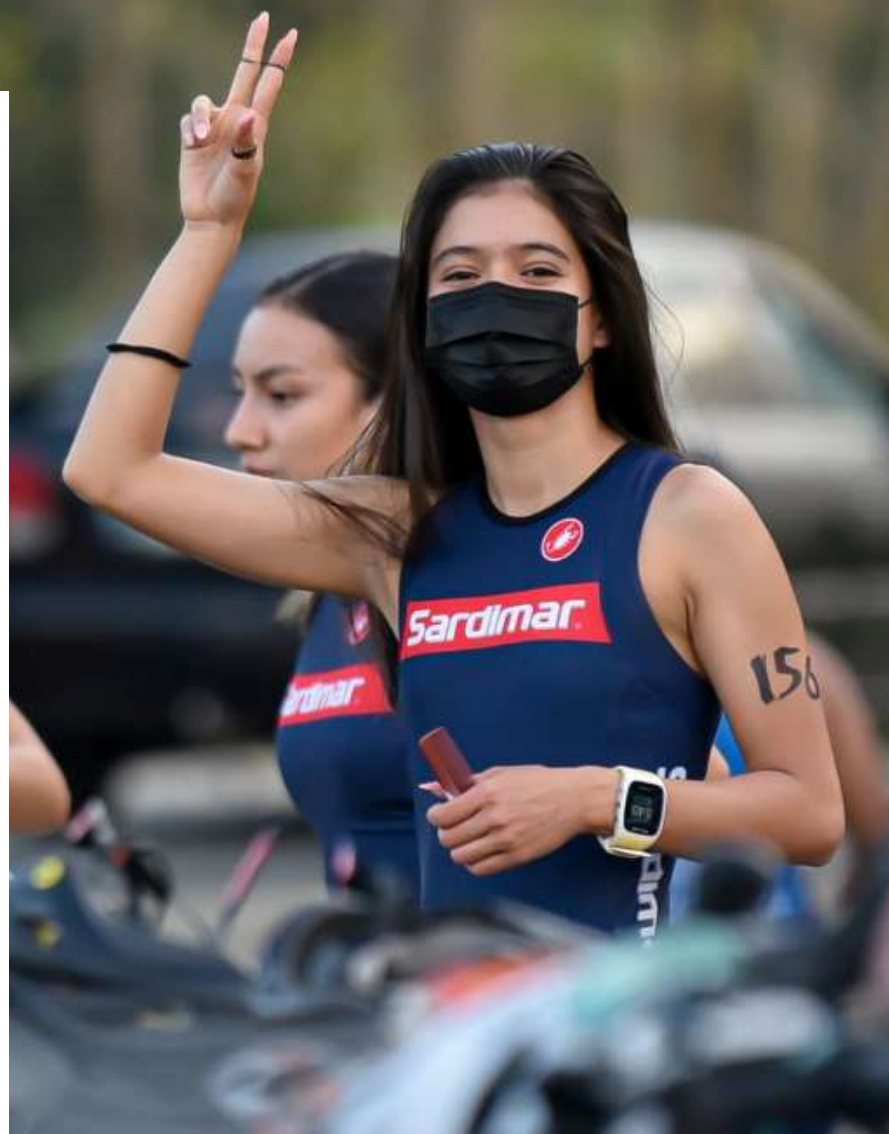


REGLAMENTO DE COMPETICIÓN 2022 – 2023



BASADO EN EL REGLAMENTO DE COMPETICIÓN DE LA WORLD TRIATHLÓN (WT)

TRADUCIDO Y ADAPTADO POR:

KEVEN SANTAMARÍA GUZMÁN, M. SC., M.A.E.

CONTACTO:

FEDERACIÓN UNIDA DE TRIATLÓN

DIRECCIÓN: OFICINA NÚMERO 1004 UBICADA AL COSTADO SUR DEL ESTADIO NACIONAL, SAN JOSÉ, COSTA RICA.

TEL: (506) 2549-0920

EMAIL: INFO@FEUTRI.ORG

HORARIO: LUNES A VIERNES DE 8:30 AM A 12:30 PM Y DE 1:30PM A 4:00 PM

PARA INFORMACIÓN ADICIONAL VISITE: WWW.FEUTRI.ORG



TABLA DE CONTENIDO

1.	INTRODUCCION	6
1.1.	Propósito	6
1.2.	Intención.....	6
1.3.	Modificaciones	6
1.4.	Excepciones	6
1.5.	Regulaciones Específicas	7
1.6.	Actualización	7
2.	CONDUCTA DE LOS ATLETAS	7
2.1.	Conducta General	7
2.2.	Asistencia Particular	8
2.3.	Drogas y Dopaje	9
2.4.	Salud	9
2.5.	Elegibilidad	9
2.6.	Seguro.....	10
2.7.	Registro.....	10
2.8.	Uniforme	11
2.9.	Congresillo Técnico.....	14
2.10.	Resultados y Tiempos.....	15
2.11.	Condiciones Excepcionales.....	15
3.	PENALIDADES	16
3.1.	Reglas Generales	16
3.2.	Advertencias.....	16
3.3.	Penalidades de Tiempo	16
3.4.	Descalificación	18
3.5.	Suspensión.....	18
3.6.	Expulsión	18
3.7.	Derecho a la Protesta	19
3.8.	Reinstalación	19
4.	NATACIÓN	19
4.1.	Reglas Generales	19
4.2.	Uso del Traje de Neopreno	20
4.3.	Modificaciones	21
4.4.	Proceso de Salida e Inicio de la Competencia	21

