



**TRADUCCIÓN REGLAMENTO INTERNACIONAL (ICR)  
SECCIÓN 10ª  
SNOWBOARD CROSS  
SKI CROSS**

En caso de diferencias, ya sean de traducción o de interpretación, siempre prevalecerá la versión oficial de la FIS en inglés.

APPROVED BY THE FIS COUNCIL MEETING

EDITION NOVEMBER 2022



INTERNATIONAL  
SKI AND SNOWBOARD  
FEDERATION

## ÍNDICE

---

<b>10ª Sección</b>		
5000	Eventos Cross.....	4
5100	Área de competición.....	4
5101	Zona de Salida.....	4
5102	El Circuito .....	5
5103	La Zona de Meta.....	6
5104	Pista de calentamiento.....	7
5200	Instalaciones y equipamiento para el evento.....	7
5201	Salida, meta e instalaciones para el cronometraje.....	7
5203	Puertas.....	9
5204	Dorsales.....	10
5205	Jersey (Petos) de colores.....	10
5206	Sistemas de Megafonía.....	10
5300	Oficiales / Personal Cross.....	11
5301	El Jurado.....	11
5302	Director de Carrera.....	11
5303	Delegado Técnico (DT).....	11
5304	Jefe de la Competición.....	11
5305	El Árbitro.....	12
5306	Video Control.....	12
5307	Jefe de Pista.....	12
5308	Trazador.....	12
5309	Secretario de Competición.....	12
5310	Oficiales de Salida y Meta.....	13
5311	Personal de Competición.....	14
5312	Servicio de Datos / Personal de Cronometraje.....	16
5400	Definición de Heat / Manga en un Cross.....	16
5401	Paso de Puerta.....	16
5402	Responsabilidad de un Competidor.....	17
5403	Juzgamiento de Sección.....	17
5404	Intenterferencia en Carrera.....	19
5405	Anuncio Inmediato de Sanciones / Descalificación.....	22

5406	Determinar la Llegada en una Carrera Cronometrada (Clasificatoria)...	23
5407	Determinación de la clasificación (Rank) en cada Heat .....	23
5408	Video Control .....	24
5500	Formatos.....	24
5501	Fase Clasificatoria .....	24
5502	Finales .....	29
5600	Fases y Procedimientos .....	40
5601	Inscripciones .....	40
5602	Reunión de Jefes de Equipo .....	41
5603	Anuncio del Formato .....	41
5604	Sorteo/Orden de Salida .....	41
5605	Preparación del Circuito .....	43
5606	Reconocimiento .....	44
5607	Entrenamiento .....	45
5608	Fases de la Competición .....	45
5609	Start Stop .....	46
5610	Procedimiento y Orden de Salida .....	47
5611	Procedimientos Especiales.....	48
5612	Reclamaciones, Rerun.....	49
5613	Premios .....	49
5700	Resultados y Listas de Salida .....	49
5701	Información sobre Resultados y Listas de Salida .....	49
5702	Resultados de la Final .....	51
5703	Resultados después de una Competición Incompleta .....	53
5800	Evento por Equipos (BXT/SXT & Evento por Equipos Mixtos) .....	54
5801	Ejecución .....	54
5900	Material Competición .....	60
5901	Snowboard .....	60
5902	Esquí .....	60
	Formación cuadros reclasificación 3º y 4º puesto de 1/4 de final.....	62
	Formación cuadros reclasificación 3º y 4º puesto de 1/8 de final.....	63
	Formación cuadros reclasificación 3º y 4º puesto de 1/16 de final.....	65

## **5000 EVENTOS DE CROSS**

Después de la fase de clasificación, que se puede realizar de forma cronometrada o mediante formación de grupos, los competidores de cada grupo compiten entre sí en un circuito de Cross especialmente preparado donde incluirá diferentes tipos de giros, jumps (saltos), waves (ondulaciones) y otro tipo de características del terreno de Freestyle.

### **5100 Área de competición**

#### **5101 Zona de Salida**

La zona de salida es parte del área de competición y define toda la zona de arriba y al lado de la puerta de salida. Incluye el área de salida, el área donde se preparan los competidores, la Plataforma de salida y la rampa de inicio, así como un corredor o área separada específicamente, diseñado para permitir el acceso al circuito de los oficiales de la carrera, el personal de la competición y los entrenadores, etc ... Debe de haber un acceso para volver a las pistas públicas sin que nadie tenga que entrar a la pista de competición.

##### **5101.1 Área de Salida**

El área de salida debe estar cerrada para todos, excepto para los competidores / equipos participantes y el equipo de oficiales permitidos (competidores, entrenadores, personal de servicio, etc...) para que los equipos puedan prepararse sin que sean interrumpidos por el público y por el personal de competición, etc... Se debe proporcionar un refugio adecuado / tienda de calentamiento, para los competidores que estén esperando la llamada para tomar la salida.

En función del nivel de competición, se podrán definir lugares reservados para entrenadores, competidores y técnicos asistentes por equipo.

##### **5101.2 Área de Preparación**

Se recomienda definir un área intermedia de preparación entre el área de salida y la plataforma de salida, dedicado a los competidores, que han sido llamados, para hacer su preparación final, antes de ser llamados a la plataforma de salida.

##### **5101.3 Plataforma de Salida**

La Plataforma de Salida debe de estar cerrada para todos excepto para los competidor(es), acompañado por un solo entrenador / oficial y los oficiales de salida. La Plataforma de Salida debería estar protegida contra las inclemencias del tiempo y debería estar preparada de tal manera que los competidores puedan estar esperando con tranquilidad en la puerta de salida y puedan alcanzar una velocidad de carrera una vez que hayan tomado la salida. Se instalará un Portillón de Salida (sistema para impulsarse (push off posts) o dispositivo de salida) respetando los requerimientos de los eventos específicos.

## 5102 El Circuito

Las instalaciones de salida y meta, plataformas de televisión, instalaciones de cronometraje, publicidad de los patrocinadores, etc... forman parte de las instalaciones necesarias para una competición.

### 5102.1 Definición de un circuito de cross

#### 5102.1.1 Datos Técnicos

Code	Cross Course	Measurement
<b>CL (m)</b>	Course Length	
	Level A	800 – 1300 m
	Level B	min 700 m
	Level C	min 450 m
	Short Course All Level except OWG, WSC (Night events, City events)	
<b>CA (°)</b>	Course Angle (average)	5 ° - 12 °
<b>VD (m)</b>	Vertical Drop	
	Level A	70 – 260 m
	Level B	min 60 m
	Level C	min 40 m
<b>SW (m)</b>	Slope Width	40.0 m
<b>TW (m)</b>	Track Width	6.0 m – 16.0 m
	Depending on format and level of competition	
	Start Criteria	
<b>SA (m)</b>	Start Area	Length 10.0 m Width 30.0 m
<b>SP (m)</b>	Start Platform	Length min. 6.0 m
	Width depending on the start gate	Width 12.0 m (+/- 4,0 m)
<b>SL (m)</b>	Start Length (from start to first direction change)	
	Level A	100.0 m
	Level B	80.0 m
	Level C	80.0 m
	Finish Criteria	
<b>FL (m)</b>	Finish Line (width)	15.0 m (+/- 5,0 m)
<b>FA (m)</b>	Finish Area Length	60.0 m (+/- 10,0 m)
<b>FW (m)</b>	Finish Area Width	30.0 m
	Competition Level	
<b>Level A</b>	OWG, WSC, WJC, WC, YOG	
<b>Level B</b>	COC, UVS	
<b>Level C</b>	NC, FIS, EYOF, JUN	

#### 5102.1.2 Características del Circuito

La idea de los eventos de cross es que la pista debe permitir que 4-6 competidores puedan realizar la bajada en dicha pista con sus módulos, tan rápido como sea posible. Permitiendo crear oportunidades para poder adelantar, consiguiendo

mantener la emoción de las carreras de principio a fin. Diferentes elementos de salto, curvas y waves (rollers) dificultarán el dominio de la pista. Para el diseño, preparación y características de la pista consulte "Course Building Guidelines"

## **5102.2 Seguridad / Vallado / Color**

### *5102.2.1 Vallado*

La pista debe de estar completamente vallada (cerrada con barreras)

### *5102.2.2 Instalaciones de seguridad*

*De acuerdo con el Jurado, la pista debe de estar asegurada con material de seguridad adecuado.*

### *5102.2.3 Colorante*

Los bordes laterales del recorrido deben de estar suficientemente marcados con pintura azul. El Jurado decidirá a partir de donde serán pintados los saltos y las zonas de recepción. Antes del reconocimiento, antes de cada entrenamiento y cada fase de la competición, las marcas serán revisadas y reforzada la pintura si fuera necesario.

La línea de meta debe ser establecida según el artículo 5103.1.2

### *5102.2.4 Cierre y modificaciones de la pista.*

Con la pista cerrada, solo el Jurado puede autorizar la modificación de la puerta o bandera, el circuito de la pista o la estructura de la pista (salto, bumps (baches), etc...)

Los competidores que entren en una pista cerrada de competición, serán objeto de ser sancionados por el Jurado (excepto: en el reconocimiento).

Los fotógrafos y equipos de filmación serán admitidos en el interior de la pista para facilitar el reportaje necesario de la competición. Su número puede ser limitado por el Jurado. Serán colocados en lugares adecuados por el Jurado y deberán posteriormente permanecer en esas zonas.

El Jurado puede permitir el acceso a una pista cerrada de competición, a los entrenadores y personal de servicios, etc... Así como el número y el emplazamiento en la pista de los fotógrafos y equipos de filmación debe de ser aprobados por el Jurado.

## **5103 La Zona de Meta.**

La zona de meta incluye el área de meta (Bolsa de Llegada), caseta de crono, torre de TV, zona mixta y área de espectadores.

Las instalaciones y vallado deben instalarse o asegurarse mediante medidas de protección adecuadas.

### **5103.1 Área de meta (bolsa de llegada)**

El área de meta es parte del área de competición y debe de estar situado en lugar claramente visible para el competidor a medida que se vaya aproximando a ella.

El área de meta debe de estar completamente cerrado. Evitando cualquier entrada no autorizada.

**5103.1.2** *Línea de meta*

La línea de meta marca el final de la carrera y está definido por dos señalizaciones verticales. La línea de meta debe de estar claramente marcada con una línea recta de color rojo.

En casos excepcionales, por razones técnicas, de seguridad o por el terreno, el Jurado puede disminuir la distancia descrita en los Datos Técnico del art. 5102.1.1. Si el sistema de cronometraje se instala detrás de las señalizaciones de meta, deberán de estar lo suficientemente protegidos.

Para más detalle consulte "timing & data booklet".

**5104** **Pista de calentamiento.**

Una pista de calentamiento adecuada debe de estar disponible.

**5200** **Instalaciones y equipamiento para el evento.**

**5201** **Salida, meta e instalaciones para el cronometraje.**

En todos los eventos del calendario FIS, se deben utilizar cronómetros electrónicos, dispositivo de salida y células fotoeléctricas homologados por la FIS.

Una lista de los aparatos homologados está publicada. Si se utilizan aparatos que no figuren en la lista de aparatos homologados por la FIS, estas pruebas no tendrán validez para puntos FIS.

Las especificaciones y procedimientos sobre el cronometraje se describen con más detalle en el "Timing Booklet" de la FIS.

**5201.1** **Dispositivo de salida**

**5201.1.1** *Ubicación del dispositivo de salida*

El dispositivo debe colocarse orientado hacia el centro del circuito. Las puertas deben abrirse de forma simultánea y deben estar bloqueados para impedir su apertura por los competidores aunque intente forzar su apertura.

**5201.1.2** *Dispositivo de salida estándar para Cross.*

Para conocer sus especificaciones junto al de los dispositivos de apertura electrónicos y su configuración para las clasificatorias, consultar el "Timing Booklet" de la FIS.

**5201.1.3** *Dispositivos con apertura electrónica.*

Está permitido el uso de un dispositivo de apertura electrónico para la apertura de la puerta abatible. Cada puerta abatible debe estar bloqueada en su posición y abrirse desde un impulso electrónico. El tiempo aleatorio de apertura debe estar entre 1.0 y 4.0 segundos. Con la orden de salida "atención" (5610.3.2 Señales y Ordenes de salida 2707.4 Orden de Salida), la secuencia aleatoria será iniciada por el starter.

Para la Copa del Mundo, Campeonatos del Mundo de Esquí y Juegos Olímpicos de Invierno, el dispositivo de apertura electrónica es obligatorio.

El dispositivo de apertura electrónica debe de disponer de un sistema de respaldo eléctrico que permita satisfacer la demanda de al menos 20 secuencias de apertura. En el caso de que éste sistema de respaldo fallase, debe de ser posible la apertura de las puertas mediante un sistema de apertura mecánico.

## **5201.2 Sistema de Cronometraje.**

En todas las competiciones internacionales, se instalarán dos equipos de cronometraje electrónico sincronizados a la hora del día y funcionando de forma independiente. Antes del comienzo de la competición, uno de los sistemas será designado como sistema A (sistema principal) y la otra como sistema B (sistema de reserva).

Todos los detalles técnicos relacionados con los aparatos y procedimientos de cronometraje están descritos "Timing Booklet".

### *5201.2.1 Registro de los tiempos de salida (Activación del impulso del tiempo de Salida)*

El cronometraje deberá registrar el tiempo exacto en el momento en que el competidor cruza la línea de salida con su pierna, por debajo de la rodilla o cuando se abra la tabla del dispositivo de salida.

### *5201.2.2 Registro de los tiempos en meta (Activación del impulso del tiempo de Meta)*

En todas las competiciones, dos células fotoeléctricas homologados por la FIS serán utilizadas en la línea de meta. Una estará conectada con el sistema A, y la otra con el sistema B.

### *5201.2.3 Cronometraje con conexión inalámbrica.*

En la fase de clasificación, el sistema inalámbrico de cronometraje puede ser utilizado en las competiciones de los Campeonatos Nacionales (NC) y Copas Continentales (COC) de la FIS. Los sistemas inalámbricos de cronometraje deben de cumplir con los estándares establecido por la FIS en el "Timing Booklet".

### *5201.2.4 Cronometraje con conexión con cables.*

Es necesario un mínimo de dos pares de cables independientes para el cronometraje.

Competiciones de niveles superiores podría exigir más líneas, para más detalle consulte "Timing Booklet".

### *5201.2.5 Cronometraje manual.*

En la fase de clasificación, es obligatorio disponer de un cronometraje manual tanto en salida como en meta, para más detalle técnicos consulte "Timing Booklet".

### *5201.2.6 Cámara en meta*

El uso de cámara en la línea de meta es obligatorio en el formato de heats. Consulta los detalles técnicos y procedimientos en el "Timing Booklet".



#### 5201.2.7 *Tiempo Intermedio.*

Los tiempos intermedios son tiempos medidos en el recorrido entre la línea de salida y llegada. Son solo información para los equipos, competidores, medios de comunicación, personal técnico y no tienen ningún impacto en los resultados oficiales o clasificación oficial. Como los tiempos no son oficiales, se pueden medir con cronómetros no homologados

Para la Copa del Mundo, Campeonatos del Mundo y Juegos Olímpicos de Invierno, los tiempos intermedios deberían medirse al menos cada 20-30 segundos. Los tiempos intermedios no son necesarios para eventos de niveles inferiores de competición.

Consulta los requerimientos técnicos en el "Timing Booklet"

#### 5201.3 **Caseta de Cronometraje**

El tamaño mínimo del área de trabajo para cronometraje y gestión de datos es de 3.0 x 4.0 metros. Es necesario proveer de mesas, sillas, toma eléctrica y calefacción. La ubicación del área de cronometraje y gestión de datos se definirá por las especificaciones concretas de la carrera.

La instalación debe estar resguardada de la intemperie, disponer de calefacción en el interior y aseo.

#### 5203 **Puertas**

La puerta en Cross están formados por un stubby (palo corto) articulado (palo de giro) y un palo largo rígido de slalom (palo exterior) unidos por una bandera triangular.

#### 5203.1 **Banderas**

Las banderas triangulares de las puertas (banners / paneles) tienen las siguientes dimensiones.

(Se aceptarán pequeñas variaciones de las siguientes dimensiones)

Longitud de la Base: min. 100 cm max. 130 cm

Altura lado ancho: min. 80 cm max. 110 cm

Altura lado estrecho: 45 cm

Las banderas de las puertas deben ser de dos colores diferentes

La bandera debe de ser confeccionada con material permeable al viento

La publicidad sobre la bandera no debe reducir la permeabilidad al viento, ni reduzca su capacidad para soltarse en caso de enganche.

#### 5203.2 **Palos**

Los palos están divididos por palos rígidos y palos stubby (palo corto). Es recomendable el uso de dos colores diferentes.

#### 5203.2.1 *Palos Rígidos*

Los palos rígidos son redondos, uniformes, con un diámetro como mínimo de 20 mm y máximo de 32 mm, sin ninguna parte articulada. Tienen que estar fabricado con material que no produzca astillas al romperse (plástico policarbonato o cualquier otro material que presente las mismas propiedades).

**5203.2.2** *Palos Stubby (Palos corto)*

Los palos Stubby son palos articulados, con una longitud no mayor de 45 cm desde la articulación hasta la parte superior del palo acolchado o parte superior hueca.

- Acolchado blando (Soft padding) (aproximadamente) 35 cm
- Longitud de la Base (aproximadamente) 25 cm

**5204** **Dorsales**

**5204.1** **Snowboard Cross**

Se utilizarán los dorsales numerados, con los números situados en la parte delantera, trasera y en las mangas, para su mayor visibilidad, por los jueces de la carrera.

**5204.2** **Esquí Cross**

Se utilizarán los dorsales numerados, con los números situados en la parte delantera y trasera, para su mayor visibilidad, por los jueces de la carrera.

**5204.3** **Dorsales para la Fase Final**

Los dorsales se cambiarán después de la fase de clasificación. Los nuevos dorsales numerados para la fase final, se numerarán según el puesto obtenido en la fase de clasificación. Si los números que corresponde no están disponibles para las finales, se debe utilizar un juego de dorsales con numeración ascendente.

**5205** **Jersey (Petos) de colores**

Cuando se compiten en formato de heats, también se utilizará jersey (petos) de colores. Los 4 colores principales de los jersey (petos) serán Rojo (1º puesto en Fase de Clasificación /Seeding), Verde (2º puesto en Fase de Clasificación/Seeding), Azul (3º puesto en Fase de Clasificación/ Seeding) y Amarillo (4º puesto en Fase de Clasificación/ Seeding). En formato con 6 competidores, se utilizará de forma adicional los colores Blanco (5º puesto en Fase de Clasificación/Seeding) y Negro (6º puesto en Fase de Clasificación/ Seeding). Los jersey (petos) de color se llevarán encima de los dorsales numerados.

**5206** **Sistema de Megafonía.**

**5206.1** **Sistema de sonido.**

Consultar el art. 2016.

**5206.2** **OVR [On Venue Results (Lugar de Publicación de Resultados)]**

Un tablón de anuncios oficial se colocará en la zona de Salida y Meta. Es necesario publicar el Brackets con el Seeding (cuadro de preseleccionados/eliminotorias) en la

zona de salida. Es necesario publicar los resultados y documentos oficiales en el tablón de anuncio situado en la zona de Meta.

Aunque se utilice aplicaciones en tiempo real (live apps) o pantallas (data screen), seguirá siendo obligatorio su publicación.

**5300            **Oficiales / Personal Cross****

**5301            **El Jurado****

El Jurado es el organismo que controla la Competición y son los responsables de la toma de decisiones concernientes a la Competición. Para más información consulte la sección de normas comunes art. 2007.

