

NORMATIVA

CAMPEONATO DE ESPAÑA PARA PERSONAL DE FUERZAS Y CUERPOS DE SEGURIDAD DEL ESTADO

1. PARTICIPACIÓN

- a. La edad mínima para participar es 18 años sin importar género.
- b. Como participante, es tu responsabilidad conocer todas las normas y reglas de la carrera así como la dificultad y dureza del recorrido. Todos los corredores participan bajo su PROPIO RIESGO. Farinato no se hace responsable de cualquier daño sufrido por los participantes o sus equipaciones. [Ver aquí documento que deben firmar para realizar la prueba.](#)
- c. Correr bajo los efectos de alcohol y/o drogas está totalmente prohibido.
- d. Imágenes y vídeos serán tomadas a lo largo de la prueba. Participando en Farinato Race das el permiso para que Farinato haga uso de este material de la manera que considere oportuna. Esto también incluye a partners y/o patrocinadores de Farinato Race.
- e. **SOLO LOS QUE TERMINEN RECIBIRÁN MEDALLA.**

2. INSCRIPCIÓN

- a. Las inscripciones en **CAMPEONATO DE ESPAÑA PARA PERSONAL DE FUERZAS Y CUERPOS DE SEGURIDAD DEL ESTADO** se realizan a través de: <https://farinatorace.es>.
- b. El precio está en función de la si la inscripción es individual o por equipos, no variará según el tramo en que se encuentren las inscripciones.
- c. El número máximo de inscripciones por categoría es de 220 participantes.
- d. Cabe la posibilidad de inscripción individual con un precio de 18€ o por equipos, con un coste de 75€ los 5 miembros.
- e. Todas las inscripciones son definitivas.
- f. Aceptas los siguientes gastos de gestión:
 - i. La CESIÓN, CAMBIO DE TANDA, CAMBIO DE NOMBRE DEL EQUIPO. Todas las gestiones que se hacen dentro de la misma carrera (si es algo que puede hacer el corredor y no lo hace, también se cobra):



- Gestión dentro de plazo (antes de 14 días a la celebración de la prueba): 2€ + IVA
- Gestión fuera de plazo (los últimos 14 días antes de la prueba), hasta cierre carrera en web: 5€ + IVA
- Gestión en carpa de dorsales: 15€ (IVA incluido).

POLÍTICA DE DEVOLUCIÓN:

El importe a devolver será el que se indica a continuación, de acuerdo a los plazos siguientes:

- Desde el momento de la inscripción hasta los 15 días siguientes: 95% del importe.
 - Pasados 16 días desde que se produce la inscripción y hasta 30 días antes del evento: 75% del importe.
 - Hasta 15 días antes del evento: 60% del importe.
 - Los 15 días previos al evento no se atienden devoluciones bajo ningún concepto.
- g. La organización se reserva el derecho de cancelar o aplazar una carrera. Si esto ocurre, los inscritos podrán participar en otra carrera de las mismas características sin coste añadido o recibir la devolución de la inscripción en los términos descritos en el punto iii. POLÍTICA DE DEVOLUCIÓN. **No se atenderá ningún coste añadido como pudiera ser hotel o desplazamiento.**

3. CLASIFICACIÓN MUNDIAL OCR (OCRWC)

Farinato Race es prueba clasificatoria para el Mundial OCR (OCRWC). Todas las Tandas Élite de todas las pruebas Farinato Race son clasificatorias. Las Tandas Populares NO son válidas para poder clasificarse para el Mundial OCR.

CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN

- a. **3K & 15K GRUPO DE EDAD** - Top-10 en tu grupo de edad.
- b. **3K & 15K PRO** - Top-5 en tu género.
- c. **24 HOUR ENDURO PRO** - Top-5 en tu género.

No más del 50% de participantes de un grupo de edad o de género de un evento específico puede clasificarse. Ejemplo: Si un grupo de edad tiene 10 competidores, solo los 5 primeros podrán usar ese resultado como clasificatorio. En caso de que el número de participantes sea impar, clasificarán la mitad más uno. Ejemplo: Si un grupo de edad tiene 9 competidores, los 5 primeros podrán usar ese resultado como clasificatorio.