4.5. Equipamiento	22
5. CICLISMO	23
5.1. Reglas Generales	23
5.2. Equipamiento	24
5.3. Chequeo de la Bicicleta	28
5.4. Lapeo	28
5.5. Drafting.....	28
6. ATLETISMO	31
6.1. Reglas Generales	31
6.2. Definición de finalización	31
6.3. Guía de Seguridad	31
6.4. Equipamiento	31
7. ZONA DE TRANSICIÓN	32
7.1. Reglas Generales	32
8. CATEGORIAS DE COMPETICIÓN DE LA FEUTRI.....	32
8.1. Categorías por Edad	33
9. PREMIACIÓN.....	34
9.1. Premiación de Eventos FEUTRI.....	34
10. EVENTOS.....	34
10.1. Natación	34
10.2. Transición	34
10.3. Ciclismo.....	34
10.4. Atletismo	35
11. OFICIALES TÉCNICOS.....	35
11.1. General	35
12. PROTESTAS	36
12.1. General	36
13. APELACIONES	36
13.1. General	36
14. TRIATLÓN INDOOR	37
14.1. Definición.....	37
14.2. Natación	37
14.3. Ciclismo.....	37
14.4. Atletismo	37

15.	EVENTOS DE MEDIA Y LARGA DISTANCIA.....	37
15.1.	Asistencia Externa	37
15.2.	Pautas Médicas.....	38
15.3.	Distancias.....	38
15.4.	Sanciones.....	38
15.5.	Estaciones de Entrenadores	38
15.6.	Estaciones Especiales	38
15.7.	Zona de transición	38
15.8.	Uniforme.....	38
16.	RELEVOS Y EQUIPOS.....	38
16.1.	Tipos de Eventos.....	38
16.2.	Definiciones.....	39
16.3.	Elegibilidad	39
16.4.	Área de Relevó	39
16.5.	Sanciones.....	40
17.	TRIATLÓN Y DUATLÓN CROSS	40
17.1.	General	40
18.	AQUABIKE.....	40
18.1.	General	40
19.	AQUATLON	40
19.1.	General	40
20.	EVENTOS EN FORMATO DE ELIMINACIÓN	41
20.1.	Generalidades.....	41
20.2.	Rondas.....	41
20.3.	Clasificación a la Final.....	41
20.4.	Distribución de Atletas en las Semifinales.....	41
21.	EVENTOS EN FORMATO DE CLASIFICACIÓN CONTRARRELOJ	41
21.1.	Generalidades.....	41
21.2.	Rondas.....	41
21.3.	Clasificación a la Final.....	42
22.	EVENTOS EN FORMATO DE TRIPLE MIX.....	42
22.1.	Generalidades del evento	42
22.2.	Rondas.....	42
22.3.	Resultados.....	42

23.	APÉNDICES.....	43
23.1.	Penalidades	43
23.2.	Fórmula de Protesta.....	47
23.3.	Distancias.....	48

1. INTRODUCCION

1.1. Propósito

- 1.1.1. La Comisión de Delegados Técnicos (CDT) de la Federación Unida de Triatlón (FEUTRI) se asegurará de que los aspectos técnicos de las competencias avaladas por la FEUTRI sean de la más alta calidad.
- 1.1.2. Las reglas de competencia de la FEUTRI marcan la conducta y deberes de los atletas durante las competencias. Cuando las reglas de la FEUTRI no lo especifiquen, se aplicarán las reglas de World Triathlon (WT) o en su defecto se utilizará los reglamentos de la Federación Internacional de Natación (FINA), Unión Ciclista Internacional (UCI) ó World Athletics (WA).
- 1.1.3. El manual de organización para eventos WT (EOM) y otros documentos relacionados establecen los estándares de seguridad y logística para el organizador local.
- 1.1.4. El programa de formación y capacitación para Oficiales Técnicos (OT) de la FEUTRI establece estándares de certificación para los mismos.
- 1.1.5. La FEUTRI será el ente encargado de entrenar y certificar a los OT, de acuerdo a los estándares de certificación establecidos por WT y a los procesos internos avalados por el CDT.
- 1.1.6. La FEUTRI registrará todos los eventos de triatlón, duatlón y otros multideportes relacionados que se desarrollen en su jurisdicción.
- 1.1.7. Se indicará claramente cuando una regla se aplica a una competencia específica, así como las modificaciones pertinentes y avaladas por el Delegado Técnico o en su defecto Juez General (DT / JG) del evento.