**5302            **Director de Carrera****

En todos los grandes eventos (UVS, WJC, YOG, WC, WCHS and OWG) el Director de Carrera de la FIS, es miembro del Jurado de la Competición. El Director de Carrera realizará el seguimiento de todas las fases de la Competición y se aseguran junto al resto de los componentes del Jurado que todos los asuntos técnicos, programa y reglamento ICR se aplique de forma adecuada.

Para más información consulte art. 2009.

En la Universiada de invierno (UVS), el Director Técnico de FISU, aprobado por la FIS como Director de Carrera/Director de la Competición, tiene derecho de voto como miembro del Jurado para todas las competiciones.

En las competiciones del nivel de las Copas Continentales (COC), el Coordinador de la Copa Continental forma parte del personal esencial y miembro del Jurado de la Competición (consultar art. 2007.1.6) y Jurado Sancionador, cuando cumpla los requisitos. Coordinador de la Copa Continental realizará el seguimiento de todas las fases de la Competición y se aseguran junto al resto de los componentes del Jurado que todos los asuntos técnicos, programa y reglamento ICR se aplique de forma adecuada. Consulte el libro de Reglamento de la CoC para más detalle.

**5303            **Delegado Técnico (DT)****

Para más información consulte la sección de normas comunes art. 2008

**5304            **Jefe de la Competición.****

El Jefe de de la Competición es miembro del comité organizador y miembro del Jurado. Consulte la sección de normas comunes art. 2004.

En las competiciones de Cross sus deberes y responsabilidades adicionales son:

- Colaborar estrechamente con la Estación anfitriona.
- Supervisar los entrenamientos y todas las fases de la competición.
- Supervisar la ubicación y colocar en el lugar exacto los Jefes de Sección y Jueces de sección, en colaboración con el DT y Director de Carrera.
- Debe asegurarse de que todos los Jefes/Jueces de sección estén equipados con los dispositivos de comunicación adecuados (radios), que estén bien informados de las tareas requeridas y puedan comunicarse de manera eficiente vía radio en el idioma elegido para la Competición (inglés).

- Debe de asistir a todas las reuniones de Jefes de Equipo.

**5305**

### **El Árbitro**

En los grandes eventos, el árbitro debería ser de una nacionalidad distinta al del DT y Jefe de Competición.

Al finalizar la manga o fase y al termino de la competición, el Árbitro registrará los informes del Juez Jefe de Sección de Puerta sobre las infracciones del reglamento y las faltas cometidas en el paso de puerta – lo comprobará, firmará y publicará en el tablón de anuncios inmediatamente después de cada manga o fase. El acta arbitral deberá contener un listado con el nombre de los corredores descalificados, número de sección donde ocurrió la descalificación, artículo del reglamento que haya provocado la descalificación y la hora exacta en que se publicó, con el tiempo límite exacto para reclamaciones.

Cuando un miembro del Jurado (ver art. 2007) vaya a aceptar reclamaciones (en las Clasificadoras) y solicitud de revisión (en la Final por KO) en el área de meta, informará inmediatamente de todas reclamaciones/solicitudes al resto de los miembros del Jurado.

En algunos casos el DT puede optar por aceptar las reclamaciones en el área de meta, en tal caso el Árbitro se situará en la Salida o a lo largo de la pista. En los grandes eventos de Cross, el árbitro será nombrado por la FIS.

En las competiciones de Cross el Árbitro también será responsable de:

- Sorteo del orden de salida
- Inspección del circuito inmediatamente después de que se haya establecido, solo o acompañado por los miembros del Jurado y/o invitados.
- El trazador así como todos los miembros del Jurado deben ser informados de los cambios, tales como quitar o añadir puertas al circuito, si hubiesen estado ausentes durante la inspección.
- Recibir el informe de los Jueces de Salida y Meta y de los oficiales de la competición sobre las infracciones del reglamento y las faltas cometidas en el paso de puerta, al final de la primera manga y de nuevo al final de la Competición.

**5306**

### **Video Control**

Consulte el art. 5408 Video Control en las competiciones.

**5307**

### **Jefe de Pista**

Consulte el art. 2004.3 de la sección de normas comunes.

**5308**

### **Trazador**

El Jurado es responsable del trazador.

El marcaje del circuito será labor del trazador asignado, junto al Jefe de Pista con consultas al Jurado.

**5308.1**

### **Nombramiento.**

El Jurado designará al trazador más adecuado para el nivel de la Competición.

Para (WC, OWG, WSC, WJC) los trazadores serán nombrados por la FIS, tras el examen del lugar por el Director de Carrera. El trazador de la carrera será designado por el Director de Carrera de la FIS junto al Jurado y el Connection Coach(s) (enlace de los entrenadores) de ser utilizado.

**5309**

### **Secretario de Competición**

Consulte el Reglamento General art. 2004.7

## **5310 Oficiales de Salida y Meta**

### **5310.1 Juez de Salida**

Consulte el Reglamento General art. 2004.4

En Cross el Juez de Salida tiene el deber adicional de supervisar el dispositivo de salida, dar la orden de salida, comprobar los dorsales de color, distribuir los dorsales, poner en fila a los competidores para la salida, controlar la multitud, organizar el área de salida y otras actividades relacionadas incluyendo el cronometraje manual.

### **5310.2 Ayudante del Juez de Salida**

Dependiendo del tamaño de la Competición, se designará un número adecuado de ayudantes.

#### *5310.2.1 Starter*

El Starter es el responsable de la señal de aviso y la orden de salida. Asigna al ayudante del starter la supervisión de los competidores y verifica que los competidores lleven puesto su dorsal y casco durante el reconocimiento, entrenamiento y competición. El Starter debe de estar en comunicación con el Jurado

#### *5310.2.2 El Ayudante del Starter*

Es responsable de llamar a los competidores a la salida en su orden correcto.

#### *5310.2.3 Otros Ayudantes del Starter*

Se debe designar tantos Ayudantes del Starter que sean necesarios para estos roles, para garantizar que la competición se desarrolle de forma fluida.

- Control de la multitud: acceso a la pista de competición y bolsa de salida.
- Manejar el Dispositivo de Salida
- Distribución de dorsales (numérico como jersey de colores)
- Cronometraje Manual
- Tablón de anuncios
- Organización área de salida

### **5310.3 Juez de Meta**

Consulte el Reglamento General art. 2004.5

En Cross, el Juez de Meta tiene el deber adicional de supervisar el paso correcto de la línea de meta, el orden de llegada de los competidores y otros incidentes como DNS, DNF, DSQ y otras reglas.

Otras responsabilidades del Juez de Meta: El Juez de Meta aceptará reclamaciones en el área de Meta. El Juez de Meta debe informar de todas las reclamaciones de forma inmediata a todos los miembros del Jurado.

### **5310.4 Ayudante del Juez de Meta**

Dependiendo del tamaño de la Competición, se designará un número adecuado de ayudantes.

#### *5310.4.1 El Control de Meta*

El Control de Meta tiene las siguientes obligaciones:

- Supervisión de la sección desde la última puerta hasta la Meta.
- Supervisar el paso correcto de la línea de meta.

-Apuntar el orden de llegada de los competidores que finalicen la carrera.  
\*En WC y grandes eventos (OWG, etc...) el Juez de Meta puede desempeñar éstas tareas.

#### 5310.4.2

##### *Otros Ayudantes de Meta*

Se debe designar tantos Ayudantes de Meta que sean necesarios para estos roles, para garantizar que la competición se desarrolle de forma fluida y ayude a determinar el orden de llegada de los competidores.

El oficial de Meta asiste al Jurado con el reglamento DNS, DNF, DSQ

- Control de la multitud.
- Juez de línea de Meta.
- Recogida de dorsales.
- Cronometraje Manual.
- Tablón de anuncio.
- Organización del área de Meta.
- Zona Mixta.

### 5311

#### **Personal de Competición**

#### 5311.1

##### **Jefe de Jueces de Sección**

El Jefe de los Jueces de Sección organiza y supervisa el trabajo de las Secciones. Designa la Sección que cada uno supervisará y los coloca en posición. Al final de cada fase de clasificación o fase de grupos y al final de la Competición recogerá las fichas de los Jueces de Sección para entregarlo al árbitro. Debe distribuir, a su debido tiempo, a cada Juez de Sección el material necesario (fichas, lápiz, lista de salida, herramientas para el mantenimiento, etc...) y estén preparados para ofrecer asistencia, ya sea para ayudar a mantener al público fuera de la pista de competición como para ayudar a mantener la pista, etc...

Dependiendo del nivel de la Competición, el Jefe de la Competición o el DT, puede desempeñar las funciones del Jefe de Jueces de Sección.

#### 5311.2

##### **Juez de Sección / Jefe de Sección**

Los Jueces de Sección se colocarán en un lugar adecuado, a lo largo de la pista de competición, que les proporcione una referencia visual de todas las puertas y módulos. Un Juez de Sección será responsable de la supervisión de una o más puertas y módulos que forma una sección de la pista de competición, que serán numerados. Un Juez de Sección debe observar con precisión si el paso del competidor por su área de observación fue correcto, informando por escrito y/o inmediatamente por radio cualquier falta de cometida en el paso de puerta o infracción del reglamento. También debe cumplir con una serie de otras funciones de importancia, las cuales están descritas con detalle en el art. 5404 "Intencional Contact"

Todos los Jueces de Sección deben de estar familiarizados con el reglamento que rige una Competición de Cross y en particular aquellas normas que rigen DSQ, RAL y DNF.

Dependiendo del nivel de competición, el Jefe de Sección puede desempeñar ambas funciones de Jefe de Sección y Juez de Sección.

### **5311.3 Preparación de la Pista y Mantenimiento**

#### **5311.3.1 *Equipo de Pintores***

Se debe disponer de personal que sobre los esquíes, tienen el deber y propósito de trabajar, manteniendo una estrecha comunicación con el Jurado, Jefe de Pista y shapers, dedicado a colorear con difusores de pintura adecuados o similares de todas las partes relevantes de todos los módulos de la pista de competición, para abrir y que se pueda ejecutar cada fase de la competición con las condiciones apropiadas. El número de personas dedicadas a pintar puede variar en función de la pista, del clima y condiciones de la nieve.  
Están bajo la supervisión del Jefe de Pista y/o Jefe de la Competición.

#### **5311.3.2 *Equipo de Derrapadores***

Se debe disponer de un equipo de derrapadores sobre los esquíes o tabla, que tienen el deber y propósito de trabajar manteniendo una estrecha comunicación con el Jurado, Jefe de Pista y shapers, dedicados al mantenimiento de todas las partes relevantes de todos los módulos de la pista de competición, para poder abrir y que se pueda ejecutar cada fase de la competición con las condiciones apropiadas. El número de derrapadores dedicados a derrapar puede variar en función de la pista, del clima y condiciones de la nieve.  
Están bajo la supervisión del Jefe de Pista y/o Jefe de la Competición.

#### **5311.3.3 *Shapers***

Se debe disponer de personal, que tienen el deber y propósito de trabajar manteniendo una estrecha comunicación con el Jurado, Jefe de Pista y Asesor Técnico, dedicado a construir, dar forma y el mantenimiento de todas las partes relevantes de todos los módulos de la pista de competición, para poder abrir y que se pueda ejecutar cada fase de la competición, asegurando que las condiciones de la pista sean las adecuadas.  
El número de Shapers deberá ser el suficiente para que el mantenimiento de todos los módulos de la pista se realice a tiempo.  
Tienen que mantener una estrecha comunicación con Jefe de Pista.

#### **5311.3.4 *Personal de Mantenimiento de la Pista***

Se debe disponer de personal, que tienen el deber y propósito de trabajar manteniendo una estrecha comunicación con el Jefe de pista, jefes de sección, y shapers, dedicados al mantenimiento de todas las partes relevantes de todos los módulos de la pista de competición como quitar la nieve, reponer las puertas, ajustar y/o reemplazar los elementos de seguridad, para poder abrir y que se pueda ejecutar cada fase de la competición, asegurando que las condiciones de la pista sean las adecuadas.  
El número de personal de mantenimiento de pista deberá ser el suficiente para que el mantenimiento de todos los módulos de la pista se realice a tiempo.

Tienen que mantener una estrecha comunicación con el Jefe de Pista. El personal de mantenimiento de la pista será dividido por secciones bajo la supervisión del Jefe de Sección, siempre y cuando lo permita el número de personas que lo componen.

### **5311.4 Jefe del Material de pista y Material Técnico**

Consulte art. 2004.10 de la Sección Reglamento General.

### **5311.5 Equipo Médico**

Consulte “medical guidelines” y art. 2004.8 y 2004.9 de la Sección Reglamento General, para mayor información.

## **5312 Servicio de Datos / Personal de Cronometraje**

### **5312.1 Jefe de Resultados**

Consulte art. 2004.6 del Reglamento General.

Los siguientes oficiales están bajo su responsabilidad:

- Jefe de Cronometradores
- Jefe de Cálculos

### **5312.2 Jefe de Cronometradores**

El Jefe de cronometradores es el responsable de la exactitud de los tiempos. Los tiempos deben de estar disponible para Secretario de Competición y el Jefe de Resultados para su cálculo inmediato y publicación de resultados. También son los responsables de la grabación de los datos. El Jefe de Cronometradores puede seleccionar a los ayudantes.

#### *5312.2.1 Ayudantes del Jefe de Cronometradores.*

Dos ayudantes del Cronometrador realizarán el cronometraje manual, acorde al art. 5201.2.5 Cronometraje Manual. Un ayudante del Cronometrador mantendrá un registro completo de los tiempos registrados por todos los competidores.

### **5312.3 Jefe de Cálculo.**

El Jefe de Cálculo es el responsable de la realización del cálculo pertinente y preciso de los resultados. Supervisa la publicación inmediata (ver art. 2020.2.1 y 5206.2) y la duplicación de la lista de salida, cuadros de las eliminatorias, los resultados oficiales y la publicación de los resultados oficiales. El Jefe de Cálculo está supervisado por el Jefe de Resultados, trabaja en estrecha colaboración con el Secretario de Competición (art. 2004.7) y el Jurado. El Jefe de Cálculo puede seleccionar a los ayudantes.

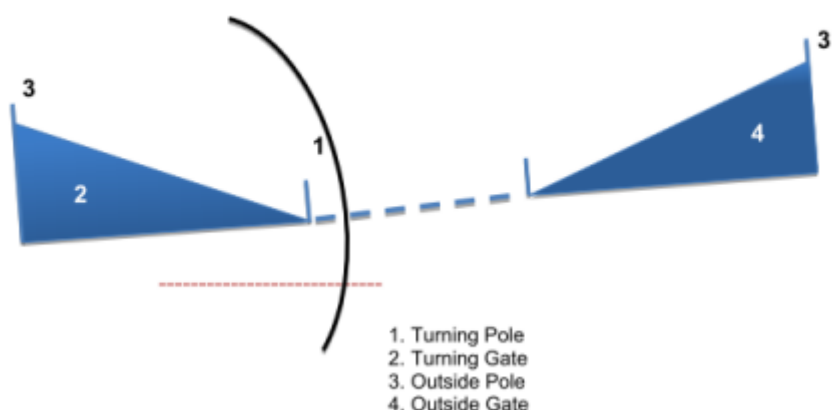
## **5400 Definición de Heat / Manga en un Cross**

### **5401 Paso de Puerta**

Se ha pasado correctamente una puerta cuando ambas espátulas de los esquís y ambos pies del competidor han cruzado la línea de la puerta. Dondequiera que se coloquen dos puertas, la línea de la puerta será la línea más corta imaginaria entre los palos de giro. Dondequiera que se coloque una sola puerta de giro, la línea de la puerta será la extensión de la línea formado por el palo exterior de la puerta y el palo de giro en el circuito (ver dibujo).



outside pole of the gate and the turning pole. (see drawing)



5401.1 Se ha pasado correctamente una puerta cuando ambos pies se encuentran atados a las fijaciones de la tabla y toda la tabla cruza la línea de puerta.

5401.2 En caso de que un competidor tire un palo de su posición vertical antes de que los esquís/tabla del competidor y ambos pies hayan pasado la línea de puerta, la tabla y los pies aún deben de pasar la línea de puerta original (coloreado sobre la nieve). En la Competición en el que falte un palo o stubby en una puerta, el competidor está obligado rodear la posición original marcada para considerar que ha pasado correctamente la puerta.

### 5401.3 No Finalizado [Did Not Finish (DNF)]

Todas las decisiones relativas a DNF serán responsabilidad del Jurado.

Se impondrá DNF para:

- Un competidor que no pasa una puerta correctamente (5401) recibe un DNF y ya no debe continuar a través de otras puertas (5402) y no se le permite volver a subir para pasar la puerta correctamente (remontar).
- Pérdida de esquí(es) o Tabla (5611.1)
- Esquiar / surfear fuera de los límites del recorrido, lo que incluye no cruzar la línea de puerta o la meta.
- Detenerse durante más de 10 segundos.

### 5402 Responsabilidad de un Competidor

Si un competidor se salta una puerta o no la pasa correctamente (art. 5401 Paso de Puerta), no debe continuar las puertas siguientes.

### 5403 Juzgamiento de Sección.

#### 5403.1 El Acta de los Jueces

Cada juez de sección recibirá una hoja del acta de los jueces de sección con la siguiente información:

5403.1.1 Nombre del juez de sección.

5403.1.2 Número(s) de la sección.

- 5403.1.3 Designación de la manga/heat (1ª o 2ª / manga clasificatoria cronometrada / heat clasificatorio o en la Final)
- 5403.2 Anotaciones en la hoja del acta de los jueces.**  
Si un competidor no pasa una puerta (o la marca pintada de la puerta) correctamente conforme al 5401 Paso de Puerta, el juez de sección debe anotar inmediatamente lo siguiente en la hoja del acta de los jueces en las columnas prevista:
- 5403.2.1 Número (del dorsal) de salida del competidor.
- 5403.2.2 La letra “F” (Falta)
- 5403.2.3 Dibujo de la falta cometida (croquis – absolutamente necesario)
- 5403.2.4 El juez de sección también debe vigilar que el competidor no acepte ayuda externa (p.ej. en el caso de caída). La más mínima ayuda externa provocará que el competidor sea sancionado. Una falta de éste naturaleza también deberá ser anotado en la hoja del acta de los jueces de sección.
- 5403.2.5 En el caso de que se haya concedido un re-run (repetición de recorrido), el juez de sección debe anotar la información y el número del dorsal del competidor en la hoja del acta.
- 5403.3 Juzgamiento de Sección – General**  
Cuando un juez de sección adyacente, un miembro del Jurado o un control oficial de video realiza un informe relativo a un competidor, que difiere de las notas del juez de la sección en cuestión, el Jurado interpretará libremente estas notas con vistas a una posible sanción de un competidor o para tomar una decisión sobre una reclamación.
- 5403.3.1 El juez de sección debe declarar una falta solo si está convencido de que ha sido cometido. En caso de una reclamación, debe ser capaz de explicar de forma clara y precisa cómo se cometió la falta.
- 5403.3.2 Si el juez de sección tiene dudas de que se ha cometido una falta, puede consultar al juez de la sección adyacente para confirmar sus notas. Incluso puede solicitar a un miembro de Jurado una breve interrupción de la competición, para revisar las huellas en la pista.
- 5403.3.3 No debe de permitir que la opinión del público influya en su decisión. Los jueces de puerta de sección deben formar su propia opinión.
- 5403.3.4 Cada juez de sección que haya registrado una descalificación/sanción o que haya sido testigo de un incidente que haya provocado un re-run (repetición de recorrido) provisional, debe estar a disposición del Jurado hasta la resolución de cualquier reclamación.
- 5403.3.5 Es responsabilidad del Delegado Técnico liberar al juez de sección que quedo a disposición del Jurado. Con el propósito de identificar a los jueces de sección es recomendable que sean visibles y lleven peto. Si fuera necesario, el organizador puede reunirlos en presencia del Jefe de los Jueces de Sección para darles las instrucciones finales. Si es necesario el DT puede participar en ésta sesión.