Más información en <https://ocrworldchampionships.com/>

GRUPOS DE EDAD SEGÚN OCRWC

SHORT COURSE (3K)	STANDARD (15K)	24 HOUR ENDURO
13-19	13-17	18-29



20-29	18-24	30-39
30-39	25-29	40-49
40-49	30-34	50+
50+	35-39	-
-	40-44	-
-	45-49	-
-	50+	-

4. DESARROLLO DE LA PRUEBA

De manera general, en la distancias de 7 Km individual:

- a. La prueba es considerada *Carrera de Obstáculos* y se desarrolla en un entorno natural en su totalidad. El circuito estará completamente señalizado y cerrado al tráfico.
- b. La distancia de cada prueba será anunciada siempre en la ficha de la carrera.
- c. La tanda élite saldrá en el mismo horario (ambos géneros)
- d. Tienes que asistir a la **reunión** que mantendremos con todos los corredores élite en la zona de meta **10 minutos antes de la hora de salida**.
- e. **ES OBLIGATORIO CORRER CON EL CHIP Y EL PETO ENTREGADO POR LA ORGANIZACIÓN.** No se permite la participación sin ellos.
- f. Los dorsales deberán colocarse en un lugar visible de forma que el corredor pueda ser identificable.
- g. En los obstáculos, la decisión del JUEZ y/o VOLUNTARIO es la que prevalece. **Si la persona responsable del obstáculo determina la descalificación del participante, éste entregará el peto y la pulsera con el chip.**
- h. No puedes recibir ayuda de ningún tipo para superar los obstáculos. Incluido la recepción de toallas para secarse las manos. Si llevas magnesio contigo, puedes utilizarlo, pero, en ningún caso, está permitido que te lo proporcione otro participante o persona ajena a la prueba.
- i. **NO SE PERMITE CORRER CON GUANTES NI CAMBIARSE DE ROPA DURANTE EL TRANCURSO DE LA PRUEBA.**
- j. Tendrás que superar el obstáculo para evitar la descalificación. Podrás intentarlo todas las veces que quieras.
- k. A criterio de la Dirección de la carrera, si se observa bloqueo en los obstáculos, será **motivo de descalificación** la siguiente situación: en el momento que un popular (tanda 0 competitiva por equipos, incluida) te alcanza estarás descalificado y deberás entregar el peto. En el caso de las mujeres, sólo si eres alcanzada por una mujer.
- l. Si te alcanza en medio de dos obstáculos tendrás que **entregar el peto y la pulsera con el chip** al personal voluntario en el siguiente obstáculo.
- m. Otros motivos de descalificación:
 - i. No seguir la ruta marcada.
 - ii. Participar con el dorsal de otro atleta.



- iii. No salir en la tanda correspondiente.
- iv. No realizar el recorrido completo.
- v. La actitud antideportiva, de increpación o insulto, tanto en carrera como a la finalización de la misma, a otro participante, juez, persona voluntaria o de la organización. Este tipo de comportamiento supondrá no volver a participar en tanda ÉLITE durante un año, pudiendo ampliarse esta penalización durante el tiempo que estime oportuno la organización.
- vi. No hacer caso de las indicaciones de jueces y/o voluntarios.
- vii. No estar inscrito.
- viii. Se podrá penalizar al competidor aun después de la carrera al revisar vídeos y fotografías, donde se demuestre que incurrió en alguna falta al reglamento.
- n. Podrás hacer reclamación de los resultados hasta una hora después de la entrega de premios. Para ello tendrás que acreditar pruebas visuales.
- o. Las clasificaciones oficiales estarán en el LIVE Tucrono. Si descargas la aplicación podrás seguir los resultados en vivo.

De manera específica, para la pruebas de equipos:

Son de aplicación todas las consideraciones anteriores excepto en lo que se refiere a la obligatoriedad de superar los obstáculos. En el caso de los equipos, está permitida la ayuda entre los miembros de este, teniendo que ser superado el obstáculo por todos los miembros de este.

- p. **LOS PREMIOS QUE SE DETALLAN SON PARA INDIVIDUAL Y EQUIPOS POR CATEGORIAS:**

POSICIÓN INDIVIDUAL	MASCULINO	FEMENINO
PRIMERO Y PRIMERA CLASIFICADOS POR CATEGORIA	● Trofeo Exclusivo CAMPEONATO.	
SEGUNDO Y SEGUNDA CLASIFICADOS	● Trofeo Exclusivo CAMPEONATO.	
TERCERO Y TERCERA CLASIFICADOS	● Trofeo Exclusivo CAMPEONATO.	