1.2. Intención

- 1.2.1. Crear una atmósfera de amistad, igualdad y juego limpio.
- 1.2.2. Proveer seguridad y protección.
- 1.2.3. Enfatizar la ingenuidad y destreza, sin limitar la libertad de acción de los competidores.
- 1.2.4. Penalizar a los competidores que obtengan una ventaja injusta.
- 1.2.5. Cualquier dificultad en la interpretación o aplicación de las reglas de la FEUTRI deberá de ser aclarado por la CDT de la FEUTRI al correo oficiales@feutri.org.

1.3. Modificaciones

- 1.3.1. Estas reglas serán adaptadas a otras competencias multi-disciplinarias, que caen bajo la jurisdicción de la FEUTRI, tales como duatlones, triatlones indoor, triatlones de montaña, acuatlones, etc.
- 1.3.2. A un competidor no le será permitido obtener una ventaja no intencionada por una regla. Para implementar esto, muchas reglas se mencionan en términos generales. Esto elimina una multitud de reglas y provee a los OT con la suficiente autoridad para adaptar estas reglas a las condiciones imperantes. Los OT utilizarán el buen juicio para determinar si se ha obtenido una ventaja injusta que no se encuentre contemplada en el presente reglamento de competición.
- 1.3.3. Las reglas y normas de competencia de la FEUTRI se aplicarán a todas las competencias albergadas por organizadores nacionales o internacionales afiliados a la FEUTRI. La FEUTRI recomienda que los organizadores conformen sus reglamentos internos respetando estos estándares.
- 1.3.4. Cualquier regla implementada por un organizador y que transgreda los principios y normas marcados en el presente reglamento, será invalidada y prevalecerá el reglamento de competición de la FEUTRI.

1.4. Excepciones

- 1.4.1. Las Reglas de Competición de la FEUTRI serán aplicables a todos los eventos avalados por la FEUTRI y deben ser implementadas por el DT / JG, según el caso. Donde exista un conflicto de reglas entre el reglamento de la FEUTRI con las leyes de la jurisdicción en la que se desarrolla el evento, las reglas de la FEUTRI anularán las leyes de la jurisdicción en la medida de la incompatibilidad. Los atletas

deben ser notificados de las implicaciones de estas leyes lo antes posible, y a más tardar antes del comienzo del evento.

1.4.2. El DT / JG, tiene la facultad de modificar cualquier regla según criterio técnico, previo anuncio a los atletas, y a más tardar el inicio del evento.

1.4.3. Las excepciones por circunstancias especiales de un evento particular solo pueden ser aprobadas por la FEUTRI. Una solicitud de excepción a las reglas de competencia de la FEUTRI, deben hacerse por escrito 30 días antes del evento a la comisión de delegados técnicos de la FEUTRI al correo oficiales@feutri.org.

1.5. Regulaciones Específicas

1.5.1. El DT / JG podrá aprobar la adición de un reglamento específico para un evento en particular, siempre que;

1.5.2. Cada regulación específica adicional no entre en conflicto con algunas de las disposiciones de este reglamento o el reglamento de la WT.

1.5.3. Cada una de las regulaciones específicas adicionales está disponible en forma escrita o es anunciada en el congresillo técnico de atletas.

1.6. Actualización

1.6.1. Anualmente se publicará Las Reglas de Competición de la FEUTRI en su página web oficial (www.feutri.org), las mismas pueden cambiar dependiendo de las regulaciones internacionales o nacionales. Es responsabilidad de cada atleta, OT, DT / JG, organizador o cualquier persona involucrada en los eventos avalados por la FEUTRI de mantenerse actualizado con las disposiciones del presente reglamento.

2. CONDUCTA DE LOS ATLETAS

2.1. Conducta General

2.1.1. Los eventos de triatlón y otros multideportes implican gran cantidad de competidores. Las tácticas de competencia son parte de la interacción entre los competidores. Los competidores deberán de:

2.1.1.1. Practicar el buen espíritu deportivo en todo momento.

2.1.1.2. Ser responsable de su propia seguridad y la de los demás.

2.1.1.3. Conocer, comprender y seguir las Reglas de Competición de la FEUTRI.

2.1.1.4. Obedecer las normas de circulación nacionales y las instrucciones de los OT del evento.

2.1.1.5. Tratar a otros atletas, OT, voluntarios, colaboradores y espectadores con respeto y cortesía.

2.1.1.6. No utilizar un lenguaje abusivo o descortés.

2.1.1.7. Informar al OT más cercano que va a retirarse de la competencia.

2.1.1.8. Competir sin recibir la asistencia de algún personal ajeno a la organización. Solo en caso de previa autorización del DT / JG y en las zonas designadas.

2.1.1.9. Evitar mostrar cualquier tipo de manifestación política, religiosa, propaganda racial.

2.1.1.10. No tirar basura, equipos o cualquier clase de objeto en ninguna parte del recorrido, excepto en los lugares identificados, tales como estaciones de alimentación o los puntos de eliminación de basura. Todos los artículos deben de ser recogidos por el atleta, quien incumpla con esta disposición se expone a una descalificación del evento.