- 5403.3.6 El organizador debe de nombrar a un Jefe de Juez de Sección y disponer de un número de jueces de sección sustitutos, que podrían sustituir a los jueces de sección durante una competición si hubiese alguna necesidad de que sean sustituidos.
- 5403.3.7 Anuncio inmediato de Sanciones/Faltas/IRM's  
Particularmente en las Finales, el juez de sección puede señalar inmediatamente una falta/IRM.
- 5403.3.7.1 La indicación inmediata de una falta se puede realizar de la siguiente manera:  
Mediante dispositivos de comunicación vía radio, proporcionados por el organizador. Los miembros del Jurado deben de estar en el mismo canal que el juez de sección, para escuchar de forma inmediata cualquier falta, descalificación o falta cometido por el competidor
- 5403.3.7.2 El anuncio inmediato no exime al juez de sección de anotar todos los incidentes en su hoja del acta del juez de sección. En la fase de Clasificación, la hoja del acta de juez de sección será recogida por el Jefe de Jueces de Sección. En la fase de heats, el Jefe de Jueces de Sección podría no recoger la hoja del acta, pero debe de estar disponible para el Jurado hasta el final de la Competición para su revisión, si fuera necesario.
- 5403.4 Obligaciones Adicionales del Juez de Sección.**  
Los jueces de sección pueden realizar tareas adicionales; reemplazar los palos de las puertas descolocadas de su posición exacta, reemplazar las banderas que faltan o estén rotas, mantener y reparar su sección de la pista, mantener su sección despejada.
- 5303.4.1 Si un competidor se encuentra un obstáculo durante su bajada, debe detenerse inmediatamente e informar al juez de sección más cercano. El juez de sección debe de informar de inmediato al Jurado por radio y solicitar instrucciones adicionales del Jurado. Debe informar de las instrucciones del Jurado al competidor afectado, si se concede un re-run (repetición del recorrido), el juez de sección debe informar al competidor y enviarlo de vuelta a la Salida. Ésta regla solo es válida en las Fases de Clasificación Cronometradas. Para el competidor que hayan sido obstaculizados durante las Fases de Clasificación por Heats o en la Fase Final, el juez de sección debe de consultar el art. 5404 del Reglamento. Si un heat completo (4 ó 6 competidores) debe ser detenido por causa de fuerza mayor, el Jurado tomará la decisión final.

## **5404 Interferencia en Carrera**

- 5404.1** El contacto en Cross es habitual. Cada decisión y cada movimiento en Cross es deliberado, esto se denomina decisión de carrera. Siendo concientes de ello, puede llevar a provocar una interferencia en carrera.

El Jurado decidirá si un competidor ha interferido a otro competidor. Las presuntas interferencias pueden ser puestas en conocimiento del Jurado por miembros del Jurado en funciones, jueces de sección o una revisión solicitada por un competidor o el DT en el área de Meta inmediatamente después del heat. El Jurado para la toma de decisión, puede utilizar las recomendaciones de los jueces de sección y/o las evidencias en video proporcionado por los entrenadores/personal, y/o "Revisión del Video" de las productoras de TV.

A partir de la evidencia proporcionada, el Jurado debe decidir si se ha producido la interferencia o un efecto adverso. La interferencia se decidirá en base a los art. 5404.1.1 y 5404.1.2 del ICR.

Todas las decisiones del Jurado con respecto a la interferencia deben confirmarse antes del comienzo del siguiente heat, y no se puede reclamar.

#### 5404.1.1 Nivel de Interferencia

El nivel de interferencia puede decidirse de la siguiente manera:

- Contacto / acción intencionado - rojo/amarillo
- Contacto / acción involuntaria - amarillo / advertencia

El contacto / acción intencionado puede ocurrir cuando un competidor crea de forma intencionado un contacto que puede afectar directamente a la carrera de otro competidor.

El contacto / acción involuntaria, puede ocurrir cuando un competidor toma la decisión "en carrera" que produce un contacto que afecta al resultado de otro competidor.

El contacto / acción accidental no se produce de forma deliberado y es producido por las circunstancias naturales del Cross, incluyendo los efectos propios de la competición por heat (cuerpo a cuerpo, tráfico), características del terreno, configuración del circuito, error del competidor.

#### 5404.1.2 Acciones de Interferencia (p.ej., pero no limitado a:)

- Acción producido por Mano / Brazo (estirar/empujar/bloquear)
- Contacto desde el lateral o desde atrás
- Desviación de la línea

El competidor que interfiere será sancionado de acuerdo con el art. 5404.2. del ICR.

#### 5404.1.3 El re-run (repetición de recorrido) no se concederá únicamente como resultado de una violación de la Regla 5404 Interferencia en Carrera - **¿Contacto Intencionado?**.

### 5404.2 Sanciones y Amonestación Impuestas por Interferencia

#### 5404.2.1 Sistema de Tarjetas

Si el Jurado impone una sanción por interferencia con contacto como los que describen los art. 5404.1.1 y/o 5404.1.2 durante una fase realizado por heats, una advertencia y un sistema de tarjeta de colores (Tarjeta Amarilla y Tarjeta Roja), será utilizado para indicar el grado de sanción por la interferencia del competidor. El Jurado decide el grado de la sanción y debe de ser comunicado al competidor (o el representante de la Federación Nacional de Esquí) y al Juez de Salida antes del comienzo de la siguiente serie/eliminatória o antes de proclamar los ganadores del heat.

#### 5404.2.2 Las Sanciones y Reprimendas Impuestas por la Infracción depende de:

- si la acción fue intencionada o no.
- si el infractor obtuvo una ventaja de la acción

-si la falta involuntaria fue lo suficientemente grave  
-las consecuencias relacionadas de la acción

5404.2.3 Amonestación Oficial (WRG)

Una interferencia se decidirá de acuerdo con los art. 5404.1.1 y/o 5404.1.2, sin embargo, esa interferencia se considera involuntaria y no afecta directamente al resultado final de la serie, el Jurado puede imponer una amonestación oficial al competidor que provocó la interferencia. Ver art. 5404.3.1

5404.2.4 Sanción con Tarjeta Amarilla (RAL)

Una interferencia se decidirá de acuerdo con los art. 5404.1.1 y/o 5404.1.2, si se decide que una interferencia no es intencionado, pero afecta directamente al resultado final de otro competidor, el Jurado puede sacar una Tarjeta Amarilla (RAL).

Si se decide que una interferencia es intencionada, pero no afecta directamente al resultado, el Jurado puede sacar una Tarjeta Amarilla (RAL).

Un competidor que recibe una Tarjeta Amarilla de sanción, será clasificado como el último de su heat, y relegado a la última posición de su respectiva ronda. Aparecerá como "RAL" en la lista de los resultados finales. La Tarjeta Amarilla que reciba el competidor se acumulará durante toda la temporada, en la misma categoría de la competición.

5404.2.5 Sanción con Tarjeta Roja (DSQ)

Una interferencia se decidirá de acuerdo con los art. 5404.1.1 y/o 5404.1.2, si se decide que una interferencia es intencionado, y afecta directamente al resultado final de otro competidor, el Jurado puede sacar una Tarjeta Roja (DSQ).

Un competidor que reciba un Tarjeta Roja de sanción, será descalificado en la presente competición, figurará como DSQ en la lista de resultados finales y no será rankeado (ranked). La Tarjeta Roja (DSQ) tiene como consecuencia la suspensión del competidor para la próxima competición (NPS), dentro de la misma categoría de competición, dentro de la temporada.

La próxima competición dentro de la misma categoría del calendario FIS, tiene que haber finalizado, publicado y validado, con un resultado oficial.

La Tarjeta Roja que reciba el competidor se acumulará durante toda la temporada, en la misma categoría de la competición.

5404.3 Sanciones por Acumulación de Múltiples Tarjetas

5404.3.1 Múltiples Amonestaciones

Si un competidor recibe una 2ª amonestación durante la misma competición, esto se convertirá directamente en una Tarjeta Amarilla (RAL). Ver art. 5404.2.1.2\*  
→5404.2.1

5404.3.2 Múltiples Tarjetas Amarillas (RAL)

Un competidor que recibe dos (2) Tarjetas Amarillas durante una temporada en la misma categoría de competición, dará lugar a una suspensión automática de ese competidor (NPS) en la próxima competición de la misma categoría.

La próxima competición dentro de la misma categoría del calendario FIS, tiene que haber finalizado, publicado y validado, con un resultado oficial.

- 5404.3.3 **Múltiples Tarjetas Rojas (DSQ)**  
Un competidor que recibe dos (2) Tarjetas Rojas durante una temporada en la misma categoría de competición, el Jurado está obligado a remitirle a la Comisión de Apelación de conformidad con el art. 225.2.
- 5404.3.4 **Vencimiento de Sanciones**  
Las Tarjetas Amarilla/Roja (RAL/DSQ) expiran cuando finaliza la temporada de la categoría de un evento. Las sanciones (RAL/DSQ) impuestas durante OWG, WSC, WJC, YOG, solo se aplican a ese evento.
- 5404.3.5 **Revisión posterior a la carrera y Ajuste de las Sanciones**  
Tan pronto como sea posible después de la competición (dentro de un máximo de 24 horas o a más tardar 1 hora antes de próxima competición de la categoría) un comité revisará la sanción impuesta. El comité será el Jurado para todas las competiciones, excepto en la World Cup, donde el Jurado nombrará el comité que lo formará 5 miembros: DT (Delegado Técnico), Director de Carrera (RD - Race Director) y 3 miembros del Grupo Asesor (AG) no involucrados en el caso (Connecting Coach puedes sustituir a uno de los miembros del Grupo Asesor (AG) si fuese necesario)  
Como resultado de ésta revisión, el Jurado puede atenuar la sanción impuesta, pero el resultado/clasificación de la competición permanecerá sin cambios.

## **5405 Anuncio Inmediato de Sanciones / Descalificación.**

### **5405.1 Anuncio de la Sanciones del Artículo 5404.1**

Todas las sanciones del artículo 5404.1 que haya decidido el Jurado, debe llevarse a cabo antes del comienzo de la siguiente heat y será anunciado en el área de meta y comunicado a los competidores sancionados, o el representante de su Federación Nacional.

Las sanciones serán publicadas en el tablón de anuncios, tanto en la salida como en meta. Todas las sanciones deben ser registradas e informadas por el Delegado Técnico de la FIS en su informe, incluyendo una descripción y enviados a la Federación Nacional involucrada.

Las razones de la sanción pueden ser:

- Acción producido por Mano / Brazo (estirar/empujar/bloquear)
- Contacto desde el lateral o desde atrás
- Desviación de la línea

- 5405.2 Todas las violaciones del art. 5404.1 ¿Contacto Intencionado? de acuerdo al "Sistema de Tarjetas" se anunciará en el área de Meta y se comunicará al competidor o a su jefe de equipo lo antes posible y en cualquier caso antes del comienzo del próximo heat . Las sanciones se publicarán en el tablón de anuncios oficial tanto en Meta como en Salida, indicando la sección de la carrera dónde ocurrió la infracción. Todas las decisiones deberán ser anotadas e informadas por el DT de la FIS, en su informe.

### **5405.3 Revisión Solicitada**

Todas las revisiones solicitadas deben de informarse al Árbitro, al miembro del Jurado o a la persona designada por el Jurado (que ha sido anunciado en la reunión de Jefes de equipo) antes de que comience el siguiente heat. No se aceptarán las solicitudes de revisión recibidas después de este periodo de tiempo. Un competidor

no necesita detener su carrera y/o levantar la mano si creer que ha sido interferido por otro competidor para tener derecho a solicitar una revisión.

#### **5406 Determinar la Llegada en una Carrera Cronometrada (Clasificatoria)**

En el cronometraje electrónico, el tiempo se toma cuando el competidor cruza la línea entre los dos postes de llegada, con cualquier parte de su cuerpo o equipamiento que desactive el haz luminoso de la célula fotoeléctrica.

#### **5407 Determinación de la clasificación (Rank) en cada Heat**

##### **5407.2 Ranking (clasificación) en la línea de meta.**

###### *5407.2.1 Esquí Cross*

El Ranking (clasificación) en cada heat se determina con la primera parte del cuerpo que cruza la línea de meta.

###### *5407.2.2 Snowboard Cross*

La clasificación en cada heat se determina con la primera parte del cuerpo o la tabla que cruza la línea de meta.

##### **5407.3 Empate**

###### *5407.3.1 Desempate en los Heats antes de la Small Final.*

En el caso de que no sea posible determinar el ranking (clasificación), el ranking será determinado por el ranking obtenido en la fase clasificatoria de los competidores. El competidor que tenga el mejor ranking (puesto) ganará el desempate.

En caso de formato Holistic (Holístico), el ranking (clasificación) se determinará por el heat seeding (proceso de pre-selección) de los competidores. El competidor con el mejor ranking (puesto) del seeding ganará el desempate.

###### *5407.3.2 Desempate en la Small Final y la Big Final.*

En caso de empate en la small final y la big final, se mantendrá el empate y recibirán el mismo rank (puesto)

##### **5407.4 DNF, RAL y DNS**

###### *5407.4.1 Ranking de Competidores que No Finalizan (DNF)*

En el caso de que más de un competidor reciba DNF (5401.3), el ranking en ese heat se basará en la ubicación donde cada competidor dejó de pasar el circuito de forma correcta. El competidor que haya conseguido completar más puertas correctamente (art. 5401 Paso de Puerta) más lejos del circuito, recibirá la mejor clasificación.

En el caso donde un (DNF) está clasificado (ranked) entre los 2 mejores competidores (en formato de 4 competidores) o entre los 3 mejores competidores (en formato de 6 competidores), el/los competidor/es pasarán a la siguiente ronda.

###### *5407.4.2 Ranking de Competidores que son Ranked As Last (RAL) (clasificado como último)*

El competidor que se clasifica como el último (RAL) de su heat, se clasificará automáticamente al final en su respectiva ronda (32 – 1/16 de final; 16 – 1/8 de final) Un competidor clasificado como último (RAL), no avanzará a la siguiente ronda y no se le permitirá tomar la salida en ningún heat más de la competición.

###### *5407.4.3 Ranking de Competidores que No hayan tomado la Salida (DNS)*

Los competidores que no hayan tomado la salida (DNS), no figurará en la clasificación de ese heat y no avanzará a la siguiente ronda.

5407.4.4 *Las reglas de desempate (art. 5407.3) son también válidos para IRM y RM.*

## **5408 Video Control.**

Cuando el organizador dispone de instalación técnica para un control oficial en video, el Jurado nombrará un oficial Controlador del Video. Los deberes del Controlador de video son observar el paso de los competidores por el circuito y todos los incidentes de "Contacto Intencionado", e informará de todos los incidentes al Jurado, con recomendaciones para tomar decisiones finales sobre descalificados/sanciones.

En las competiciones de nivel superior de las competiciones de la FIS (OWG, WSC, WC, YOG, WJC), se utilizará el video para el juzgamiento/control en las competiciones de Cross.

En los grandes eventos (OWG, WSC, WC, YOG, WJC), debe de estar disponible un mínimo de dos pantalla con el tamaño y la calidad de resolución adecuadas en la ubicación de control de video, así como en la sala de Datos y Cronometraje. Aquí se deben proporcionar las transmisiones en directo de la producción de TV, así como las imágenes en cámara lenta de todos los ángulos de las cámaras que cubren el circuito de competición (consultar también el Manual de las Retransmisiones de TV). El controlador de video tiene un dispositivo independiente disponible para las revisiones. Se requiere monitores adicionales para los jueces, uno en la salida y otro en la meta.

## **5500 Formatos**

### **5500.1 Procedimiento de la Competición**

Todas las competiciones generalmente consistirá de una fase clasificatoria y una final por Knock Out (KO)

El Jurado podrá decidir utilizar otros formatos en función del número de participantes, condiciones climatológicas o de nieve o programa de competición. Si se realiza heats en formato de KO (incluido la Ronda Clasificatoria por Heat), se denominará Formato de KO Holístico.

Un resumen de todos los formatos se describe en el art. 5608.1

### **5501 Fase Clasificatoria**

La Clasificatoria puede llevarse a cabo mediante una clasificatoria Cronometrada, Seeding Run(s) (Manga) cronometrado, Ronda Clasificatoria por Heat, Clasificatoria con 3 Heats o Round Robin.

#### **5501.1 Clasificatoria Cronometrada**

Las mangas cronometradas se utilizan para calificar a los competidores para emparejarlos en la Final en formato de KO.

Se pueden realiza en clasificatoria o Formato Seeding (\*clasificatoria en base a un ranking p. ej. La lista puntos FIS más actualizada o de un Campeonato o Copa).

En formato clasificatorio, es necesario un tiempo válido para clasificarse para las finales.

En formato Seeding los DNS y DNF pueden clasificarse también para las finales (ver art. 5501.1.5)

El formato Seeding solo puede ser utilizado si el número de competidores en la lista de Seeding no es mayor que el número de casillas del cuadro de KO seleccionado.



5501.1.1 *Clasificatoria a Una Manga*  
Todos los competidores tendrán una manga cronometrada.  
Todos los competidores que finalicen serán clasificados (ranked) por su tiempo.

5501.1.2 *Clasificatoria a Dos Manga.*  
Todos los competidores toman la salida en dos mangas cronometradas, - la mejor manga de las dos mangas cronometradas, determina la clasificación.

El orden de salida de la segunda manga será el mismo que el de la primera excepto para los primeros competidores de la preselección (seed), que saldrá en orden inverso de la primera manga.

5501.1.3 *Clasificación a Dos Manga, Sistema Cut Down.*  
- El 62,5% de los competidores del cuadro final (final field), mejor clasificados después de la primera manga, se clasificarán directamente en la fase final con el tiempo de la primera manga.

<b>Final Field (formato de 4 pers.)</b>	<b>Clasificados después de Manga 1</b>
16	10
32	20
64	30
<b>Final Field (formato de 6 pers.)</b>	<b>Clasificados después de Manga 1</b>
24	15
48	30

- Los competidores que no se han clasificado después de la primera manga, participarán en la segunda manga y el orden de salida de la segunda manga será la misma que el de la primera, menos los competidores ya clasificados.

- Los competidores que no hayan finalizado (DNF) o no hayan tomado la salida (DNS) en la primera manga clasificatoria pueden participar en la segunda manga clasificatoria.

- Para el restante de los competidores, se tendrá en cuenta la mejor clasificación de las dos mangas.

5501.1.4 *Jam Session*  
Todos los competidores disponen de mangas ilimitadas durante un periodo de tiempo fijado.  
Orden de salida: Seeding en cada sistema, dependiendo del número de competidores que tomen la salida.  
Máximo de 64 competidores por heat

5501.1.5 *Seeding Run Format*  
Todas las Clasificatorias cronometradas (ver art. 5501.1.1- 5501.1.4) se pueden ejecutar en Seeding Run Format.  
Todos los competidores están clasificados para las Finales por Knock Out. Los competidores que no tomen la salida (DNS) o que no hayan finalizan (DNF) serán preseleccionados (seeded) para los brackets Finales.  
Los competidores Descalificados (DSQ) no pasarán a la finales y no dispondrá de ranking.  
Los DNF se clasificarán detrás de los competidores con peor clasificación (ranked), que hayan finalizado toda la carrera.  
En el caso de que más de un competidor no complete el circuito, la clasificación se basará en la ubicación donde cada competidor dejó de pasar por el circuito de forma

correcta. El competidor que haya conseguido completar más puertas correctamente (art. 5401 Paso de Puerta) más lejos del circuito, recibirá el mejor ranking. Si siguen empatados, entonces el competidor con peor posición en el seeding gana el desempate.

