el aire, sin contacto con ninguna barra.

Salmon ladder – Sin tocar el suelo, hay que subir agarrado a la barra enganchándola en los soportes de cada nivel. Para darse por superado, la barra deberá engancharse en ambos soportes del último nivel y mantener un breve agarre para demostrar el control antes de darse por superado el obstáculo. No se pueden utilizar los pies o las manos para agarrarse a los soportes de la estructura. Se debe empezar con la barra en el primer nivel.

Ventanas – Hay que pasarlo desplazándose a lo largo del obstáculo agarrado de los laterales exteriores de las ventanas, no se puede agarrar del interior de las ventanas, ni de la cuerda/cadena de soporte de las ventanas. Hay que empezar por la primera de las ventanas y terminar en la última hasta alcanzar la plataforma de salida o marca de referencia de finalización del obstáculo.

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 mantener el pivote en el primer agujero a la hora de quedar suspendido. Hay que introducir el pivote en el último agujero manteniendo el agarre para que se dé 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.

La X – Hay que tomar impulso para alcanzar las barras del lateral de entrada de la X, escalarlo y entrar en el interior de la parte superior de la X, descender y ascender por el lado opuesto, para realizar el descenso por la cara posterior de la X, realizando el descenso entre la estructura y la red. No se puede descender por la parte exterior de la red.

Quarter pipe – 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.

El Olimpo – Se debe escalar el muro por medio de la cuerda, atravesar la zona de la red y terminar descendiendo por la zona de travesaños.

Muro valla – Tendrá que subirlo por sus barrotes/tablas, no se podrá pasar entre los barrotes/tablas, podrá saltar desde arriba una vez haya rebasado la coronación. No pasarlo de esta forma supondrá la descalificación directa o repetir el obstáculo. Se dará el obstáculo por superado una vez llegado a la cara posterior por encima de la coronación del muro.

Triple X – Habrá que escalar hasta alcanzar la parte superior de la primera plataforma para a continuación saltar de una plataforma a otra y descender por el extremo opuesto. No se puede bajar entre las plataformas, bajar entre plataformas es motivo de descalificación o de repetir desde el inicio el obstáculo. Se dará el obstáculo por superado una vez se descienda por el extremo opuesto tras haber pasado por todas las plataformas.

Mud zone – La zona estará balizada, no se puede esquivar, ni evitar la zona de barro. Salir del circuito es motivo de descalificación.

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.

REGLAMENTO

DESAFÍO DE GUERREROS

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 cómoda 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.

Monkey rungs – Tendrá que pasar al otro lado utilizando las anillas colgantes, valiéndose de las manos y pudiendo pasar usando el mínimo número de anillas que su capacidad física le permita y siempre saliendo tras suspenderse 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 suspendido de la última anilla.

Ninja jumps – Se pasará saltando sobre las placas inclinadas. Hay que pasar por todas las placas manteniendo el orden en que se encuentra colocadas. No se puede tocar el suelo, si se hace contacto con el suelo será obstáculo no superado. Para completar el obstáculo hay que salir por delante de la última placa tras haber apoyado en ella previamente.

Fish jump – 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. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto al de entrada y superando la marca de salida.

Destroyer – Se pasará 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.

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 juez del obstáculo donde se pueda descender de la cuerda. Se dará el obstáculo por superado una vez se alcance la marca final.

Tarzan ropes – Hay que pasar por medio de las cuerdas, pudiendo utilizar el mínimo de cuerdas que su capacidad física le permita, 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.

Puntería – En las pruebas de puntería (jabalina, honda, arco, paintball, etc.) la organización definirá previamente qué se considera "impacto" que dé por superado el obstáculo.

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 implicará 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.

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. No se puede pasar por los laterales de la estructura. No se puede tocar el suelo o bajarse entre los espacios entre unas estructura y otra. Se dará el obstáculo por superado una vez se salga por el extremo opuesto al de entrada.

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.

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

Doble bager – Habrá que desplazar el lastre sobre las guías, por medio del golpeo de la maza sobre el lastre. Al empezar el lastre deberá estar en su marca de inicio y para que se dé como completado debe alcanzar la marca de finalización. No se puede mover el lastre de ninguna otra forma que no sea mediante el golpeo con la maza, en caso de no realizarlo mediante golpeo con la maza se considera obstáculo no superado.

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 pasará 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.

A la meta no se llega superando a los demás, sino superándonos a nosotros mismos.

REGLAMENTO

DESAFÍO DE GUERREROS