2.1.1.11. No intentar obtener ventaja injusta de cualquier vehículo u objeto externo, quien incumpla con esta disposición se expone a una descalificación del evento.

2.1.1.12. Asegurarse de que el equipo a utilizar en la carrera cumpla con las normas de seguridad y se encuentre en buen estado.

- 2.1.1.13. Ningún atleta podrá recibir un acompañamiento de ninguna naturaleza durante el desarrollo de su competencia, sin la autorización previa del DT / JG. Los acompañamientos se refieren, pero no se limitan a prensa, familiares, entrenadores, compañeros de equipo, entre otros.
 - 2.1.1.14. Conocer y seguir la ruta prescrita para cada segmento de competencia, quien incumpla con esta disposición se expone a una descalificación del evento. Es obligación del competidor conocer las rutas de competencia y seguirlas según lo estipulado en el congresillo técnico del evento. En caso de desvío de un atleta por un voluntario o falta de señalización será responsabilidad del atleta su extravío. El atleta puede rectificar alguna situación de extravío siempre que no haya concluido el segmento de competencia que aconteció la situación. Si el atleta ya ha concluido el segmento o ha ingresado a meta, se sancionará con una descalificación del evento.
 - 2.1.1.15. Los atletas no pueden usar dispositivos de comunicación de ningún tipo, incluidos, pero no limitados a teléfonos celulares, cámaras, relojes inteligentes y radios de comunicación durante ningún momento de la competencia. Una "acción distractora" incluye, pero no se limita a hacer y recibir llamadas telefónicas, enviar y recibir mensajes de texto, reproducir música, usar redes sociales y tomar fotografías. Usar un dispositivo de comunicación de una manera distractiva durante la competencia resultará en la descalificación.
 - 2.1.1.16. Las cámaras, cámaras telefónicas y cámaras de video están prohibidas a menos que la FEUTRI otorgue el permiso. Si se otorga tal permiso, es responsabilidad del atleta notificar al DT / JG de dicho permiso antes del comienzo de la competencia. Los atletas vistos con una cámara no autorizada, cámara de teléfono o cámara de video serán descalificados.
- 2.1.2. Cualquier falta tipificada o no tipificada en la conducta general del presente reglamento y que a criterio del DT / JG sea transgresiva, se aplicará una descalificación del atleta y se someterá a un posterior proceso disciplinario por parte de la FEUTRI dependiendo de la gravedad de la falta.

2.2. Asistencia Particular

- 2.2.1. Se permite la asistencia prestada por el personal del evento u OT, pero se limita al suministro de bebidas, alimentación, asistencia mecánica y médica, en las zonas designadas por la organización y previa aprobación del DT / JG y anunciado a los atletas antes del inicio de la competencia.
- 2.2.2. Los atletas que compiten en la misma competencia pueden ayudarse entre sí con elementos incidentales como, elementos de nutrición, bebidas después de una zona de asistencia, infladores, neumáticos tubulares, cámaras de aire ó kits de reparación de pinchazos, esto aplica siempre que ambos atletas se encuentren aún en competencia.
- 2.2.3. Los atletas no pueden proporcionar cualquier elemento del equipo a un atleta que compite en el mismo evento, siempre que esto signifique que el atleta donante no pueda continuar con su propia carrera. Esto incluye, pero no se limita a los zapatos, bicicleta completa, marco, ruedas, casco, etc. La sanción por esta será la descalificación de los dos atletas.
- 2.2.4. Un atleta que no esté en competencia (no hubiera competido aún, ya finalizó el mismo o no se encuentra inscrito, entre otros) no podrá proporcionar equipo para que un atleta continúe su carrera, esto incluye pero no se limita a los zapatos, bicicleta completa, marco, ruedas, casco, etc. El recibir este tipo de asistencia supone la descalificación de los atletas involucrados, según sea el caso.
- 2.2.5. Un atleta no puede ayudar físicamente al avance de otro atleta en ninguna parte del recorrido. Esto resultará en que ambos atletas sean descalificados.
- 2.2.6. Cualquier falta tipificada o no tipificada en la asistencia particular del presente reglamento y que a criterio del DT / JG sea transgresiva, se aplicará una descalificación del atleta y se someterá a un posterior proceso disciplinario por parte de la FEUTRI dependiendo de la gravedad de la falta.

2.3. Drogas y Dopaje

- 2.3.1. La FEUTRI sanciona el uso de sustancias o métodos que artificialmente incrementan el rendimiento. Los competidores seguirán las reglas de dopaje de la WT.
- 2.3.2. Todos los atletas son responsables de familiarizarse con el Reglamento Antidopaje de la WT, incluyendo pruebas médicas y de control de dopaje, obligaciones de las pruebas, los derechos, las responsabilidades, procedimientos, sanciones, procesos de apelación y sustancias prohibidas.
- 2.3.3. La FEUTRI se basa en las reglas antidopaje establecidas por la Agencia Mundial Antidopaje (AMA).
- 2.3.4. Cualquier falta tipificada o no tipificada en el uso de drogas y dopaje del presente reglamento y que a criterio de las autoridades competentes sea transgresiva, se aplicará una descalificación del atleta y se someterá a un posterior proceso disciplinario por parte de la FEUTRI dependiendo de la gravedad de la falta.