Los DNS se clasificarán (ranked) detrás de los competidores con ranking más bajo, que no hayan finalizado (DNF).

En el caso de que más de un competidor no tomó la salida, el competidor será clasificado (ranked) según el orden descendente de su seeding (la peor posición en el seeding gana el desempate)

#### 5501.1.6 *Desempate (Tie Breaking)*

5501.1.6.1 Clasificación a una Manga o primera manga en formato cut down  
Cuando dos o más competidores tienen el mismo tiempo, entonces el competidor con peor posición en el seeding gana el desempate.

5501.1.6.2 Clasificación a Dos Manga o segunda manga en formato cut down.  
Si dos o más competidores tienen el mismo mejor tiempo, los competidores serán clasificados (ranked) por su tiempo total ascendente.  
En caso de un IRM en una manga, un DNF cuenta menos que el de un competidor con tiempo, un DNS cuenta menos que un DNF.  
Si todavía persiste el empate, entonces el competidor con peor posición en el seeding gana el desempate.

5501.1.6.3 Jam Session  
Si dos o más competidores tienen el mismo mejor tiempo, los competidores serán clasificados (ranked) por su tiempo total de las dos mejores tiempos ascendentes de las mangas de clasificatoria.  
En caso de IRM en una de esas dos mangas, un DNF cuenta menos que el de un competidor con tiempo, un DNS cuenta menos que un DNF.  
Si todavía persiste el empate, entonces el competidor con peor posición en el seeding gana el desempate.

### 5501.2 **Ronda Clasificatoria por Heat (QHR) (solo Formato Holístico)**

Si el número de competidores en Formato KO, excede del número de competidores que encajan en la bracket de la Final (cuadro de las eliminatorias de las Finales), se puede realizar una Ronda Clasificatoria por Heat (QHR) siempre que el número de Heats Clasificatorios sea menor que el número de Heats adicionales necesarios para rellenar el siguiente Bracket (cuadro) más alto.

Para obtener ejemplos consultar Guidelines for Cross Formats.

#### 5501.2.1 *Número de competidores utilizados en Clasificatoria por Heat(s).*

La siguiente tabla indica que tipo de heats deberían ser utilizadas:

Used Bracket	Number of present competitors
4 competitors	1-4
QHR	5-6
8 competitors	7-8
QHR	9-11
16 competitors	12-16
QHR	17-23
32 competitors	24-32
QHR	33-47
64 competitors	48-64
QHR	65-95
128 competitors	96-128
QHR	128-191

#### 5501.2.2

##### *Ejecución de la Ronda Clasificatorio por Heat (QHR)*

Desde la lista de seeding, el número de competidores que excedan del cuadro de la final usado (X) más el número de competidores que deben sacarse del cuadro de la final, acorde a la lista de seeding = (Y), X+Y competirán en la Ronda Clasificatoria por Heat (QHR).

Si el número de competidores (X) es un número par, el número (Y) es el mismo que (X), si no (Y) es el siguiente número par más alto.

#### 5501.2.3

##### *Número de Heat(s) Clasificatorio*

El número de Heats(s) Clasificatorio que se realizará(n) es K.

#### 5501.2.4

##### *Determinación de la composición de la Ronda Clasificatoria por Heat*

Los competidores (X+Y) completarán la ronda de los heats clasificatorios con la siguiente asignación:

La primera mitad de (Y), se ordenan en la posición del dorsal rojo, empezando por el heat 1.

La segunda mitad de (Y), se ordenan en la posición del dorsal verde, empezando por el número del heat más alta.

Después la primera mitad de (X), se ordenan en la posición del dorsal azul, empezando por el heat 1

La segunda mitad de (X), se ordenan en la posición del dorsal amarillo, empezando por el número del heat más alta.

#### 5501.2.5

##### *Reasignación de los Competidores en el Cuadro Final por KO*

Los dos mejores competidores clasificados (ranked) de cada heat formarán la Lista de Reasignación (RL). Serán ordenados por orden ascendente de la lista original de seeding de competidores.

Los competidores en la Lista de Reasignación (RL) serán colocados dentro del cuadro final KO por orden correspondiente de lista de reasignación. La posición de los Y en el cuadro es en orden ascendente según el orden ascendente de la posición de la lista de reasignación. (La posición de los mejores Y en el cuadro se asigna en orden de la lista de reasignación a la posición 1, etc ...)

#### 5501.2.5.1 *IRM en Ronda Clasificatoria por Heat*

Las normas de heats normales son válidas para el QHR con respecto a los IRM. Por lo tanto puede suceder que menos de 2 competidores obtengan clasificación (rank) en un heat Clasificatorio (por ejemplo: un heat Clasificatorio con 3 competidores, 1 se clasifica (ranked), 2 RAL o 2 DNS entonces solo el que ha obtenido la clasificación (ranked) entrará dentro de la Lista de Reasignación (RL).

En el caso de que haya menos competidores en el RL que posibles casillas en el cuadro KO, se complementará con los competidores rankeados (ranked) 3º en sus heats Clasificatorios.

Por lo tanto, serán ordenados por la posición en orden ascendente a su lista seeding y la cantidad necesaria de competidores se completará en la RL, antes que se reordene la RL según la posición a la lista de seeding.

### 5501.3 **Clasificatoria con 3 Heats.**

La Clasificatoria con tres (3) heats: Todos los competidores participan en tres (3) rondas de heats clasificatorias con cuatro (4) competidores. Dependiendo del tamaño de los cuadros a rellenar (field size) será de uno (1) a tres (3) heats con tres (3) competidores.

Cada competidor gana puntos por cada ronda clasificatoria, dependiendo de su clasificación (rank) en el heat. Los puntos dependiendo de la clasificación (rank) son diferentes para los heats con cuatro (4) que los heats con 3 o 2 competidores.

Serie de 4: 1º: 10 puntos; 2º: 5,6 puntos; 3º: 3 puntos; 4º: 1,4 puntos

Serie de 3: 1º: 8,9 puntos; 2º: 5,1 puntos; 3º: 1,4 puntos

Serie de 2: (solo en caso de un DNS) 1º: 6,5 puntos; 2º: 1,9 puntos

DNF: 1 punto

DNS: -1,5 puntos

RAL: -1,5 puntos

La clasificación (rank) de la clasificatoria está basada en la suma más alta de las puntuaciones de los 3 heats clasificatorios.

#### 5501.3.1 *Número de heats por Ronda Clasificatoria*

El número de heats está determinado por el total de participantes por categoría, género y edad, dividido por cuatro (4), con el redondeo de los decimales al alza.

Ejemplo para 38 competidores: ocho (8) heats con cuatro (4) competidores y dos (2) series con tres (3) competidores por ronda clasificatoria.

#### 5501.3.2 *Asignación del Heat para Clasificatoria con 3 Heats*

La 1º ronda de heats clasificatoria se forman en función de la lista de seeding. Todos los competidores que estén asignados con el jersey rojo o azul, la posición en el heat se ordenará en el orden de la lista de seeding, los jersey verdes y amarillos su posición en el heat se ordenará de forma inversa al orden de la lista de seeding.

Ejemplo para 3 heats: rojo posición 1 heat 1, pos. 2 heat 2, pos. 3 heat 3; green pos 6 heat 1, pos. 5 heat 2, pos 4 heat 3

Para la 2ª y 3ª ronda de heats clasificatorias se formarán de acuerdo a un procedimiento de sorteo como se describe en el art. 5604.3.2.1. El sorteo de la 2ª ronda debería excluir los emparejamientos de la 1ª ronda y la 3ª ronda debería excluir los emparejamientos de la 1ª y 2ª ronda. Los competidores deben incluirse en los heats incompletos de forma compensada.

Después de revisar el resultado del sorteo, el Jurado puede decidir a volver a realizar el sorteo del seeding si hay competidores que compiten tres veces entre sí, un competidor es seeded (preseleccionado) tres veces en un heat incompleto de 3, o cuando los heats parece tener un heat muy decompensado.

Para ejemplos consultar [Guidelines for Cross Formats\\*](#).

### 5501.3.3 *Empates en Clasificatoria con 3 heats.*

#### 5501.3.3.1 Heat Level Value (HLV)

Cada competidor tiene un valor del nivel en el heat (HLV). El HLV se calcula con la suma de la posiciones (ranks) de la lista de seeding de salida de los adversarios en cada heat clasificatorio.

Ejemplo:

1º Heat del competidor en rank (posición) 7 de la lista seeding, en cuya lista contiene:

1, 7, 13, 19 => HLV parcial para este heat is  $1 + 13 + 19 = 33$

2º Heat del competidor 7 contiene: 2, 7, 14, 24 => HLV parcial para este heat es 40

3º Heat del competidor 7 contiene: 3, 7, 15, 20 => HLV parcial para este heat es 38

Suma final (HLV) de los tres parciales is  $33 + 40 + 38 = 111$

- 5501.3.3.2 Empate para competidores que están clasificados (qualified) para las finales. El competidor que tiene el HLV más bajo se clasificará (ranked) antes que el/los competidor(es) con una suma más alta. Si el empate continúa, los competidores serán clasificados (ranked) según su posición de seeding en orden descendente (el que tiene peor posición en el seeding gana el desempate)

- 5501.3.3.3 Los empates entre los competidores que no se han clasificado (qualified) para los heats finales, recibirán la misma clasificación (ranked). El competidor con el dorsal más alto aparecerá primero en la lista de resultados.

### 5501.3.4 *Máximo de Mangas de la Competición.*

El formato de la competición debe de ser elegido, de tal forma que haya como máximo seis (6) mangas en un día para un competidor. Esto incluye las clasificatorias y heats finales, en el caso de que las clasificatorias y heats finales se realicen el mismo día. Si el formato de competición se realiza con más de seis (6) mangas para los finalistas, la clasificatoria tiene que celebrarse en un día diferente al de las finales.

### 5501.3.5 *Heats Clasificatorios en Categorías en Edad en Eventos sin Puntos FIS.*

(como se describe en los art. 201.1 y 201.2)

Las categorías menores con menos de seis (6) competidores deben juntarse con una categoría de grupo de edad inferior o superior. Esto es relevante para los heats clasificatorios. Los heats finales se puede dividir nuevamente en categorías de

edades, siempre que haya al menos tres (3) competidores para una final apropiada en cada categoría de género/edad.

## 5502 Finales

### 5502.1 KO Fase Final

Los dos mejores competidores (4 competidores cada heat) o los tres mejores competidores (6 competidores cada heat), pasan de fase en fase, determinado por su clasificación (rank) en cada heat.

#### 5502.1.1 Formato con 4 personas

Las finales que están formados por 128, 64, 32, 16, 8 o 4 competidores con cuadros de 4 competidores en cada heat.

#### 5502.1.2 Formato con 6 personas

Las finales que están formados por 96, 48, 24, 12 o 6 competidores con cuadros de 6 competidores en cada heat.

#### 5502.1.3 Cuadros de Finales de Cross/Emparejamientos

Los emparejamientos para las finales con el formato Knockout (KO) y en Formato por Grupo de Heats (RR), se realizarán de la siguiente forma:

En Formato KO Holístico, el orden por heat de los Jerseys Green, Blue, Yellow, White y Negro, puede ser diferente debido al sorteo o selección:

##### 5502.1.3.1 Cuadro por KO para 1 Heat / 4 competidores, 4 por Heat

Heat #	Red Jersey 1st position	Green Jersey 2nd position	Blue Jersey 3rd position	Yellow Jersey 4th position
1	1	2	3	4

##### 5502.1.3.2 Cuadro por KO para 1 Heat / 6 competidores, 6 por Heat

Heat #	Red Jersey 1st pos.	Green Jersey 2nd pos.	Blue Jersey 3rd pos.	Yellow Jersey 4th pos.	White Jersey 5th pos.	Black Jersey 6th pos.
1	1	2	3	4	5	6

##### 5502.1.3.3 Cuadro por KO y RR para 2 Heat / 8 competidores, 4 por Heat

Heat #	Red Jersey 1st position	Green Jersey 2nd position	Blue Jersey 3rd position	Yellow Jersey 4th position
1	1	4	5	8
2	2	3	6	7

5502.1.3.4 *Cuadro por KO para 2 Heat / 12 competidores, 6 por Heat*

Heat #	Red Jersey 1st pos.	Green Jersey 2nd pos.	Blue Jersey 3rd pos.	Yellow Jersey 4th pos.	White Jersey 5th pos.	Black Jersey 6th pos.
1	1	4	5	8	9	12
2	2	3	6	7	10	11

5502.1.3.5 *Cuadro por KO para 4 Heat / 16 competidores, 4 por Heat*

Heat #	Red Bib 1st position	Green Bib 2nd position	Blue Bib 3rd position	Yellow Bib 4th position
1	1	8	9	16
2	4	5	12	13
3	3	6	11	14
4	2	7	10	15

5502.1.3.6 *Cuadro por KO para 4 Heat / 24 competidores, 6 por Heat*

Heat #	Red Bib 1st pos.	Green Bib 2nd pos.	Blue Bib 3rd pos.	Yellow Bib 4th pos.	White Bib 5th pos.	Black Bib 6th pos.
1	1	8	9	16	17	24
2	4	5	12	13	20	21
3	3	6	11	14	19	22
4	2	7	10	15	18	23

5502.1.3.7 Cuadro por KO para 8 Heat / 32 competidores, 4 por Heat

Heat #	Red Bib 1st position	Green Bib 2nd position	Blue Bib 3rd position	Yellow Bib 4th position
1	1	16	17	32
2	8	9	24	25
3	5	12	21	28
4	4	13	20	29
5	3	14	19	30
6	6	11	22	27
7	7	10	23	26
8	2	15	18	31

5502.1.3.8 Cuadro por KO para 8 Heat / 48 competidores, 6 por Heat

Heat #	Red Jersey 1st pos.	Green Jersey 2nd pos.	Blue Jersey 3rd pos.	Yellow Jersey 4th pos.	White Jersey 5th pos.	Black Jersey 6th pos.
1	1	16	17	32	33	48
2	8	9	24	25	40	41
3	5	12	21	28	37	44
4	4	13	20	29	36	45
5	3	14	19	30	35	46
6	6	11	22	27	38	43
7	7	10	23	26	39	42
8	2	15	18	31	34	47



5502.1.3.9 Cuadro por KO para 16 Heat / 64 competidores, 4 por Heat

Heat #	Red Jersey 1 <sup>st</sup> position	Green Jersey 2 <sup>nd</sup> position	Blue Jersey 3 <sup>rd</sup> position	Yellow Jersey 4 <sup>th</sup> position
<b>1</b>	1	32	33	64
<b>2</b>	16	17	48	49
<b>3</b>	9	24	41	56
<b>4</b>	8	25	40	57
<b>5</b>	5	28	37	60
<b>6</b>	12	21	44	53
<b>7</b>	13	20	45	52
<b>8</b>	4	29	36	61
<b>9</b>	3	30	35	62
<b>10</b>	14	19	46	51
<b>11</b>	11	22	43	54
<b>12</b>	6	27	38	59
<b>13</b>	7	26	39	58
<b>14</b>	10	23	42	55
<b>15</b>	15	18	47	50
<b>16</b>	2	31	34	63

5502.1.3.10 Cuadro por KO para 16 Heat / 96 competidores, 6 por Heat

Heat #	Red Bib 1st Pos.	Green Bib 2nd Pos.	Blue Bib 3rd Pos.	Yellow Bib 4th Pos.	White Bib 5th Pos.	Black Bib 6th Pos.
1	1	32	33	64	65	96
2	16	17	48	49	80	81
3	9	24	41	56	73	88
4	8	25	40	57	72	89
5	5	28	37	60	69	92
6	12	21	44	53	76	85
7	13	20	45	52	77	84
8	4	29	36	61	68	93
9	3	30	35	62	67	94
10	14	19	46	51	78	83
11	11	22	43	54	75	86
12	6	27	38	59	70	91
13	7	26	39	58	71	90
14	10	23	42	55	74	87
15	15	18	47	50	79	82
16	2	31	34	63	66	95

5502.1.3.11 Cuadro por KO para 32 Heat / 128 competidores, 4 por Heat

Heat #	Red Jersey 1st Position	Green Jersey 2nd Position	Blue Jersey 3rd Position	Yellow Jersey 4th Position
1	1	64	65	128
2	32	33	96	97
3	17	48	81	112
4	16	49	80	113
5	9	56	73	120
6	24	41	88	105
7	25	40	89	104
8	8	57	72	121
9	5	60	69	124
10	28	37	92	101
11	21	44	85	108
12	12	53	76	117
13	13	52	77	116
14	20	45	84	109
15	29	36	93	100
16	4	61	68	125
17	3	62	67	126
18	30	35	94	99
19	19	46	83	110
20	14	51	78	115
21	11	54	75	118
22	22	43	86	107
23	27	38	91	102
24	6	59	70	123
25	7	58	71	122
26	26	39	90	103
27	23	42	87	106
28	10	55	74	119
29	15	50	79	114
30	18	47	82	111
31	31	34	95	98
32	2	63	66	127

**5502.1.4** *Emparejamientos en Heat con Clasificatoria*  
Todos los competidores clasificados (qualified) serán incluidos en el cuadro (bracket) KO de acuerdo a su ranking obtenida en las clasificatorias como muestra el art. 5502.1.3 Fase de Clasificación.

La compilación del heat también puede ser determinado por una Selección de Heat (ver art. 5604.3.3)

**5502.1.5** *Colocación de los Heats.*  
Si se utiliza el formato KO Holístico o Ronda Clasificatoria por Heat (QHR) que conducen al formato KO Holístico, es posible proceder a los finales por KO colocando los heats con los competidores que no hayan avanzado en sus heats para superar su ranking. Se agruparán en un nuevo cuadro de heat. Los que hayan quedado en 3<sup>o</sup> posición de su heat competirán unos contra otros y respectivamente los que hayan quedado en 4<sup>o</sup> posición.

Los competidores que hayan quedado en 3<sup>a</sup> o 4<sup>a</sup> posición en los 1/16 de Final, competirán por un puesto en los Cuartos de Final y Finales (o Small Final) para los puestos del 33-64.

Los competidores que terminen 3<sup>o</sup> o 4<sup>o</sup> en los 1/8 de Final, les llevará a un puesto en las Semifinales y Finales (o Small Final) para los puestos del 17-32.

Los competidores que terminen 3<sup>o</sup> o 4<sup>o</sup> en los 1/4 de Final, les llevará a un puesto en las semifinal y Finales (o Small Final) para los puestos del 9-16.

Si hay más de 64 competidores, las plazas en los heats de las rondas están limitadas a un máximo de una ronda adicional y después de esos heats los competidores quedarán empatados en sus respectivos puestos.

Para ejemplos consultar "[Guidelines for Cross Formats](#)"

## **5502.3 Round Robin**

**5502.3.1** *Formato en Grupos de Heats (Round Robin)*  
Habrá hasta 16 o hasta 32 competidores preseleccionados (seeded) dentro los grupos de heats, basado en la clasificatoria, como se muestra en el art. 5502.3.1.1 Panel Simple o 5502.3.1.2 Panel Doble. Habrá cinco (5) rondas por panel, donde cada competidor competirá en cada heat contra cualquier otro competidor.