5. NORMATIVA DE LOS OBSTÁCULOS PARA ÉLITE

1: Trincheras- Tendrás que superarlo por la parte central de la trinchera, no se podrá apoyar ni ayudarse de la orilla de la misma, el hacerlo supone la descalificación o la repetición del obstáculo.

2: Alambradas- Se pasarán siempre por debajo, el superarlo de otra forma supondrá la descalificación o la repetición del obstáculo. Para poder superar dicho obstáculo no está permitido rodar. Sólo es permisible el arrastre por debajo de ella.



- 3: Muros rectos-** Se pasarán como indique el juez de obstáculo. Sin apoyarse en los bastidores de sujeción del obstáculo.
- 4: Muros inclinados-** se pasarán sin apoyarse en los largueros del muro, podrás hacer fuerza con los pies una vez alcances la parte superior, el no hacer caso a la norma supondrá la descalificación o repetir el obstáculo.
- 5: Pirámides-** Podrás superarlo con el agarre de la cuerda o simplemente con la fuerza y velocidad de tu carrera.
- 6: Subida de cuerda-** Tendrás que llegar a tocar la campana, podrás subir de la manera que más cómodo te resulte, siempre respetando la no ayuda. Podrás bajar de un salto o llegar al suelo agarrado a la cuerda. La altura para chicos será de 6m y 4m para chicas.
- 7: Monkey Bars-** tendrás que pasar al otro lado utilizando los barrotes, utilizando las manos y pudiendo pasar utilizando el mínimo número de barrotes que tu capacidad física te permita y siempre saliendo por delante del último barrote, teniendo que utilizar como mínimo el antepenúltimo barrote (pintado de rojo). Podrás utilizar los pies para el paso del obstáculo como forma de agarre, tendrás que empezar el agarre como máximo en el tercer barrote (pintado de rojo) y pudiendo utilizar desde el primero. No podrás pasar por encima.
- 8: Alambrada eléctrica-** Se pasarán siempre por debajo, el superarlo de otra forma supondrá la descalificación o la repetición del obstáculo.
- 9: Troncos de equilibrio en altura-** Los chicos tendrán que pasarlo por encima y sentado encima del tronco sin poder apoyarte en la estructura del obstáculo ni para subir ni para pasar, las chicas podrán ayudarse de las estructuras para subir hasta el tronco y una vez arriba no podrán utilizar la estructura para apoyarse.
- 10: Cargas (tronco, rueda)-** tendrás que recogerlo y depositarlo en el punto marcado por la organización, el regresar sin el obstáculo supondrá la descalificación o la repetición del mismo.
- 11: Carga de saco-** Tendrás que recogerlo y entregarlo en el punto marcado por la organización, el saco deberá llegar sin rotura ni pérdida de arena, en el supuesto de llegar con el saco roto o con pérdida evidente de arena deberás repetir la carga el no acatar esta regla supondrá la descalificación.
- 12: Carga de cubo-** Tendrás que cargarlo hasta el punto marcado por la organización y nunca podrá bajar de la línea marcada, en el supuesto de llegar al vaciado y faltar arena supondrá la descalificación o repetir obstáculo. Los cubos tendrán una carga diferente para chicos y chicas, siendo la norma igual para ambos sexos.
- 13: Troncos de Agua-** Tendrás que pasarlos todos por encima, nunca por debajo, el no hacerlo de esta forma supondrá la descalificación directa o repetir el obstáculo.
- 14: Agujas o estructuras de escalera-** Tendrás que subir en escalera y nunca podrás pasar entre los barrotes, podrás saltar desde arriba una vez hayas rebasado el último obstáculo. El no pasarlo de esta forma supondrá la descalificación directa o repetir el obstáculo.
- 15: Arrastres-** Tendrás que llevarlo siempre tirado por la cadena, nunca podrás cogerlo para transportarlo, el no hacerlo como indica la norma supondrá la descalificación directa o realizar el obstáculo de nuevo.
- 16: Equilibrio sobre tronco suelo-** Tendrás que pasar de pie, sin ayuda de compañeros, no podrás pasar sentado sobre el tronco. El no pasar de esta forma supondrá la descalificación directa o la repetición del obstáculo.