2.4. Salud

- 2.4.1. Los triatlones y otros multideportes implican un gran esfuerzo físico. Para estar aptos y poder competir, es obligación de los competidores estar en un excelente estado de salud y condición física, si el competidor toma la salida es una declaración manifiesta de que posee las condiciones de salud y físicas idóneas para participar. Su salud es de vital importancia.
- 2.4.2. Se establecerán tiempos límite (tiempos de corte) para los recorridos de natación, ciclismo y tiempo total. Estos serán establecidos para cada competencia por el DT / JG y se deberán de mencionar en el congresillo técnico. Estos tiempos límite pueden aplicarse durante la competencia cuando a criterio del DT / JG exista un riesgo para el atleta o la competición.
- 2.4.3. La FEUTRI anima a los atletas a someterse a una evaluación médica periódica que incluye al menos un electrocardiograma anual y a una prueba de esfuerzo antes de participar en la competición deportiva.

2.5. Elegibilidad

- 2.5.1. Todo competidor deberá contar con la credencial vigente de FEUTRI, o en cuyo caso la licencia de competición de un día, de no contar con dicha credencial o con el comprobante de cancelación de la misma, no será permitida su participación como competidor en dicho evento. Para obtener las diferentes licencias puede acceder mediante este enlace: <https://www.feutri.org/nuestros-productos/>.
- 2.5.2. Los competidores que se encuentren bajo suspensión por su Asociación o cualquier Federación Nacional no podrán competir en eventos avalados por la FEUTRI.
- 2.5.3. La edad del competidor será definida a la edad cumplida al 31 de diciembre del año de competencia.
- 2.5.4. Los atletas son elegibles para participar en la categoría seleccionada, siempre que cumplan los criterios de inclusión de la misma (edad o atributo). Dichos criterios (edad o atributo) se especifican en la sección 8.1 en el presente reglamento.
- 2.5.5. Ningún atleta podrá competir en un grupo de edad que no corresponda a su edad cumplida al 31 de diciembre del año en curso.
- 2.5.6. Todos los atletas Elite deben estar registrados frente a la FEUTRI como competidor de dicha categoría. Además, no pueden competir en el mismo año calendario en categorías de grupos por edades en ningún evento avalado por FEUTRI.
- 2.5.7. Todo competidor deberá cubrir el monto de la inscripción de cada evento.
- 2.5.8. Los atletas no pueden competir en dos o más eventos con una separación menor a 24 horas en las horas de salida, ya sea un evento avalado por la FEUTRI, WT o cualquier multideporte dentro de la jurisdicción de la FEUTRI. Esto aplica cuando el atleta se encuentre inscrito en un evento de distancia estándar o mayor.
- 2.5.9. Un atleta que se someta a una reasignación de sexo y que desee participar en cualquier competencia avalada por la FEUTRI, debe cumplir con todas las condiciones y criterios actuales

establecidos por el Comité Olímpico Internacional (COI) y la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) antes de participar en cualquier competencia. La solicitud de participar posterior a dicha reasignación sexual debe ser hecha expresamente por el atleta al Comité Médico y Antidopaje de la WT al menos 30 días antes del evento en el que desea competir. El Comité Médico y Antidopaje de la WT determinará si se han cumplido positiva o negativamente los criterios actuales de la COI y la AMA y proporcionará al atleta una decisión escrita y razonada a tal efecto. Dicha decisión debe de ser comunicada en tiempo y en forma a la FEUTRI al menos 72 horas antes del inicio de la competencia.

- 2.5.10. Cuando se cuestione la elegibilidad de una atleta debido a un posible caso de hiperandrogenismo, se deberá hacer una solicitud formal al Comité Médico y Antidopaje de WT con el fin de evaluar el caso sospechoso de hiperandrogenismo femenino. Al hacerlo, el Comité Médico y Antidopaje de WT respetará y aplicará el reglamento actual del COI sobre hiperandrogenismo femenino que estén vigentes en el momento de la solicitud. El Comité Médico y Antidopaje de WT notificará al atleta en cuestión de su determinación mediante decisión escrita y razonada.
- 2.5.11. Todo competidor deberá utilizar un uniforme que cumpla con las disposiciones del presente reglamento.
- 2.5.12. Cualquier falta tipificada o no tipificada en la elegibilidad del presente reglamento y que a criterio del DT / JG sea transgresiva, se aplicará una descalificación del atleta y se someterá a un posterior proceso disciplinario por parte de la FEUTRI dependiendo de la gravedad de la falta.

2.6. Seguro

- 2.6.1. Cada competidor deberá contar con un seguro básico contra accidentes, garantizado por la FEUTRI y proporcionado por el comité organizador.