**5502.3.1.1** *Panel Simple:*  
Habrá hasta 16 competidores preseleccionados (seeded) dentro de los grupos de heat, basado en las clasificatorias o seeding, como se muestra en el art. 5502.1.3.1.1.1 Emparejamientos / Cuadros Finales. Habrá cinco (5) rondas, donde cada competidor competirá en cada heat contra cualquier otro competidor. Si hay entre 17 y 19 competidores, se puede organizar una heat previo con los competidores listados en la 16<sup>o</sup> posición hacia arriba en la Lista de Seeding de la FIS y uno pasará a la Fase de Grupo de Heats.

5502.3.1.1.1 *Cuadro de Seeding para Grupos de Heats en Round Robin con Panel Simple.*  
 Los emparejamientos para la fase Intermedia en Formato de Grupos de Heats se realizará de la siguiente forma:

		Bib Assignment per Group Heat			
Group	Heat	Red	Green	Blue	Yellow
1	1	1	2	3	4
	2	5	6	7	8
	3	9	10	11	12
	4	13	14	15	16
2	5	1	5	9	13
	6	2	6	10	14
	7	3	7	11	15
	8	4	8	12	16
3	9	1	6	11	16
	10	2	5	12	15
	11	3	8	9	14
	12	4	7	10	13
4	13	1	7	12	14
	14	2	8	11	13
	15	3	5	10	16
	16	4	6	9	15
5	17	1	8	10	15
	18	2	7	9	16
	19	3	6	12	13
	20	4	5	11	14

5502.3.1.2 *Panel Doble:*  
 Habrá de 20 a 32 competidores preseleccionados (seeded) dentro de los grupos de heat con dos paneles, basado en las clasificatorias o seeding, como se muestra en el art. 5502.3.1.2.1 Emparejamientos / Cuadros Finales. Habrá cinco (5) rondas, donde cada competidor competirá en cada heat contra cualquier otro competidor de su panel.

5502.3.1.2.1 *Cuadro de Seeding para Grupos de Heats en Round Robin con Doble Panel.*  
 Los emparejamientos para la fase Intermedia en Formato de Grupos de Heats se realizará de la siguiente forma:

Panel 1		Bib Assignment per Group Heat			
Group	Heat	Red	Green	Blue	Yellow
1	1	1	4	5	8
	2	9	12	13	16
	3	17	20	21	24
	4	25	28	29	32
2	5	1	9	17	25
	6	4	12	20	28
	7	5	13	21	29
	8	8	16	24	32
3	9	1	12	21	32
	10	4	9	24	29
	11	5	16	17	28
	12	8	13	20	25
4	13	1	13	24	28
	14	4	16	21	25
	15	5	9	20	32
	16	8	12	17	29
5	17	1	16	20	15
	18	4	13	17	16
	19	5	12	24	25
	20	8	9	21	28

Panel 2		Bib Assignment per Group Heat			
Group	Heat	Red	Green	Blue	Yellow
6	1	2	3	6	7
	2	10	11	14	15
	3	18	19	22	23
	4	26	27	30	31
7	5	2	10	18	26
	6	3	11	19	27
	7	6	14	22	30
	8	7	15	23	31
8	9	2	11	22	31
	10	3	10	23	30
	11	6	15	18	27
	12	7	14	19	26
9	13	2	14	23	27
	14	3	15	22	26
	15	6	10	19	31
	16	7	11	18	30
10	17	2	15	19	30
	18	3	14	18	31
	19	6	11	23	26
	20	7	10	22	27

5502.3.2 *Reglas de Desempate en Grupos de Hetas (Round Robin)*  
En el caso de haya un empate en una heat, todos los competidores empatados recibirán el mismo número de puntos.

5502.3.3 *Reglas de Desempate después de Grupos de Heats (Round Robin) para plazas de clasificación (qualifying).*  
En caso de empate entre dos (2) competidores, el competidor que tenía un puesto (rank) más alta en el heat donde coincidieron, se clasificará (ranked) en primer lugar. Si han estado empatados en el heat donde coincidieron, el competidor con la mejor clasificación en la clasificatoria o en el seeding avanzará.  
En caso de empate entre tres (3) o más competidores, el empate se romperá basándose en su clasificación de la clasificatoria o posición en el seeding, el competidor con mejor puesto (rank) en la clasificatoria ganará el desempate.

5502.3.4 *Ranking de Round Robin en Grupos de Heat*  
Los competidores serán rankeados (ranked) según su suma de puntos de la fase de RR.

5502.3.5 *Tabla de Puntos basado en la posición en cada Heat*

Rank	Puntos
1º	= 4
2º	= 3
3º	= 2
4º	= 1
DNS	= 0
RAL	= 0

El que no finaliza (DNF) se considera como un resultado y los competidores serán rankeados (si son varios competidores, el ranking se basará en el competidor que haya completado más recorrido del circuito) según art. [5702.6\\*](#) → [5702.5](#) Ranking Final para los DNF.

5502.3.6 *Round Robin en Grupos de Heats Clasificación Intermedia*  
Después del heat veinte (20; ronda 5), habrá una clasificación intermedia desde el 1º puesto hasta el 16º por panel, basado en el total de puntos que cada competidor ha conseguido durante la Fase de Heats. Si la competición no se puede completar después de la Fase de RR, la clasificación intermedia se puede utilizar como resultados finales. En el panel doble, los competidores serán clasificados (ranked) en base a la posición que han recibido en sus paneles. Ambos resultados se fusionarán en la lista de resultados finales. No habrá desempate para los 8 primeros clasificados (Ambos primeros puestos recibirán el 1º puesto (rank), los segundos puestos recibirán el 3º puesto, ...) La posición de los competidores desde el 9º puesto en adelante se decidirá entre ellos según el seeding o puesto en las clasificatorias.

5502.3.7 *Marcas de Resultados No Válidos [Invalid Results Marks (IRM)] durante el Round Robin en Grupos de Heats*

5502.3.7.1 En caso de que los competidores estén descalificado (DSQ), no pasarán al siguiente grupo de heats, semifinales o finales, perderán todos los puntos y no será clasificado (ranked).

5502.3.7.2 En caso de que los competidores estén clasificados en la última posición (Ranked As Last (RAL), no finalizado (DNF), no hayan tomado la salida (DNS) en la Fase de Grupos de Heats, todavía pueden participar en la siguiente ronda.

- 5502.3.9 *Semifinales*
- 5502.3.9.1 *Panel Simple*  
Los ocho (8) competidores con mayor puntuación desde el formato KO, se clasificarán (qualify) para las semifinales. Serán pre-seleccionados (seeded) en base a las posiciones (Ranks) obtenidos en los Resultados en la Clasificatoria de la Round Robin art. 5502.1.3.3 KO y RR para 2 Heats / 8 competidores, 4 por Heat. Los empates se romperán como indica el art. 5502.3.3 Reglas de Desempate después de Grupos de Heats (Round Robin)
- 5502.3.9.2 *Panel Doble*  
Los cuatro (4) competidores con mayor puntuación desde el formato RR de cada panel, se clasificarán (qualify) para las semifinales. Serán pre-seleccionados (seeded) en base a las posiciones (Ranks) obtenidos en los Resultados en la Clasificatoria de la Round Robin art. 5502.1.3.3 KO y RR para 2 Heats / 8 competidores, 4 por Heat. Los empates se romperán como indica el art. 5502.3.3 Reglas de Desempate después de Grupos de Heats (Round Robin)  
SF1: 1er puesto del panel 1 (rojo), 2º puesto del panel 1 (verde), 3er puesto del panel 1 (azul), 4º puesto del panel 1 (amarillo)  
SF2: 1er puesto del panel 2 (rojo), 2º puesto del panel 2 (verde), 3er puesto del panel 2 (azul), 4º puesto del panel 2 (amarillo)
- 5502.3.10 *Finales*  
Small Final: 3er puesto de la semifinal 1 (rojo), 3er puesto de la semifinal 2 (verde), 4º puesto de la semifinal 1 (azul), 4º puesto de la semifinal 2 (amarillo)  
Big Final: 1er puesto de la semifinal 1 (rojo), 1er puesto de la semifinal 2 (verde), 2º puesto de la semifinal 1 (azul), 2º puesto de la semifinal 2 (amarillo)
- 5502.3.10.1 *Fuerza Mayor*  
Si la competición no puede ser completada, el Jurado puede decidir saltarse las Semifinales y la Small Final, con los dos competidores en primera posición de cada panel clasificados directamente para la Big Final.
- 5502.3.11 *Reglas de Desempate en la Fase Final: (Round Robin)*  
En caso de empate en las semifinales, los competidores serán rankeados (ranked) en base al ranking obtenida en los Grupos de Heats.  
En caso de empate en la Final y Final de Consolación, el empate se mantendrá.

## **5600 Fases y Procedimientos**

### **5601 Inscripciones**

El procedimiento y plazo del sistema de inscripciones, están descritos en el art. 215 de la Sección del Reglamento Generales de la FIS.

#### **5601.1 Límites de edad**

En todas las competiciones de la FIS se establecen unos límites de edad para poder participar en los diversos niveles de eventos.  
Consulte la sección general art. 2014.

#### **5601.1 Cupos**

En todas las competiciones FIS se aplican restricciones de cupos, en base al tipo y nivel de evento.



Consulte las hojas de los cupos de los distintos niveles y tipos de competición.

**5602 Reunión de Jefes de Equipo**

Consultar art. 2043.1 y 216.

**5603 Anuncio del Formato**

El Formato de la Clasificatorias utilizado, el Formato de la Final y el tamaño del cuadro de eliminatorias (Bracket), deben anunciarse en la reunión del sorteo. Los formatos son seleccionados por el Jurado y pueden variar del formato publicado en la invitación.

**5604 Sorteo/Orden de Salida**

Consulte el art. 217, 2022, 2023, 2024.

Se pueden aplicar sanciones a una Nación cuyos competidores tomen la salida en el orden de salida incorrecto.

**5604.1 Lista de Seeding**

5604.1.1

La lista de puntos FIS más actualizada, válida en la fecha de la reunión del sorteo, debe usarse para el seeding de los competidores. Si los competidores no aparecen en la última lista válida de punto FIS, serán asignados al grupo de competidores sin puntos FIS.

5604.1.2

Los competidores presentes serán ordenados de acuerdo a su posición (rank) de la lista actual de puntos FIS en orden ascendente.

5604.1.3

En la Copa Continental los competidores serán ordenados por orden de clasificación de la respectiva Lista Permanente de la Copa Continental o la Lista de Puntos Fis del evento, cualquiera que sea mejor. En la primera competición de la Copa Continental de la temporada, se tendrá en cuenta el Ranking Final de la Copa Continental de la temporada anterior.

5604.1.4

**Ski Cross**

En la Copa del Mundo, y Campeonatos del Mundo, los competidores presentes serán ordenados de acuerdo a su clasificación en la lista de puntos FIS o la clasificación en la Copa del Mundo o por la clasificación de la lista de Salida de la Copa del Mundo (WCSL), la que sea mejor (el competidor mejor clasificado aparece en la parte superior de la lista).

Si los competidores están empatados, la mejor clasificación en la 2ª categoría, decidirá su posición. Las 3 listas (puntos FIS, WC, WCSL) tienen el mismo valor. Si todavía están empatados después de utilizar la tercera categoría, su posición se decidirá por un sorteo.

5604.1.4.1

En los Juegos Olímpicos de Invierno se aplicarán las reglas específicas.

5604.1.5

**Snowboard Cross**

En la Copa del Mundo, Campeonatos del Mundo y Juegos Olímpicos de Invierno, los competidores serán ordenados según su clasificación de la lista de Salida de la Copa del Mundo (WCSL), hasta el puesto 32 de la lista de seeding. A partir del puesto 33 en adelante, los atletas se ordenarán de forma descendente en función de sus puntos FIS.

Si los competidores están empatados, la mejor clasificación en la 2ª categoría, en la lista de puntos FIS o en la lista de salida de la Copa del Mundo (WCSL), decidirá su

posición. Si todavía están empatados después de utilizar la ~~tercera~~-segunda categoría, su posición se decidirá por un sorteo.

### **5604.3 Sorteo.**

#### *5604.3.1 Sorteo en la Clasificatoria*

El primer grupo está compuesto por los primeros 8 (finales de 16 ) o 16 (finales de 32 ) de la lista de seeding en relación al número de competidores definido en las Finales y serán sorteados de forma aleatoria. El resto de competidores serán ordenados según la lista de seeding en orden ascendente.

Los dorsales serán asignados de acuerdo al resultado del sorteo y del seeding.

#### *5604.3.1.1 Orden de Salida en Condiciones Extraordinarias "Snow Seed"*

En condiciones extraordinarias, el Jurado puede cambiar el orden de salida de la Clasificatoria (cuando nieva, etc...). Un grupo de al menos 6 competidores, nominados por adelantado, tomarán la salida antes que el dorsal número 1. Estos 6 competidores son sorteados aleatoriamente entre el 20% de los últimos de la lista de salida. Tomarán la salida en orden inverso a su número de salida.

Si el 20% de los últimos de la lista de salida es inferior a 6 competidores, se seleccionará los últimos 6 competidores de la lista de seeding.

#### *5604.3.2 Sorteo en Formato de Heat Holístico (Holistic) y 3 Heat Clasificatorio*

Todos los competidores recibirán un dorsal de acuerdo con la lista seeding ascendente y será dividido en grupos como en el art. 5502.1.3 Emparejamiento / Cuadro Finales para Cross:

Grupo 1: Jersey Rojo  
Grupo 2: Jersey Verde  
Grupo 3: Jersey Azul  
Grupo 4: Jersey Amarillo  
Grupo 5: Jersey Negro  
Grupo 6: Jersey Blanco

En el caso de que se realice una ronda de Heat Clasificatorios (5501.2), determinará la formación de los emparejamientos/cuadros de las finales (final brackets), después de la ronda de heat clasificatorio, se completará los cuadros con los competidores clasificados (qualified). En este caso, el procedimiento adoptado, determinará el orden de la lista de la reasignación del heat en el cuadro (bracket).

#### *5604.3.2.1 Procedimiento de sorteo Aleatorio*

El grupo 1 (Jersey Rojo) será asignado en el cuadro de acuerdo con su posición de seeding.

El resto de competidores serán asignados en el cuadro mediante un sorteo aleatorio entre los competidores del grupo respectivamente. El sorteo solo afectará a la composición del heat. El dorsal del competidor se mantiene de acuerdo a la lista de seeding. En el caso de que el bracket final no esté completamente lleno, los mejores competidores deberán competir con menos competidores en los heats. (Consultar el art. 5604.3.3.1)

#### *5604.3.2.2 Procedimiento Directo mediante Seeding*

Los competidores que se incluyen en el cuadro (bracket) de acuerdo con la posición de la lista de seeding sin ningún sorteo, como se muestra en el art. 5502.1.3.

- 5604.3.2.3 **Proceso de Selección**  
Los competidores se incluyen en el cuadro (bracket) mediante la selección del heat como se muestra en el 5604.3.3
- 5604.3.3 **Selección de Heat**  
En caso de una selección de Heat, los competidores clasificados (qualified) no se incluirán en el cuadro (bracket) de acuerdo con su ranking en la clasificatoria. Serán divididos en grupos denominados "Pools". Los pools están basados en la Asignación del Color del Jersey para la final. El dorsal más bajo del pool 1 (jersey rojo) seleccionará un competidor del pool 2 (jersey verde), un competidor del pool 3 (jersey azul), un competidor del pool 4 (jersey amarillo) en el formato de 4 competidores por heat, y adicionalmente un competidor del pool 5 (jersey blanco) y un competidor del pool 6 (jersey negro) en el formato de 6 competidores por heat. Después de que el dorsal más bajo haya seleccionado su heat, el siguiente dorsal más bajo del pool 1 continúa con la selección hasta que se seleccionen todos los heat.
- 5604.3.3.1 **Heats Incompletos**  
En el caso de que el número de competidores clasificados (qualified) para la final sea menor que el número de casillas disponibles para la final, los competidores con los primeros dorsales en la final no necesitan seleccionar un competidor del grupo 4 en el formato de 4 competidores por heat o del grupo 6 en el formato de 6 competidores por heat (ejemplo: un cuadro para 32 competidores, con 28 competidores disponibles durante el sorteo, los dorsales 1, 2, 3, 4 del grupo 1, deberán seleccionar un competidor del pool verde, un competidor del pool azul y ningún competidor del pool amarillo).
- 5604.3.3.2 **Participación presencial en Selección de Heat**  
Si un competidor que selecciona no está presente en la Selección de Heat, el competidor pierde el derecho a seleccionar su heat. Después de que todos los otros heats hayan sido seleccionados por los competidores presentes, los restantes competidores de los pools, serán asignados a este heat. Si hubiese más de un competidor ausente en la Selección de Heat, el resto de competidores del pool serán asignados por dorsales. El dorsal restante más bajo del pool rojo obtendrá el dorsal restante más alto del pool verde, seguido del pool azul, seguido del pool amarillo.
- 5605 Preparación del Circuito**  
El circuito con las puertas debe de estar terminado antes del reconocimiento oficial y del entrenamiento, y debe incorporar las posibilidades de uso del terreno, integrando las características del terreno y saltos en el circuito. Pequeños ajustes en el circuito pueden ser necesarios durante el entrenamiento, ajustando el circuito para una línea de competición suave. Cualquier cambio durante el entrenamiento debe ser anunciado en el área de salida para que todos los competidores y jefes de equipo estén al tanto de dicho cambio.
- 5605.1 Colocación de las puertas triangulares**

- 5605.1.1 Las puertas deben de estar colocadas de tal forma que los competidores puedan distinguirlas claramente y rápidamente incluso a altas velocidades. Las puertas deben de estar en ángulo recto respecto a la línea de la carrera. En ciertas circunstancias, puede ser necesario que los competidores pasen por puertas del mismo color (por ejemplo: los corredores o pasillos).
- 5605.1.2 Las puertas se deben colocar en ambos lados de todos los elementos como roller y en los despegues de los saltos, así como en la línea de meta. La colocación en lugares ciegos debe de ser evitadas, como las zonas de recepción. En virajes no peraltados en el llano, en virajes peraltados o cualquier otro tipo de virajes, se colocará una única puerta de giro y no será necesario colocar la puerta exterior.
- 5605.2 Palos de Repuesto**  
El Jefe de Pista es el responsable de la disponibilidad y colocación correcta de los suficientes palos de repuesto. Deben de colocarse en la salida o para que los competidores no sean confundidos o engañados por ellos.
- 5605.3 Marcado de las puertas**  
La posición de los palos de las puertas debe ser marcada con una sustancia colorante fácilmente reconocible, que permanecerá visible durante toda la competición.
- 5605.4 Numeración de las puertas**  
Las puertas deben de estar numeradas de arriba a abajo del circuito y los números se colocarán en el palo exterior. La Salida y la Meta no se cuentan ni se consideran puertas.
- 5605.5 Asistencia**  
A la hora que sea establecido por el Jurado, se debe proporcionar ayuda a los trazadores, para que puedan concentrarse en el circuito actual y no estar distraído trayendo palos, etc...
- El Jefe de Pista debe proporcionar suficiente del siguiente material:
- suficientes palos azules y rojos (palos largos y stubbies)
  - el correspondiente número de banderas, dividido por colores
  - taladros, llaves para los palos de las puertas, etc...
  - suficientes números de puertas
  - sustancia colorante para marcar la posición de los palos
- 5606 Reconocimiento**  
Está permitido que los competidores realicen el reconocimiento del circuito derrapando lentamente a lo largo de la línea de carrera o al lado del circuito. La duración del reconocimiento será decisión del Jurado, pero debe ser al menos de 20 minutos. Es necesario que todos los competidores hayan completado al menos una vez el reconocimiento del circuito antes de las sesión de entrenamientos o fase. Tanto la horas del inicio como finalización del reconocimiento deberá figurar en el acta y si no difiere del comunicado del Jury, será estrictamente válidas. El reconocimiento comienza desde que se entra al circuito y finaliza una vez que se haya cruzado la línea de meta. Los Competidores y miembros del equipo que no sigan el horario del reconocimiento, serán sancionados de acuerdo al art. 2029.9 y art. 2030.3 del ICR.  
Durante el reconocimiento, los competidores deben de llevar puesto de forma visible sus dorsales y sus cascos.