17: Estructura de Tubos- Pasándolo por arriba, pero a la hora de bajar por la pendiente del trapecio hay que bajar de frente y sentado entre al menos dos tubos situados en la misma. No está permitido el apoyo en ninguna parte de la estructura a la hora de subir por ella.

18: Subida de Pesos- 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.

19: Subida de cuerda con obstáculo - Hay que superar el obstáculo subiendo por la cuerda y, una vez arriba, pasar la barra por encima. Se puede bajar por la cuerda o soltándose de ella. No está permitido ayudarse de más de una cuerda al mismo tiempo.

20: Flying Monkey - Hay que superarlas pasando de una barra a otra sin apoyar los pies en el suelo. No está permitido pasar por encima de las barras. No está permitido apoyarse en los bastidores de sujeción del obstáculo.

21: Tracción y arrastre - Hay que atraer la rueda hasta el primer lugar indicado tirando de la cuerda. Una vez alcanzada la rueda hay que arrastrarla hacia el segundo lugar indicado.

22: Volteo rueda de camión – Hay que voltear 3 veces la rueda de ida y otras 3 de vuelta. Es posible ayudarse con cualquier parte del cuerpo.

23: Nuntxaku – Hay que superarlos pasando de un nuntxaku a otro sin apoyar los pies en el suelo. Está permitido agarrarse de las cadenas siempre que sean las 2 a la vez. No está permitido introducir la mano o cualquier parte de ella entre las cadenas o en la parte superior del nuntxaku.

24: Mosquetón Eléctrico – Hay que hacer pasar el mosquetón hasta el otro extremo del cable electrificado. Es obligatorio agarrar el mosquetón con la mano desnuda, sin guantes ni otro tipo de ayudas.

25: Monkey Anillas – Hay que superarlas agarrándose a las anillas sin apoyar los pies en el suelo. No es necesario ir agarrando las anillas de una en una. No está permitido apoyar los pies en las anillas. No está permitido apoyarse en los bastidores de sujeción del obstáculo.

26: Balancín – Hay que superarlo pasando por encima del obstáculo. No está permitido pasar sentado ni agarrado al balancín.

27. Tubos y cadenas –

Tubos: Hay que pasar por encima de cada tubo utilizando cualquier tipo de técnica. No está permitido apoyarse en el soporte.

Cadenas: Hay que pasar agarrándose a las cadenas con brazos y/o piernas. Sólo se pueden utilizar las cadenas paralelas al corredor/a, no las perpendiculares. No está permitido pasar por encima de las cadenas.

28. Rueda gigante – Hay que recoger y depositar la rueda en los puntos marcados por la organización. Hay que coger y transportar la rueda estando siempre dentro de ella. No se puede arrastrar ni hacer rodar la rueda.

29. Martillazos - Hay que golpear el tronco con el mazo tantas veces como sea necesario para desplazarlo hasta el lugar indicado. No está permitido tocar el tronco con nada que no sea el mazo.



6. DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE

- a. Deberás confirmar estar conforme con el documento de RENUNCIA DE PARTICIPANTE / DESCARGO DE RESPONSABILIDAD / PACTO DE NO DEMANDAR / LIBERACIÓN DE IMAGEN en el momento de realizar la inscripción. [Ver aquí documento.](#)

7. SEGUROS Y RESPONSABILIDADES

- a. Todos los participantes estarán amparados por un seguro de accidente y otro de responsabilidad civil acorde a lo establecido legalmente para este tipo de evento. Será la organización quien indicará el hospital o centro de atención al que podrán acudir y siempre acorde con el seguro contratado por la organización.
- b. Estarán excluidos de la cobertura del seguro los accidentes derivados de un padecimiento latente, imprudencia, negligencia, no hacer caso de las indicaciones del director de carrera, ignorar las indicaciones del voluntariado de apoyo en los obstáculos, inobservancia de las leyes, etc.
- c. Quedan excluidos también los casos producidos por desplazamiento a/o desde el lugar en que se desarrolla la prueba. [Ver aquí documento que deben firmar para realizar la prueba.](#)
- d. Durante el desarrollo de la prueba se contará con servicio de prevención sanitaria, Policía Local y/ Guardia Civil.

Este reglamento es válido para todas las pruebas que se desarrollen desde el uno de enero de 2023.