2.7. Registro

- 2.7.1. En los eventos avalados por FEUTRI, los competidores son responsables de recoger sus paquetes de competencia y que estos contengan toda la información correcta del competidor.
- 2.7.2. Todo competidor deberá de presentar su licencia FEUTRI al día con el fin de retirar su paquete.
- 2.7.3. En caso de que un competidor por motivos de fuerza mayor no pueda retirar su paquete, podrá autorizar a otra persona a retirarlo, previa presentación de una carta de autorización firmada por el atleta en donde consten los datos tanto de la persona que retira como la del atleta que no puede estar presente. Adicionalmente se deberá de presentar una copia de la licencia de la FEUTRI del atleta que no puede retirar su paquete.
- 2.7.4. Los paquetes de competencia deberán ser recogidos en los horarios designados para tal efecto, antes del evento. Existirá un horario designado para recoger paquetes de competencia. Fuera de ese horario el atleta será descalificado.
- 2.7.5. Las categorías Elite, Junior y Juvenil deberán de asistir previamente al congresillo técnico para poder retirar su paquete de competencia. Este requisito es obligatorio.
- 2.7.6. Los paquetes de competencia deberán contener un mínimo de;
 - 2.7.6.1. Números de competencia necesarios para identificar al atleta en los diferentes segmentos de competencia. Así como el equipo que implica revisión previa.
 - 2.7.6.2. Acreditación, credencial o pase de seguridad. (En su caso)
 - 2.7.6.3. Programa de eventos. (proporcionado por medio de comunicación impreso o digital)
 - 2.7.6.4. Lista de salidas. (proporcionado por medio de comunicación impreso o digital)
 - 2.7.6.5. Mapas de rutas (proporcionado por medio de comunicación impreso o digital)
 - 2.7.6.6. Boletos de eventos especiales (en su caso)
 - 2.7.6.7. Reglas específicas de competencia para ese evento. (proporcionado por medio de comunicación impreso o digital)
- 2.7.7. Es responsabilidad del competidor conocer las reglas de competencia de la FEUTRI.

2.7.8. Es responsabilidad del competidor conocer las modificaciones a las reglas que puedan ser implementadas por el DT / JG para el evento en particular.

2.7.9. Es responsabilidad de cada organización asegurarse de que sus competidores conozcan de dichos reglamentos y de sus modificaciones específicas avaladas por la FEUTRI o el DT / JG.

2.8. Uniforme

2.8.1. Se requiere que todos los atletas que compiten en eventos avalados por la FEUTRI usen su uniforme conforme a las directrices que se emplean en cada tipo de competición.

2.8.2. Los atletas deben usar el uniforme durante toda la competencia y la ceremonia de entrega de premios. Se permiten mangas largas y pantalones largos para la ceremonia de premiación.

2.8.3. El uniforme debe cubrir todo el torso por delante. La espalda puede estar descubierta desde la cintura para arriba.

2.8.4. Se prefiere un uniforme de una sola pieza. Si se usa un uniforme de dos piezas, ambas piezas deben superponerse y ninguna parte del torso debe ser visible durante toda la competencia, excepto en eventos de media y larga distancia donde se permite exponer el abdomen.

2.8.5. Si el traje tiene cremallera, esta debe estar ubicada en la parte posterior y no tendrá una longitud mayor a 40 cm. Esta regla no se aplica a los eventos de media y larga distancia.

2.8.6. El uniforme debe usarse en todo momento sobre ambos hombros mientras el atleta está en el área de competencia. Los competidores deben usar el mismo uniforme desde el principio hasta el final en distancia estándar o eventos más cortos.

2.8.7. Uniformes para eventos Regionales o superior en la jurisdicción de FEUTRI:

2.8.7.1. Los uniformes estarán completamente limpios de cualquier logotipo o imagen que no sean los descritos a continuación y deberán de respetar el diseño estándar de confección y localización de espacios para patrocinadores planteado por la WT.

2.8.7.2. Los logotipos se medirán sobre una superficie plana cuando el atleta no lleve puesto el uniforme y se utilizarán las plantillas de medición para corroborar que el uniforme cumple con las dimensiones para cada espacio.

2.8.7.3. No existe ninguna restricción sobre el tipo de logotipo utilizado en los espacios para patrocinadores, siempre que los mismos no representen al tabaco, productos que contengan alguna sustancia incluida en la Lista de Prohibiciones de la AMA, o cualquier manifestación política, religiosa o racial.

2.8.7.4. Debe haber un espacio libre mínimo de 1,5 cm alrededor de todas las marcas, incluidas:

2.8.7.4.1. El logo de World Triathlon: Aparecerá en la parte superior del hombro derecho, la dimensión horizontal será de 4 cm y se utilizará la versión blanca en los uniformes de colores oscuros y la versión azul en los uniformes de colores claros.

2.8.7.4.2. El apellido

2.8.7.4.3. El código del país.

2.8.7.4.4. Todos los logotipos de los patrocinadores.

2.8.7.5. Las categorías Elite, Junior y Juvenil en eventos Continentales o superior deberán de utilizar los colores y diseño elegidos por la FEUTRI. Se exime de esta norma los eventos Regionales o Nacionales.