## 5607 Entrenamiento

- 5607.1 En Snowboard Cross es obligatoria al menos una manga de entrenamiento previo a la competición real.
- 5607.2 En Esquí Cross es obligatoria al menos una manga de entrenamiento previo a la competición real. Un competidor inscrito en una competición debe completar al menos una manga de entrenamiento antes de tomar la salida en la competición real. En caso de DNF, bandera amarilla u otras interrupciones, el Jurado puede decidir por un rerun o permitir que tome la salida.
- 5607.3 Los competidores que no lleven puesto sus dorsales no se les permitirá participar en el entrenamiento oficial.

## 5608 Fases de la Competición

### 5608.1 Descripción de las Fases

Qualification Phase		5501
Timed Qualification	1 or more runs	5501.1
Timed Seeding	1 or more runs	5501.1.5
3 Heats Qualification	with 3 rounds with (x) Heats	5501.3
Qualification Heat Round For Holistic Heat format	1 round with (x) Heats	5501.2
Round Robin (2 <sup>nd</sup> qualification phase in case of QHR)	with single panel (5 rounds of 4 Heats / 20 Heats) or double panel (2x 20 Heats)	5502.3
KO Final Phase		5502.1
Holistic KO format 128/64/32/16/8/4 (heats with 4) or 96/48/24/12/6 (heats with 6)	with 1 to 6 rounds with (x) Heats direct to finals or QHR.	
KO Rounds format 128/64/32/16/8/4 (heats with 4) or 96/48/24/12/6 (heats with 6)	after Seeding or, Qualification (Timed or 3 Heats Qualification) or Round Robin run with 1 to -6 rounds with (x) Heats	

- 5608.2 **Determinación de la Línea de Salida para las Clasificatorias Cronometradas.**  
La elección de cuál de las líneas de salida será utilizada, será decisión del Jurado.

- 5608.3 **Interrupción de la Competición o del Entrenamiento**  
Si una fase que se haya interrumpido no se puede finalizar el mismo día, debe tratarse como una fase terminada.

## 5609

### **Start Stop**

El procedimiento de Start Stop se pone en marcha para garantizar la seguridad de todos los competidores y oficiales que tienen acceso a la pista de competición. Este procedimiento debe ser seguido y entendido por todas las partes.

**Start Stop:** Un Start Stop puede producirse debido al mantenimiento de la pista, meteorología (niebla, viento) equipamiento sobre la pista (material de competición de competidores, vallas, herramientas, etc...)

**La Orden de Start Stop:** El Juez de Salida debe de estar cerca de la Salida. Debe responder inmediatamente vía radio, que la Salida está cerrada e indicar el número de dorsal de último competidor / heat que ha tomado la salida, así como también el número de dorsal del competidor / heat en salida ("start stop" confirmado, número 23 / heat en carrera, número 24 / heat en salida)

**Bandera Amarilla:** Se debe de usar una bandera amarilla para parar de inmediato un competidor en la pista, consulte art. 5609.1

## 5609.1

### **Bandera Amarilla**

Los Jueces de Sección utilizarán una bandera amarilla en la pista para detener de inmediato un competidor es su sección.

La bandera amarilla solo se usa en la sección donde ocurre el incidente y por todas las secciones anteriores (es decir: Start Stop, bandera amarilla, sección 4. La sección 4 usa bandera amarilla, también las secciones 3-2-1. Secciones 5-6, etc... hasta el área de meta no detienen al competidor que está bajando por su sección).

### 5609.1.1

#### *Reconocimiento*

El Jurado define la posición de la bandera amarilla para el entrenamiento y la carrera, que puede ser agitado para alertar al siguiente competidor.

La bandera debe de estar colocado en su posición antes del primer reconocimiento y debe ser reconocible por los competidores.

### 5609.1.2

#### *Entrenamiento*

Cuando se detiene un competidor o heat durante el entrenamiento con bandera amarilla, el competidor o el heat tiene el derecho de reiniciar desde el punto donde se detuvo.

### 5609.1.3

#### *Fase Clasificatoria*

Cuando un competidor o heat al completo (todos los atletas 4/6) es parado durante la fase clasificatoria, el competidor o heat tiene derecho a un rerun (repetición del recorrido). El Jurado debería asegurarse de que el rerun (repetición del recorrido) del competidor tenga lugar antes del último competidor de la lista de salida de la carrera o en el caso de que sea un heat, antes de que comience el siguiente heat (Copa del Mundo y Grandes Eventos). Para eventos de menor nivel, antes de que comience la siguiente fase.

### 5609.1.4

#### *Finales*

Cuando un competidor o heat al completo (todos los atletas 4/6) es parado durante la carrera, los competidores tienen derecho a un rerun (repetición del recorrido).

El Jurado debería asegurarse de que la repetición del heat tenga lugar antes de que comience el siguiente heat (Copa del Mundo y Grandes Eventos). Para eventos de menor nivel antes de que comience la siguiente fase.

5609.1.5

*Obligaciones*

Los competidores deben de detenerse de inmediato cuando se agite la bandera amarilla.

**5610**

**Procedimiento y Orden de Salida**

Ningún oficial ni asistente que pueda dar una ventaja o molestar al competidor que va a tomar la salida puede estar detrás de él. Toda ayuda externa está prohibida. Por orden del starter, el competidor debe situarse detrás del dispositivo de salida. El starter no debe tocar al competidor en la salida. Está permitido impulsarse con el dispositivo de salida.

**5610.1**

**Mangas Cronometradas**

La salida en la Fase Clasificatoria, se puede ejecutar con un dispositivo de salida abierto o cerrado. Con un dispositivo abierto, se puede ejecutar tanto mediante semáforo como con un sistema de salida de alpino. Como alternativa, se puede usar también un dispositivo cerrado de salida de reacción como en la final de KO.

5610.1.1

*Señal y Orden de Salida*

Ningún oficial ni asistente que pueda dar una ventaja o molestar al competidor que va a tomar la salida puede estar detrás de él. Toda ayuda externa está prohibida. Por orden del starter, el competidor debe situarse detrás del dispositivo de salida. El starter no debe tocar al competidor en la salida.

10 segundos antes de la salida, el starter avisará a cada competidor con la indicación de "10 segundos". Cinco segundos antes de la salida, el starter contará "5, 4, 3, 2, 1" y entonces dará la orden de salida "Go".

5610.1.2

*Intervalos de Salida*

5610.1.2.1

*Intervalos Regulares*

Los competidores normalmente tomarán la salida en intervalos regulares entre 20 y 60 segundos. El Jurado puede fijar diferentes intervalos.

5610.1.2.2

*Intervalos Especiales de Salida*

Para cumplir con los requerimientos de las retransmisiones de TV, el Jurado puede considerar una solicitud para permitir el incremento del intervalo de salida.

**5610.3**

**Heats**

5610.3.1

*Elección de la línea de salida y la Asignación del Jersey de Color para la Final.*

5610.3.1.1

Para la Asignación del Jersey de Color para los Heats ver el art. 5205.

5610.3.1.2

*Elección de la línea de Salida.*

La elección de la línea de salida, en cada heat, se basa en el ranking de las clasificatorias o la posición del seeding, dependiendo del formato utilizado. El primer competidor rankeado / seeded, puede elegir su línea, el segundo, la siguiente línea y así sucesivamente.

5610.3.2

*Señal y Orden de Salida.*

"Estamos preparados para el próximo Heat , diríjense hacia los Portillones de Salida". "Entren en los Portillones de Salida" (aproximadamente 30 segundos antes del orden de salida).

"¡Competidores Preparados! (Skier/Rider Ready!) a continuación "Atención" (Attention) seguido por la apertura por el Starter del portillón de salida, en un intervalo aleatorio entre 1-4 segundos ( o en el caso de que se utilice un sistema de

apertura electrónica, el Starter comenzará la secuencia de salida aleatoria). Durante el orden de salida final, no están permitidas las instrucciones (no hay entrenadores presentes en el dispositivo de salida, no hay información por radio de la carrera, etc....)

#### **5610.4 Retraso en Salida**

Es responsabilidad de los competidores llegar al portillón de salida a tiempo. Un incumplimiento de la salida es un DNS (Did Not Start).

##### *5610.4.1 Fuerza Mayor*

Sin embargo, el Jurado puede excusar tal retraso si, en su opinión, el retraso es debido a una causa de "fuerza mayor". La rotura del material propio de un competidor o las enfermedades leves de un competidor, no constituye causa de "fuerza mayor".

##### *5610.4.2 Orden de Salida en Fase de Clasificación Cronometrada*

Cuando ha habido un retraso en la salida y el competidor está listo para salir, el Starter procederá a dar la salida al competidor en la primera oportunidad para salir e informará en consecuencia al Jurado, Jueces, Árbitro, Oficial de Meta, Jefe de Cronometradores, Locutor, Jefe de Puntuación.

#### **5610.5 Salida Falsa**

##### *5610.5.1 Salida Falsa o Mal Funcionamiento del Portillón de Salida*

Descalificación / Sanción tendrá lugar:

- Cuando un competidor manipula el dispositivo de salida
- Cuando la Tabla/Esquíes de un competidor pasa la línea de salida (plano vertical) antes de que la señal de aviso haya sido dado (apertura de la puerta)
- Cuando el portillón de salida se ha bloqueado claramente debido a un mal funcionamiento técnico antes de que se haya dado la señal, la salida debe repetirse.
- Cuando el portillón de salida es abierto por un competidor y no por el starter debido a un mal funcionamiento técnico, la salida debe repetirse.
- Si el portillón de salida no se abre al mismo tiempo para todos los competidores, habrá una repetición.

##### *5610.5.2 Salida Válida y Salida Falsa*

En competiciones con intervalos de salida regulares, el competidor debe salir a la señal de salida. El tiempo de salida es válido si ocurre dentro de los siguientes límites: durante los 5 segundos anteriores y los 5 segundos posteriores a la hora oficial de salida. Un competidor que no salga en ese espacio de tiempo será sancionado. El Juez de Salida debe informar al Jurado los números de dorsales y nombres de los competidores que hayan cometido una salida falsa o que hayan infringido las normas de salida.

5610.5.3 En las fases por Heat, si un competidor entra a la pista antes de que la orden de salida se haya completado de conformidad, RAL le será impuesto.

#### **5611 Procedimientos Especiales**

##### **5611.1 Perdida de un Esquí(s) o Tabla.**

Un competidor que - habiendo tomado la salida y antes de una ubicación predeterminada en la pista - pierde uno o ambos esquís / un pie el contacto con la



tabla, debe detenerse y no continuar. El competidor debe salir de la pista y deberá recibir el estatus de no llegado (DNF) (5401.3) para esa manga.

#### **5611.2 Continuar con un Esquí, sin Esquí o un pie en la Fijación.**

Se definirá una ubicación en el recorrido, cerca de la Meta y teniendo en cuenta las características únicas de cada pista individual basándose caso por caso. Se determinará guiándonos por la posición y la naturaleza de las características de la Meta o salto que conduzca al área de la Meta, y si se considera posible completar el recorrido de forma seguro si se produce la pérdida de material después de ese punto.

Si un competidor pierde uno o ambos esquís/pierde contacto con la tabla, después de la ubicación definida, aún puede cruzar la línea de Meta y completar la carrera. La ubicación predeterminada será decidida por el Jurado antes de la Fase de Clasificación o rondas de Seeding y será comunicado a los equipos en la pertinente reunión de Jefes de Equipo.

#### **5612 Reclamaciones, Rerun**

Consulte la sección de reglamento general 2027.

##### **5612.1 Rerun.**

No se realizará un rerun (repetición de recorrido) en Cross en caso de un contacto(s) intencionado.

Rerun solo serán considerados por el Jurado en caso de fuerza mayor o si los competidores fueron interferidos por otras personas o circunstancias ajenas a lo presentado por otros compañeros competidores en ese heat. Un rerun solo puede considerarse si el competidor potencialmente interferido, aún habría tenido la oportunidad de avanzar. El número que volverán a tomarán la salida en el rerun, depende de la situación de la carrera cuando la interferencia ocurrió. P. ej. si hubiera dos competidores claramente liderando el heat de arriba abajo, esos dos no tendrían que volver a repetir el heat.

Si un competidor no pasa una puerta debido a una interferencia y claramente no gana ninguna ventaja de ésta acción, no puede ser considerado como DNF.

##### *5612.1.1 Fallo del Cronometro Electrónico*

Si hay un fallo de todos los sistemas de cronometraje, se concederá un rerun.

##### **5612.2 Reclamaciones**

Las decisiones concernientes al Reglamento sobre contacto intencionado del art. 5404.1 Intentional Contact, no pueden ser reclamado.

Para estos casos consultar el art. **5405.3.1\***

Para reclamaciones consultar el art. 2032.

#### **5613 Premios**

Consulte art. 2021.

#### **5700 Resultados y Listas de Salida**

#### **5701 Información sobre Resultados y Listas de Salida**

Para más información consulte el "Timing and Data Booklet"

**5701.1 Listas Oficiales de Salida y Resultados deben de contener la siguiente información:**

Información de la Competición:

- FIS Codex
- Fecha
- Nombre de la Competición
- Lugar de la Competición incluido el país.
- Nombre del Patrocinador de la Competición
- Firma del DT y Jefe de Calculo.
- Logo de la FIS o Competición
- Disciplina
- Evento
- Género
- Tipo de Resultados (Lista Salida, Tablas, Fase de los resultados, Resultado Final, etc...)

Datos de la Pista:

- Nombre de la Pista
- Longitud
- Altitud de la Salida
- Altitud de la Llegada
- Desnivel
- Número de elementos
- Número de módulos (si son diferentes a los elementos)

Jueces y Oficiales

El nombre completo y nacionalidad de los siguientes Oficiales tienen que figurar en las listas. El Jurado se define por separado.  
Además, todos los Oficiales/ miembros del Jurado con acceso a la Revisión del Video en Vivo, con el proposito de revisar los DNF y/o temas relacionados con el art. 5404, deben estar marcados con un “\*VA\*”

Jurado:

- Jefe de la Competición
- Delegado Técnico de la FIS
- Árbitro
- Director de la Carrera si está presente.

Oficiales:

- Juez de Salida
- Juez de Llegada
- Jefe de Pista
- Constructor de Pista
- Asesor de Pista (si está presente)
- Asesor Técnico (si está presente)
- Diseñador de Pista (si está presente)
- Controles de Video (si está presente)

Meteorología:

- Estado (Soleado/nublado/niebla/nevado/lluvia/etc ...)
- Temperatura del Aire

- Temperatura de la Nieve
- Estado de la Nieve

Información del Competidor:

- Número de Dorsal
- Código FIS
- Apellidos
- Nombre
- Nacionalidad
- Año de Nacimiento (YB)

**5701.2 Las Listas de Salida oficiales deben de contener las siguientes informaciones adicionales:**

- Nombre de la Fase y Ronda
- Hora de Inicio
- Lista de Competidores y Orden de Salida
- Criterio del Seeding: de los Competidores Puntos FIS, Puntos WC, WCSL

**5701.3 Las Listas de Resultados de las Clasificatorias deben de contener las siguientes informaciones adicionales:**

- Hora inicio
- Clasificación
- Información de los Competidores como se describe en el art 5701.1
- Tiempos de la Clasificatoria
- IRMs
- Nombre y nacionalidad de los Abridores

**5701.4 Las Listas de Resultados de las Finales deben de contener las siguientes informaciones adicionales:**

- Hora inicio de las Finales
- Clasificación Final
- Información de los Competidores como se describe en el art 5701.1
- Progresión:
- Clasificaciones de las Rondas
- Colores de los Heats en las Rondas
- Puntos FIS
- IRMs
- Decisiones del Jurado
- Nombre y nacionalidad de los Abridores

**5702 Resultados de la Final**

**5702.1 Formato de 4/6 Personas**

Los competidores 1 a 4 (o 1 a 6 en formato de 6 personas) se clasifican (ranked) según su puesto de llegada en el heat de la big final. Los competidores 5 a 8 (o 7 a 12 en formato de 6 personas) se clasifican (ranked) según su puesto de llegada en el heat de la small final. Todos los competidores restantes son clasificados (ranked) y se agrupan de acuerdo a su posición en cada heat de la ronda donde fueron eliminados y después por su clasificación (rank) en la fase clasificatoria (cronometrada, clasificatoria con 3 Heats o Round Robin grupo de heats) dentro de ese grupo.

Si no se llevase a cabo ninguno clasificatorio cronometrado o heats, los competidores que son eliminados en la misma ronda con la misma posición (rank) de

heat, quedarán empatados en el ranking final (clasificación final) (Por ej. En el formato de 4 competidores en los cuartos de final, los competidores rankeados (ranked) terceros en los heats, serán todos rankeados (ranked) 9º y los rankeados cuartos en los heats estarán todos rankeados en el 13º puesto) RAL y DNS estarán en grupos separados y los puestos (ranks) se ajustarán en consecuencia.

Si se llevan acabo heats clasificatorios, los competidores que fueron eliminados en los heats clasificatorios como los terceros quedarán empatados y los que fueron eliminados como los cuartos estarán empatados en el Ranking (Clasificación) después de los competidores que estaban compitiendo en los cuadros de la final (final brackets).

Todos los competidores empatados serán listados en el Ranking en orden ascendente de su número de dorsal.

#### **5702.2**

##### **Round Robin**

Los resultados de Grupos de Heats de Round Robin, se mantienen como resultados de clasificatoria.

#### **5702.3**

##### **Ranking Final para DNF**

Si un competidor recibe un DNF (5401.3) en la clasificatoria a una manga (5501.1.1) y no toma la salida en la Fase de Heats en formato KO (5501.1.7\* → 5501.1.3) el competidor figurará como DNF en la lista de resultados finales y no tendrá clasificación.

Si el mejor resultado en la segunda manga de un competidor en la clasificatoria (5501.1.2, 5501.1.3) o Jam Session (5501.1.4) es un DNF (5401.3) (DNF en ambas mangas, o DNF en una de las mangas y un DNS en la otra) el competidor figurará como DNF en la lista de resultados finales y no tendrá clasificación.

Un competidor que reciba DNF (5401.3) en un heat, obtendrá clasificación en ese heat de acuerdo al art. 5407.4.1 Ranking de Competidores que No Finalizan y recibirá un ranking final de acuerdo a su puesto (rank) obtenido en el heat.

#### **5702.4**

##### **Ranking Final para RAL**

El competidor que se clasifiquen como último (RAL - Ranked As Last) en cualquier ronda de la final, será clasificado en el último puesto para esa ronda final antes que los DNS. Todos los competidores clasificados como últimos (RAL) en una ronda, son agrupados juntos y clasificados de acuerdo con las reglas de desempate. Véase también el art. 5407.4.2.

#### **5702.5**

##### **Ranking Final para DNS**

Si un competidor no ha tomado la salida en ninguna fase de la competición, el competidor aparecerá como DNS en la lista de resultados final y no será clasificado.

Después de que haya sido completada la primera fase de competición, un competidor que no haya tomado la salida (DNS) en ninguna ronda de la final, será clasificado en el último puesto para esa ronda final antes que todos los sancionados con NPS. Todos los competidores que no hayan tomado la salida (DNS) en una ronda, son agrupados juntos y clasificados de acuerdo con las reglas de desempate.