2.8.7.6. El apellido (no se aplica a los atletas de grupos de edad) y el código de país deben colocarse en la parte superior delantera del uniforme y también en los glúteos. La inicial del primer nombre puede agregarse antes del apellido. Se anima a los atletas con el mismo apellido a agregar la inicial del primer nombre. La representación tanto del apellido como del código del país debe cumplir con los siguientes criterios:

2.8.7.6.1. Tipo de fuente debe ser "Arial".

2.8.7.6.2. Las letras del apellido y el código del país deben estar en mayúsculas, a menos que el nombre tenga más de 9 letras, en cuyo caso se deben usar letras minúsculas después de la primera letra mayúscula. Símbolos como “-”, “.” y el espacio se consideran como caracteres.

2.8.7.6.3. Ejemplos de apellidos con menos de 9 letras y más de 9 letras.

Cuando el apellido es mayor a 9 letras, la altura máxima es de 5 cm y el ancho de 15 cm

Santamaría

Cuando el apellido es menor a 9 letras, la altura máxima es de 5 cm y el ancho de 12 cm

GUZMAN

2.8.7.7. En relación al color del uniforme, si es de color oscuro, las letras deben ser blancas. Si el uniforme es de color claro, las letras deben ser negras.

2.8.7.8. Espacios patrocinadores:

2.8.7.8.1. Patrocinador Espacio A: Este espacio se encuentra directamente debajo del código del país (o cantón para JDN), su altura máxima es de 20 cm y longitud máxima es de 15 cm. En este espacio se pueden colocar hasta 3 logotipos de patrocinadores diferentes.

2.8.7.8.2. Patrocinador Espacio B: parte delantera superior izquierda, este espacio es para el fabricante del uniforme o para otro patrocinador, la altura máxima es de 4 cm y la longitud máxima es de 5 cm. El espacio debe estar en el hombro izquierdo del uniforme, no en el medio.

2.8.7.8.3. Espacios patrocinadores C: paneles laterales, los logotipos de los patrocinadores pueden aparecer en el panel lateral con un ancho máximo de 5 cm y una longitud máxima es de 15 cm. Solo se permite un logotipo del patrocinador en cada lado y debe ser el mismo logotipo del patrocinador. Este espacio debe ser visible desde el costado del cuerpo. Si, debido al cuerpo del atleta, este espacio es parcialmente visible desde el frente, tiene que ser visible también desde atrás.

2.8.7.8.4. Patrocinador Espacio D: frente inferior, la altura máxima es de 4 cm y la longitud máxima es de 5 cm. Este espacio puede estar en el lado inferior izquierdo o derecho del uniforme, pero no en ambos.

2.8.7.8.5. Patrocinador Espacio E: parte superior de la espalda, puede contener un logotipo de cualquier patrocinador, este puede aparecer sobre el nombre de la familia en la parte posterior. La altura máxima es de 10 cm y la longitud máxima es de 15 cm.

2.8.7.8.6. Patrocinador Espacio F: frente superior, puede contener un logotipo de cualquier patrocinador, este puede aparecer sobre el nombre de la familia en el frente. La altura máxima es de 5 cm y la longitud máxima es de 15 cm.

2.8.7.8.7. Diseño de uniforme y localización de espacios para patrocinadores.

VISTA ANTERIOR

VISTA POSTERIOR



2.8.7.9. Trajes de neopreno:

2.8.7.9.1. Solo el logotipo del fabricante del traje de neopreno puede aparecer en los trajes de neopreno.

2.8.7.9.2. El tamaño máximo es de 80 cm² en la parte delantera y trasera. Este espacio está permitido tanto en el interior como en el exterior del neopreno.

2.8.7.9.3. Si el fabricante desea tener dos o más logotipos en la parte delantera o trasera, el total combinado no debe exceder los 80 cm².

2.8.7.9.4. Los logotipos en el panel lateral deben incluirse dentro de los 80 cm² para la parte posterior o los 80 cm² para el frente.

2.8.7.10. Los cubre brazos son permitidos excepto en el segmento de natación. Estos deben ser lisos y combinar con el uniforme, no deben mostrar ningún logotipo.

2.8.7.11. Los atletas no pueden colocar ningún tatuaje temporal en su cuerpo durante los eventos avalados por FEUTRI, excepto los números de carrera y los logotipos proporcionados por FEUTRI.

2.8.7.12. La ropa de podio debe de respetar todos los espacios de patrocinadores y colores de diseño indicados en esta sección.

2.8.8. Uniformes para eventos nacionales avalados por FEUTRI y Juegos Deportivos Nacionales (JDN):

2.8.8.1. Los brazos por debajo de los hombros deben ser descubiertos para categorías Elite, Junior y Juvenil de manera obligatoria en eventos de distancia estándar o menor. Las mangas largas y pantalones largos se permitirán dependiendo de las condiciones meteorológicas, o en cuyo caso se autorice trajes de neopreno.