## **5702.6 Clasificación Final para NPS (sanción)**

Si un competidor recibe una sanción NPS (2028) en la primera fase de una competición, el competidor aparecerá como NPS en la lista de resultado final y no será clasificado.

Después de que haya sido completada la primera fase de competición, un competidor que reciba una sanción (NPS) (2028) en cualquier ronda de la final, será clasificado en el último puesto para esa ronda final después de todos los DNS. Todos los competidores que hayan recibido una sanción (NPS) en una ronda, son agrupados juntos y clasificados de acuerdo con las reglas de desempate.

## **5703 Resultados después de una Competición Incompleta**

### **5703.1 Interrupción de una Competición**

Si se produce una interrupción de la competición, ésta debe reanudarse cuando las condiciones lo justifiquen. Los resultados completados antes de la interrupción permanecerán como válidos, si es posible completar la competición el mismo día. En caso contrario, los resultados previos a la interrupción serán cancelados excepto si las Clasificatorias o algunas fases o rondas de las Finales han sido totalmente completadas. En ese caso, solo las fases o rondas de las finales incompletas serán pospuestas, pero deben completarse en el mismo lugar de la competición.

### **5703.2 Interrupción de una Competición en Grandes Eventos (WC, WSC, OWG)**

Si en la Small y Big final de una competición de un gran evento no se ha completado, no habrá Resultados ni premios en metálico ni medallas.

### **5703.3 Interrupción de una Competición para todos los demás niveles.**

Fases completadas que darán lugar a un Resultado válido:

- Clasificatoria cronometrada (1 manga, 2 mangas o 1 manga completa de las 2)
- Clasificatoria a 3 Heats
- Fase de grupos de heats en Round Robin
- Rondas en KO: Las rondas adicionales completadas en la fase de heat de KO, contará para el Resultado. Todos los competidores restantes de la ronda de KO serán rankeados y agrupados de acuerdo con su puesto en cada heat en la última ronda completada, y después por su ranking en la clasificatoria en ese grupo.

Fases completadas que no darán lugar a un Resultado válido:

- Ronda clasificatoria en heat
- Cualquier ronda completada en la fase de KO en formato holístico antes de la Big final.

Si la Small y Big final de una competición no se ha completado y hay un Resultado válido para esa competición de otra fase completada, no se puntuará para la Copa, pero puede ser otorgar los títulos y medallas, y los puntos FIS serán calculados bajando cuatro escalas del Entry Points, respetando el mínimo definido para la categoría de la competición.

## **5800 Evento por Equipos (BXT/SXT & Evento por Equipos Mixtos)**

### **5801 Ejecución.**

Cada equipo de una nación lo conforman dos competidores del mismo género (Equipo de Cross) o mixto (Equipo Mixto de Cross).

Una clasificatoria o seeding, se utiliza para determinar los equipos para las Finales (fase final de la competición).

Las finales se realizan por Knock-out en formato de cuatro equipos por heat.

Una vez que los primeros equipos de competidores estén en Meta, los segundos equipos de competidores tomarán la salida con un tiempo de retraso registrado por el primer equipo de competidores.

Se aplica un “tiempo de penalización” máxima en el caso de que el primer competidor “No Finalice” (DNF) la carrera o la diferencia en meta exceda del tiempo máximo de retraso (Tiempo de Penalización 5801.3.5).

Los dos mejores equipos de cada heat después de la segunda manga, avanzarán a la siguiente fase de las finales.

### **5801.1 Montaje de los Cuadros de las Finales.**

#### *5801.1.1 Formato de las Clasificatorias*

##### **5801.1.1.1 Número de Mangas.**

Ambos competidores de cada equipo realizará una manga cronometrada.

##### **5801.1.1.2 Lista de Seeding para la Fase Clasificatoria**

Los Jefes de Equipo pueden inscribir a cualquier atleta elegibles en esos equipos; se deben respetar los puntos FIS mínimos necesarios para la participación en el evento individual en el respectivo nivel del evento. Cada competidor puede inscribirse en un solo equipo.

Si un evento individual anterior se llevó a cabo en el mismo lugar, los atletas inscritos deben haber sido parte de la cuota asignada para su país para esta competición individual.

Los equipos serán preseleccionados (seeded) de acuerdo con la suma de los puestos en la lista de puntos FIS de los atletas inscritos por equipos.

El Seeding en la Copa del Mundo, Campeonatos del Mundo y Juegos Olímpicos de Invierno, se utilizará la Lista de Salida de Copa del Mundo (WCSL). Si solo uno o ningún miembro está representado en la Lista de Salida de la Copa del Mundo, la Lista de Puntos FIS se utilizará para ambos competidores, pero estos equipos siempre serán preseleccionados (seeded) después de los representados en la Lista de salida de la Copa del Mundo. Para la Copa de Mundo cada nación puede inscribir un máximo de tres equipos, el país anfitrión un máximo de cuatro equipos. Para los Campeonatos del Mundo y Juegos Olímpicos de Invierno se aplican normas especiales con respecto al número máximo de equipos.

Si dos o más equipos están empatados, el equipo con la mejor posición individual en la lista utilizada, obtendrá mejor posición (seeded). Si continua el empate, el equipo con la suma más alta de puntos FIS individuales obtendrá mejor posición. Si siguen empatados la selección (seeding) se realizará por sorteo.

- 5801.1.1.3 Orden de Salida en la manga Clasificatoria.  
Los ocho mejores equipos de la lista de Seeding serán seleccionados al azar. Los equipos restantes se ordenarán de forma ascendente de la lista de Seeding.
- Ambos competidores de un equipo tomará la salida uno detrás de otro en una manga individual. En caso de que el evento sea de Equipo Mixto, los hombres del equipo de cada nación comenzarán antes que las mujeres.
- 5801.1.1.4 Ranking y Resultados después de la manga Clasificatoria.  
Todos los equipos que hayan finalizado, se clasificarán (ranked) sumando los tiempos de los miembros del equipo para calcular el tiempo del equipo. En función del tamaño del cuadro de las Finales, el equipo mejor clasificado, pasará a la Fase Final.
- 5801.1.1.5 Desempate:  
Si dos o más equipos están empatados, el equipo con el mejor tiempo individual obtendrá mejor posición. Si continua el empate, el equipo con la peor posición de Seeding obtendrá mejor posición.
- 5801.1.1.6 DNF en la manga Clasificatoria  
Si un miembro del equipo "No Finaliza" (DNF), el equipo se clasificará detrás de todos los equipos con un tiempo válido.  
Si ambos competidores del equipo son DNF, el equipo figurará como DNF en el listado y no podrá pasar a la fase final.
- 5801.1.1.7 DNF en la manga por Seeding  
Si un miembro del equipo No Finaliza (DNF), el equipo se clasificará después de todos equipos con un tiempo válido. Si ambos miembros del equipo son DNF, el equipo se clasificará en el último puesto.
- 5801.1.1.8 DNS en la manga Clasificatoria  
Si uno o más miembros del equipo no han tomado la salida, el equipo es DNS, no le estará permitido tomar la salida en la fase final.
- 5801.1.2 *Resultados Individuales en formato Seeding.*  
Si se realiza un evento individual antes de la competición por equipos en la misma pista, el resultado del evento individual será usado para el seeding del evento por equipos, sumando la clasificación de los miembros del equipo
- Los Jefes de Equipo inscribirán a los atletas en esos equipos.  
Dependiendo del cuadro final (final field), los mejores equipos se inscribirán en la fase final y serán preseleccionados (seeding) en consecuencia.
- 5801.1.2.1 Desempate  
Si dos o más equipos están empatados, el equipo con el mejor puesto individual tendrá mejor seeding. Si continua el empate, el equipo con la suma individual más alta de los puntos FIS obtendrá mejor seeding. Si el empate persiste, el Seeding se decidirá por sorteo
- 5801.1.3 *Formato Seeding*

#### 5801.1.3.1

##### Elegibilidad de un Equipo

Los equipos elegibles se ordenarán de acuerdo con la suma de la posición de los dos atletas por país (por género o mejor hombre y mejor mujer en caso de los eventos mixto) de la actual Lista de Puntos FIS. Dsi están empatados, su posición se decidirá mediante sorteo.

La elegibilidad en la Copa del Mundo, Campeonatos del Mundo y Juegos Olímpicos de invierno, será determinado posr la Lista de Salida dela Copa del Mundo en lugar de la Lista de Puntos FIS.

En el caso de que no todos los equipos o un país no estén representados en la Lista de Salida de la Copa del Mundo, se utilizará la Lista de Puntos FIS para ambos atletas, pero estos equipos siempre serán preseleccionados (seeded) después de los que usen la Lista de Salida de la Copa del Mundo.

Si dos o más equipos están empatados, el equipo con mejor la posición individual en la lista utilizada obtendrá mejor seeding. Si continua el empate, el equipo con la suma más alta de puntos FIS individuales obtendrá mejor posción en el seeding. Si persiste el empate se decidirá por sorteo.

#### 5801.1.3.2

##### limitación del cuadro Inicial

En caso de limitación del cuadro (field) inicial (16 equipos ) los 4 equipos elegibles mejor clasificadas en la lista, tienen el derecho de inscribir su segundo equipo antes de que todos los demás equipos inscriban su 1º primer equipo, si su segundo equipo está dentro de los 4/8 mejores equipos elegibles. Por lo tanto, los equipos por naciones son elegidos para la inscripción, descendiendo por la lista de Elegibles, escogiendo los dos equipos mejor clasificados (ranked) de cada nación, entre los equipos de las 4 mejores en mujeres y 8 en hombres. Luego, todos los equipos seleccionables pueden inscribir primero a su equipo número 1. Después se volverá a comenzar desde la parte superior de la lista para elegir el segundo equipo clasificado (si lo hubiera) de cada nación, repitiendo las veces que sea necesario, hasta llegar a los 16 equipos.

En los Juegos Olímpicos de Invierno, se puede aplicar diferentes reglas, debido a la regulación de cupos especiales.

#### 5801.1.3.3

##### Lista de Seeding (Brackets de la Final)

Una vez que se haya determinado los cuadros iniciales, los jefes de equipos pueden inscribir a cualquier atleta elegible, en esos equipos.

Los equipos serán clasificados (seeded) de acuerdo con la suma de las dos posiciones en la lista de puntos FIS de los atletas inscritos por equipo.

En la Copa del Mundo, Campeonatos del Mundo y Juegos Olímpicos, los equipos serán clasificados en orden ascendente de acuerdo a la lista de Salida de la Copa del Mundo (WCSL)-

Si solo uno o ningún equipo está representado en la Lista de Salida de la Copa del Mundo, la Lista de Puntos FIS se utilizará para ambos atletas, pero estos equipos siempre serán preseleccionados (sedeed) después de los representados en la Lista de salida de la Copa del Mundo.

Si dos o más equipos están empatados, el equipo con el mejor puesto individual en la lista utilizada, tendrá mejor seeding. Si continua el empate, el equipo con la suma individual más alta de los puntos FIS ontendrá mejor seeding. Si el empate persiste, el Seeding se decidirá por sorteo



- 5801.1.3.4 Ronda Clasificatoria por Heat  
Si el número de equipos excede del número de equipos que está formado el Bracket Final, se puede llevar a cabo una Ronda Clasificatoria por Heat, siempre que el número de Heats Clasificatorias sea menor que el número de heats adicionales necesarias para formar el siguiente bracket más alto.  
Para ejemplos consultar “Guideline for Cross Format”

## **5801.2 Ejecución y Ranking para las fases Finales de Knock Out (K.O.)**

- 5801.2.1 Número de competidores en la Fase de KO:  
Las Finales se basarán en cuadros (brackets) de 16 u 8 equipos, con 4 equipos por heat.
- 5801.2.2 Dorsales para la Fase Final  
Los dorsales para las finales son los que **estén arriba del ranking del Seeding**. El primer competidor del equipo y el segundo competidor del equipo de un mismo equipo, tendrán un dorsal diferente para la identificación.
- 5801.2.3 Orden de Salida  
En caso de un evento por equipos mixtos, el hombre de cada equipo saldrán primero.
- 5801.2.4 Petos de colores  
Contemplado en el art. 5205 de Cross individual.
- 5801.2.5 Emparejamiento de los Heat  
Todos los equipos clasificados (qualified) o pre-seleccionados (seeded) complementarán los cuadros (bracket) acorde con su posición (rank) obtenida en la Clasificatoria o Seeding.
- 5801.2.6 Elección de la línea de salida  
El primer miembro del equipo elige la línea de salida según las reglas del cross individual. El segundo miembro del equipo debe salir por la misma línea.

## **5801.3 Ranking y creación del Tiempo de Retardo**

- 5801.3.1 *Ranking del primer competidor del equipo y el tiempo de retardo*  
El ranking de los primeros competidores de los equipos se determinará en la línea de meta según las reglas generales en individuales
- 5801.3.2 *DNF del primer miembro del equipo*  
Si el primer competidor del equipo recibe un DNF, el segundo competidor del equipo tomará la salida con la diferencia del “Tiempo de Penalización”
- 5801.3.3 RAL y DNS del primer miembro del equipo  
Si el primer competidor del equipo recibe un RAL, o DNS, el segundo competidor del equipo no se le permitirá salir.
- 5801.3.4 Medición del tiempo de retardo  
El tiempo de retardo oficial del primer competidor del equipo será medido en la línea de Meta por la cámara de la línea de meta y/o un cronometro electrónico.

- 5801.3.5 Tiempo de Penalización.  
El tiempo máximo de retardo entre el primer competidor que cruza la línea de meta y el resto de competidores del mismo heat está limitado por el “Tiempo de Penalización”. El Tiempo de Penalización es el 5% del Tiempo de Referencia (5801.3.5.1). El Jurado puede decidir cambiar el Tiempo de Penalización en un Rango entre 3% y el 7% para adaptarse a las circunstancias especiales y conseguir mantener el interés de la carrera. La adaptación del Tiempo de Penalización solo se puede realizar después de completar una fase y debe de comunicarse a los equipos antes de que comience la siguiente fase. Si no se ha realizado una manga clasificatoria y no se han usado tiempos de una competición individual previa, esto tiempos de la Clasificatoria o manga de Seeding, serán la base para el cálculo del tiempo de penalización. Si la Competición Individual anterior a la Competición por Equipos se realizó en el formato Holístico, el último entrenamiento previo se tomará como base para el cálculo.
- 5801.3.5.1 Tiempo de Referencia  
El tiempo de Referencia estará compuesto de la siguiente forma:
- 5801.3.5.1.1 Clasificatoria por separado de los eventos por equipos.  
Si se lleva cabo una fase Clasificatoria, el tiempo de referencia es la media de los tiempos de la clasificatoria de la mujer más rápida y el hombres más rápido.
- 5801.3.5.1.2 Usar la Clasificatoria de la competición de Cross individual por separado en la misma pista, si se lleva a cabo una carrera individual (SX/SBX) antes del evento por equipos en la misma pista, se puede utilizar los tiempos de esta clasificatoria. El tiempo de referencia es la suma de los tiempos de la clasificatoria de la mujer y el hombre más rápido.
- 5801.3.5.1.3 Sin una Clasificatoria cronometrada (no para eventos por equipos, no con una competición individual previa) Si no se lleva una clasificatoria para el evento por equipos, no se lleva a cabo ninguna carrera individual antes de la del evento por equipos en la misma pista o la carrera individual que se llevó a cabo en formato Holísticos en Heat, se usaran los tiempos del último entrenamiento antes de la reunión de jefes de equipos del evento por equipos.  
El tiempo de referencia es el tiempo más rápido de cada género.  
El tiempo de referencia en eventos por equipos mixtos es la media de los tiempos de entrenamientos de la mujer más rápida y el hombre más rápido.  
Si no se obtuvo el tiempo adecuado en el entrenamiento, se calculará un tiempo de ejecución estimado, según longitud y pendiente, confirmado por el jurado (caso excepcional)

## **5801.4 Salida y Clasificación para el segundo equipo de competidores**

- 5801.4.1 Apertura del dispositivo de Salida para el segundo equipo-competidor  
Se abrirá primero el dispositivo de salida del segundo equipo-competidor del primer equipo clasificado (ranked), después de que se haya dado la señal de salida “**¡Competidores Preparados!** (Skiers//Riders Ready!)”, “**¡Atención!**(Attention!)” para el segundo equipo de competidores. Un dispositivo de control adicional en la salida, puede permitir al juez de salida y starter confirmar/controlar el orden de salida correcto de acuerdo con el ranking final del primer equipo de competidores.

El retraso de la apertura del dispositivo de salida para el segundo equipo-competidor, se basará en el ranking del primer equipo-competidor y el tiempo de retardo de los primeros equipos de competidores cruzando la línea de meta.

5801.4.2 Ranking del heat después del segundo equipo de competidores en cada heat por equipos  
El ranking en cada heat está determinada según las reglas generales en individuales

5801.4.3 *Clasificación del segundo equipo de competidores DNF*  
Se aplicará las normas generales de Cross individual (5407 ff)

5801.4.4 *Desempate en los heats antes de la Small Final*  
En el caso de que no sea posible determinar el ranking del segundo equipo de competidores, el ranking será determinado por el ranking de las Clasificatorias o Seeding. El equipo con el mejor ranking ganará el desempate.

5801.4.5 *Desempate en la Small Final y Big Final*  
En caso de empate en la small final y en la big final, los equipos permanecerán empatados y obtendrán la misma posición (rank).

## **5801.5 Sanción y DNS**

5801.5.1 *Equipos de Competidores con DNS en la Fase Final*  
Se aplicará las normas generales de Cross individual, según art. 5407.4 ff

5801.5.2 *Sanción por Contacto Intencionado.*  
Se aplicará las normas generales de Cross individual, según art. 5407.4 ff

5801.5.3 *Efecto de las sanciones.*  
La distribución de una sanción o reprimenda se otorga personalmente al competidor y no al equipo.  
El efecto directo también es para el equipo (el equipo será DSQ, RAL) en ésta competición, pero el efecto para la próxima competición, es que éste competidor no tiene permitido tomar la salida (NPS) y el otro miembro del equipo puede tomar la salida con otro competidor del equipo.  
Si se da una “advertencia verbal” (WRG) al competidor, ésta advertencia no afecta al equipo. Dos advertencias verbales al mismo competidor darán lugar a un RAL del equipo en cuestión.

Si se otorga una Tarjeta Amarilla/RAL al competidor, el efecto para el equipo es que el equipo será “rankeado como último” (RAL), no se le permite tomar la salida en ninguna otra ronda de la competición, pero la tarjeta amarilla para el resto de la temporada es del competidor que recibe la tarjeta amarilla (RAL).

Si se otorga una Tarjeta Roja/DSQ al competidor, el efecto para el equipo es que el equipo es DSQ y no se le permite tomar la salida en ninguna otra ronda de la competición y el equipo no será rankeado (ranked).

## **5801.6 Ranking Final**

Reflejado en las normas generales de Cross individual, según art. 5702 ff.

## **5801.7 DNS, RAL, DNF**

Reflejado en las normas generales de Cross individual, según art. 5702 ff.

## **5900 Material Competición**

### **5901 Snowboard**

#### **5901.1 Ropa de competición**

Consulte las Especificaciones del Material para Competición (Specification for Competition Equipment) – Esquí de Fondo, Saltos de esquí, Combinada Nórdica, Snowboard, Freestyle, Freeski: sección F (3)

#### **5901.2 Cascos**

Consulte las Especificaciones del Material para Competición (Specification for Competition Equipment) – Esquí de Fondo, Saltos de esquí, Combinada Nórdica, Snowboard, Freestyle, Freeski: sección F (4)

#### **5901.3 Tablas**

Consulte las Especificaciones del Material para Competición (Specification for Competition Equipment) – Esquí de Fondo, Saltos de esquí, Combinada Nórdica, Snowboard, Freestyle, Freeski: sección F (1)

#### **5901.4 Fijaciones, placas y dispositivos de retención**

Consulte las Especificaciones del Material para Competición (Specification for Competition Equipment) – Esquí de Fondo, Saltos de esquí, Combinada Nórdica, Snowboard, Freestyle, Freeski: sección F (2)

### **5902 Esquí**

#### **5902.1 Ropa de competición**

##### *5902.1.1 Trajes de competición*

Consulte las Especificaciones del Material para Competición (Specification for Competition Equipment) – Esquí de Fondo, Saltos de esquí, Combinada Nórdica, Snowboard, Freestyle, Freeski: sección E (6.1)

##### *5902.1.2 Equipos de protección*

Consulte las Especificaciones del Material para Competición (Specification for Competition Equipment) – Esquí de Fondo, Saltos de esquí, Combinada Nórdica, Snowboard, Freestyle, Freeski: sección E (9)

#### **5902.2 Cascos**

Consulte las Especificaciones del Material para Competición (Specification for Competition Equipment) – Esquí de Fondo, Saltos de esquí, Combinada Nórdica, Snowboard, Freestyle, Freeski: sección E (7.1)



### Cuadros Ejemplo descritos en el Art. 5502.1.5

Formación Cuadros de emparejamiento para Reclasificación de los 3º y 4º de los 1/4 de Final.

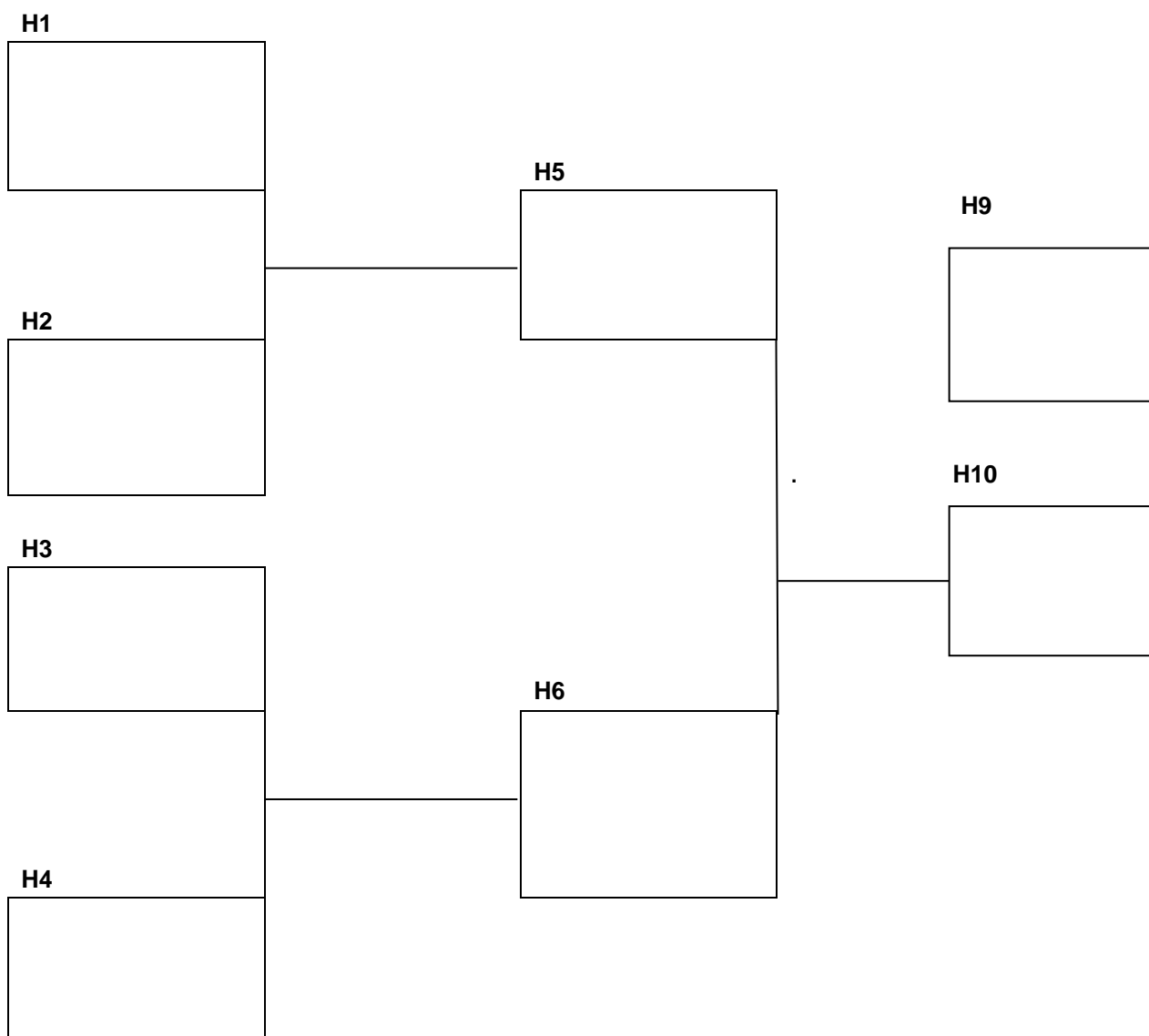
1/4 de Final	1/2 de Final	Final	Ranking
--------------	--------------	-------	---------

H7º 13-16º		13º-16º		Rank
4º Plaza 1/4	H1	1º Plaza H23		13º
4º Plaza 1/4	H2	2º Plaza H23		14º
4º Plaza 1/4	H3	3º Plaza H23		15º
4º Plaza 1/4	H4	4º Plaza H23		16º

H8 9º-12º		9º-12º		Rank
3º Plaza 1/4	H1	1º Plaza H24		9º
3º Plaza 1/4	H2	2º Plaza H24		10º
3º Plaza 1/4	H3	3º Plaza H24		11º
3º Plaza 1/4	H4	4º Plaza H24		12º

1/4 de Final	1/2 de Final	Final
--------------	--------------	-------



## Cuadros Ejemplo descritos en el Art. 5502.1.5

Formación Cuadros de emparejamiento para Reclasificación de los 3º y 4º de los 1/8 de Final.

1/8 de Final	1/4 de Final	1/2 de Final	Final	Ranking
--------------	--------------	--------------	-------	---------

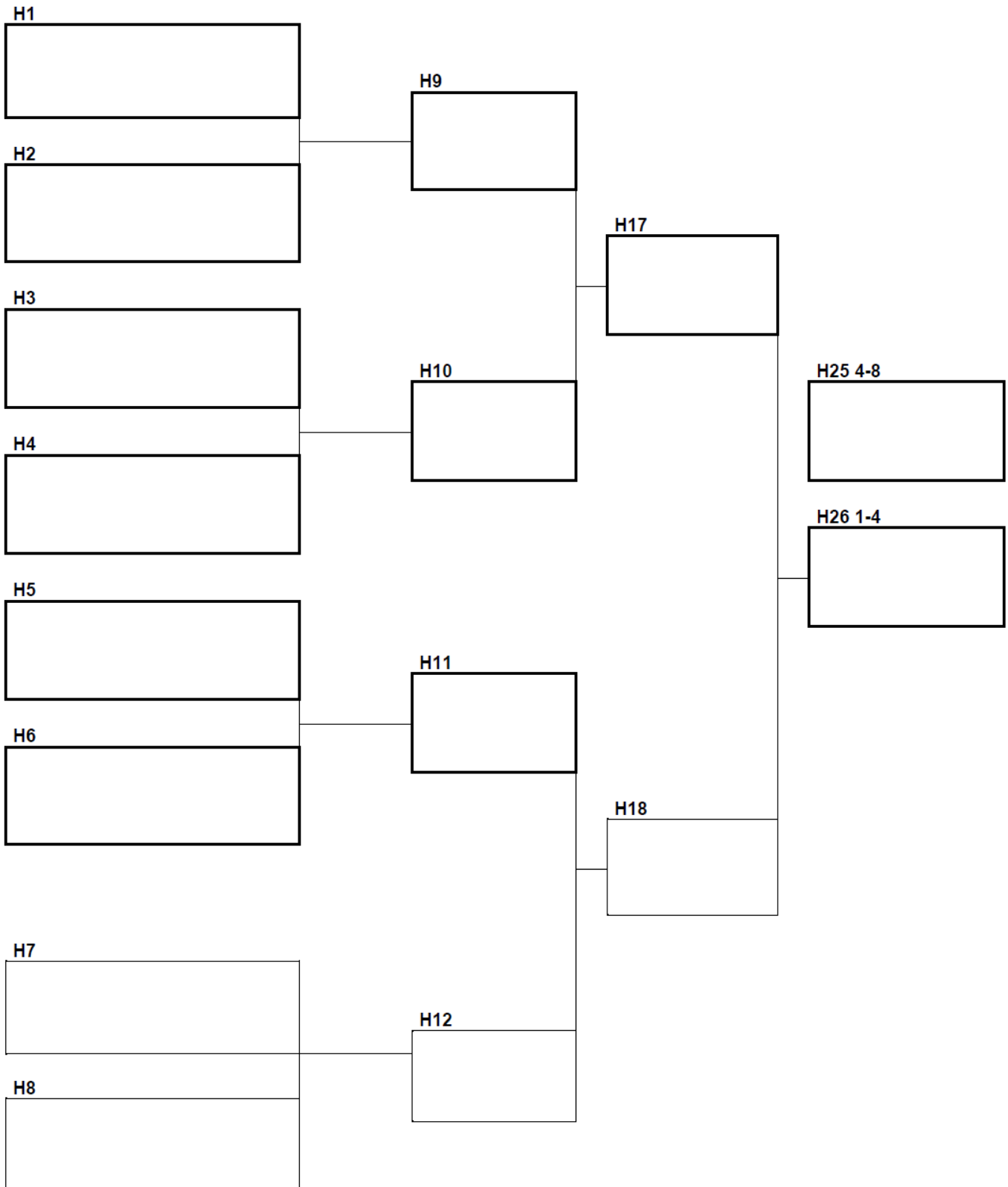
			<b>H19 29º-32º</b>			<b>29º-32º</b>		<b>Rank</b>	
			3º Plaza H13	29º-32º	A	1º Plaza H19	29º		
			3º Plaza H14	29º-32º	B	2º Plaza H19	30º		
			4º Plaza H13	29º-32º	A	3º Plaza H19	31º		
			4º Plaza H14	29º-32º	B	4º Plaza H19	32º		
			<b>H20 25º-28º</b>			<b>25º-28º</b>		<b>Rank</b>	
			1º Plaza H13	25º-28º	A	1º Plaza H20	25º		
			1º Plaza H14	25º-28º	B	2º Plaza H20	26º		
			2º Plaza H13	25º-28º	A	3º Plaza H20	27º		
			2º Plaza H14	25º-28º	B	4º Plaza H20	28º		
			<b>H21 21º-24º</b>			<b>21º-24º</b>		<b>Rank</b>	
			3º Plaza H15	21º-24º	A	1º Plaza H21	21º		
			3º Plaza H16	21º-24º	B	2º Plaza H21	22º		
			4º Plaza H15	21º-24º	A	3º Plaza H21	23º		
			4º Plaza H16	21º-24º	B	4º Plaza H21	24º		
			<b>H22 17º-20º</b>			<b>17º-20º</b>		<b>Rank</b>	
			1º Plaza H15	17º-20º	A	1º Plaza H22	17º		
			1º Plaza H16	17º-20º	B	2º Plaza H22	18º		
			2º Plaza H15	17º-20º	A	3º Plaza H22	19º		
			2º Plaza H16	17º-20º	B	4º Plaza H22	20º		
			<b>H23 13º-16º</b>			<b>13º-16º</b>		<b>Rank</b>	
			4º Plaza 1/4 H9			1º Plaza H23	13º		
			4º Plaza 1/4 H10			2º Plaza H23	14º		
			4º Plaza 1/4 H11			3º Plaza H23	15º		
			4º Plaza 1/4 H12			4º Plaza H23	16º		
			<b>H24 9º-12º</b>			<b>9º-12º</b>		<b>Rank</b>	
			3º Plaza 1/4 H9			1º Plaza H24	9º		
			3º Plaza 1/4 H10			2º Plaza H24	10º		
			3º Plaza 1/4 H11			3º Plaza H24	11º		
			3º Plaza 1/4 H12			4º Plaza H24	12º		

<b>H13 25º-32º A</b>		<b>H14 25º-32º B</b>	
4º Plaza 1/8 H1		4º Plaza 1/8 H5	
4º Plaza 1/8 H2		4º Plaza 1/8 H6	
4º Plaza 1/8 H3		4º Plaza 1/8 H7	
4º Plaza 1/8 H4		4º Plaza 1/8 H8	

<b>H15 17º-24º A</b>		<b>H16 17º-24º B</b>	
3º Plaza 1/8 H1		3º Plaza 1/8 H5	
3º Plaza 1/8 H2		3º Plaza 1/8 H6	
3º Plaza 1/8 H3		3º Plaza 1/8 H7	
3º Plaza 1/8 H4		3º Plaza 1/8 H8	





## Cuadros Ejemplo descritos en el Art. 5502.1.5

Formación Cuadros de emparejamiento para Reclasificación de los 3º y 4º de los 1/16 de Final.

1/16 de Final	1/8 de Final	1/4 de Final	Final	Ranking
		<b>H25 49º-64º A</b>	<b>H43 61º-64º A</b>	<b>61º-64º</b>
		4º Plaza 1/16 H1	4º Plaza H25	1º Plaza H37
		4º Plaza 1/16 H2	4º Plaza H26	2º Plaza H37
		4º Plaza 1/16 H3	4º Plaza H27	3º Plaza H37
		4º Plaza 1/16 H4	4º Plaza H28	4º Plaza H37
		<b>H26 49º-64º B</b>	<b>H44 57º-60º B</b>	<b>57º-60º</b>
		4º Plaza 1/16 H5	3º Plaza H25	1º Plaza H38
		4º Plaza 1/16 H6	3º Plaza H26	2º Plaza H38
		4º Plaza 1/16 H7	3º Plaza H27	3º Plaza H38
		4º Plaza 1/16 H8	3º Plaza H28	4º Plaza H38
		<b>H27 49º-64º C</b>	<b>H45 53º-56º C</b>	<b>53º-56º</b>
		4º Plaza 1/16 H9	2º Plaza H25	1º Plaza H39
		4º Plaza 1/16 H10	2º Plaza H26	2º Plaza H39
		4º Plaza 1/16 H11	2º Plaza H27	3º Plaza H39
		4º Plaza 1/16 H12	2º Plaza H28	4º Plaza H39
		<b>H28 49º-64º D</b>	<b>H46 49º-52º D</b>	<b>49º-52º</b>
		4º Plaza 1/16 H13	1º Plaza H25	1º Plaza H40
		4º Plaza 1/16 H14	1º Plaza H26	2º Plaza H40
		4º Plaza 1/16 H15	1º Plaza H27	3º Plaza H40
		4º Plaza 1/16 H16	1º Plaza H28	4º Plaza H40
		<b>H29 33º-48º A</b>	<b>H47 45º-48º A</b>	<b>45º-48º</b>
		3º Plaza 1/16 H1	4º Plaza H29	1º Plaza H41
		3º Plaza 1/16 H2	4º Plaza H30	2º Plaza H41
		3º Plaza 1/16 H3	4º Plaza H31	3º Plaza H41
		3º Plaza 1/16 H4	4º Plaza H32	4º Plaza H41
		<b>H30 33º-48º B</b>	<b>H48 41º-44º B</b>	<b>41º-44º</b>
		3º Plaza 1/16 H5	3º Plaza H29	1º Plaza H42
		3º Plaza 1/16 H6	3º Plaza H30	2º Plaza H42
		3º Plaza 1/16 H7	3º Plaza H31	3º Plaza H42
		3º Plaza 1/16 H8	3º Plaza H32	4º Plaza H42
		<b>H31 33º-48º C</b>	<b>H49 37º-40º C</b>	<b>37º-40º</b>
		3º Plaza 1/16 H9	2º Plaza H29	1º Plaza H43
		3º Plaza 1/16 H10	2º Plaza H30	2º Plaza H43
		3º Plaza 1/16 H11	2º Plaza H31	3º Plaza H43
		3º Plaza 1/16 H12	2º Plaza H32	4º Plaza H43
		<b>H32 33º-48º D</b>	<b>H50 33º-36º D</b>	<b>33º-36º</b>
		3º Plaza 1/16 H13	1º Plaza H29	1º Plaza H44
		3º Plaza 1/16 H14	1º Plaza H30	2º Plaza H44
		3º Plaza 1/16 H15	1º Plaza H31	3º Plaza H44
		3º Plaza 1/16 H16	1º Plaza H32	4º Plaza H44
				<b>Rk</b>
				61º
				62º
				63º
				64º
				57º
				58º
				59º
				60º
				53º
				54º
				55º
				56º
				49º
				50º
				51º
				52º
				45º
				46º
				47º
				48º
				41º
				42º
				43º
				44º
				37º
				38º
				39º
				40º
				33º
				34º
				35º
				36º

1/16 de Final	1/8 de Final	1/2 de Final	Final	Ranking
---------------	--------------	--------------	-------	---------

H37 25°-32° A
4º Plaza 1/8 H17
4º Plaza 1/8 H18
4º Plaza 1/8 H19
4º Plaza 1/8 H20

H51 29°-32°
3º Plaza H37 A
3º Plaza H38 B
4º Plaza H37 A
4º Plaza H38 B

29°-32°	Rk
1º Plaza H51	29º
2º Plaza H51	30º
3º Plaza H51	31º
4º Plaza H51	32º

H38 25°-32° B
4º Plaza 1/8 H21
4º Plaza 1/8 H22
4º Plaza 1/8 H23
4º Plaza 1/8 H24

H52 25°-28°
1º Plaza H37 A
1º Plaza H38 B
2º Plaza H37 A
2º Plaza H38 B

25°-28°	Rk
1º Plaza H52	25º
2º Plaza H52	26º
3º Plaza H52	27º
4º Plaza H52	28º

H39 17°-24° C
3º Plaza 1/8 H17
3º Plaza 1/8 H18
3º Plaza 1/8 H19
3º Plaza 1/8 H20

H53 21°-24°
3º Plaza H39 C
3º Plaza H40 D
4º Plaza H39 C
4º Plaza H40 D

21°-24°	Rk
1º Plaza H53	21º
2º Plaza H53	22º
3º Plaza H53	23º
4º Plaza H53	24º

H40 17°-24° D
3º Plaza 1/8 H21
3º Plaza 1/8 H22
3º Plaza 1/8 H23
3º Plaza 1/8 H24

H54 17°-20°
1º Plaza H39 C
1º Plaza H40 D
2º Plaza H39 C
2º Plaza H40 D

17°-20°	Rk
1º Plaza H54	17º
2º Plaza H54	18º
3º Plaza H54	19º
4º Plaza H54	20º

1/4 de Final	1/2 de Final	Final	Ranking
--------------	--------------	-------	---------

H55 13-16°
4º Plaza 1/4 H33
4º Plaza 1/4 H34
4º Plaza 1/4 H35
4º Plaza 1/4 H36

13°-16°	Rank
1º Plaza H55	13º
2º Plaza H55	14º
3º Plaza H55	15º
4º Plaza H55	16º

H56 9°-12°
3º Plaza 1/4 H33
3º Plaza 1/4 H34
3º Plaza 1/4 H35
3º Plaza 1/4 H36

9°-12°	Rank
1º Plaza H56	9º
2º Plaza H56	10º
3º Plaza H56	11º
4º Plaza H56	12º