2.8.8.2. Las mangas largas que no cubran el codo y antebrazo serán permitidas en distancia estándar o menor, solamente para las categorías de grupos por edad.

2.8.8.3. Las mangas largas que no sobrepasen la muñeca serán permitidas en eventos de media y larga distancia en todas las categorías.

2.8.8.4. Cubrir las piernas debajo de las rodillas no está permitido en el segmento de natación en ninguna distancia para las categorías Elite, Junior y Juvenil. Salvo cuando se autorice el uso de

traje de neopreno. Si se autoriza el uso del neopreno, se pueden cubrir las piernas y brazos en los otros segmentos de competencia. Quedan exentos de esta regla los grupos por edad.

2.8.8.5. Los competidores de grupos por edad y los competidores de pruebas de media y larga distancia pueden utilizar opcionalmente cremallera al frente, pueden utilizar la cremallera abierta hasta el extremo inferior del esternón, pero en el ingreso a meta la cremallera debe de estar completamente cerrada, de no ser así, se aplicará una penalidad de tiempo.

2.8.8.6. Todos los atletas deben llevar el mismo uniforme de principio a fin en eventos de distancia estándar o menor. No se permite el uso de un segundo uniforme removible en ninguno de los segmentos, esto se refiere, pero no se limita a speedsuit, mangas u otros, se sancionará con una penalidad de tiempo. Se permitirá el uso de chaquetas contra lluvia previa autorización del DT / JG, pero en ningún caso debe obstruir la visión del número de competición.

2.8.8.7. Los atletas de media y larga distancia se permite el uso de un segundo uniforme removible o específico para alguno de los segmentos de competencia, esto se refiere, pero no se limita a speedsuit, mangas u otros. Se permitirá el uso de chaquetas contra lluvia previa autorización del DT / JG, pero en ningún caso debe obstruir la visión del número de competición.

2.8.8.8. Los uniformes de cualquier categoría podrán tener espacios para los patrocinadores y no habrá restricción en el tipo de logo, tamaño o ubicación usado por los mismos. Esto aplica solamente para eventos nacionales avalados por la FEUTRI.

2.8.8.9. No existe ninguna restricción sobre el tipo de logotipo utilizado en los espacios para patrocinadores, siempre que los mismos no representen al tabaco, productos que contengan alguna sustancia incluida en la Lista de Prohibiciones de la AMA, o cualquier manifestación política, religiosa o racial.

2.8.9. Cualquier falta tipificada o no tipificada en el uniforme del presente reglamento y que a criterio del DT / JG sea transgresiva, se aplicará una descalificación del atleta.

2.9. Congreso Técnico

2.9.1. Si se programa opcionalmente un congresillo técnico para entrenadores, este deberá de efectuarse antes del congresillo técnico general.

2.9.2. Se podrá implementar un congresillo técnico digital, publicado al menos 12 horas antes del inicio de la competencia, este congresillo deberá de contar con una sección de preguntas y respuestas.

2.9.3. En caso de no implementarse el congresillo técnico digital, deberá de programarse al menos uno presencial no menos de 12 horas antes del inicio de la competencia.

2.9.4. Programar un congresillo técnico es obligatorio.

2.9.5. El congresillo técnico deberá ser dirigido por el DT / JG del evento.

2.9.6. En el congresillo se discutirá obligatoriamente los recorridos de la competencia, así como el número de circuitos, el itinerario del evento y el reglamento específico de la competencia.

2.9.7. En el congresillo técnico se pueden anunciar cambios específicos al reglamento o a cualquier aspecto referente a la competencia. Es obligación del atleta conocer cualquier cambio anunciado.

2.9.8. El DT / JG tiene la facultad de realizar cualquier cambio a las disposiciones pactadas en el congresillo técnico, inclusive antes de dar la salida, siempre y cuando se realice un anuncio público.

2.10. Resultados y Tiempos

- 2.10.1. Una carrera será ganada por el atleta que tiene el menor tiempo entre la señal de inicio hasta el momento en que cruza la línea de meta, siempre que haya completado de manera correcta el recorrido descrito.
- 2.10.2. En un evento en el que dos atletas empatan en un lugar y sus actuaciones no pueden ser separados (aplica para un evento rolling start), se les otorgará el mismo rango y el próximo atleta en terminar detrás de ellos ocuparán el mismo rango más dos lugares, con el posterior atleta clasificado en orden de llegada.
- 2.10.3. Los resultados oficiales aparecerán en una lista de los atletas de acuerdo a su tiempo de llegada.
- 2.10.4. El tiempo oficial publicado deben incluir los siguientes parámetros;
 - 2.10.4.1. Natación o primer segmento
 - 2.10.4.2. Transición 1
 - 2.10.4.3. Ciclismo o segundo segmento
 - 2.10.4.4. Transición 2
 - 2.10.4.5. Carrera o tercer segmento
 - 2.10.4.6. Tiempo total
- 2.10.5. Los resultados incluirán los atletas que no terminan la competencia y se representarán mediante las letras DNF.
- 2.10.6. Los resultados incluirán los atletas que no iniciaron la competencia y se representarán mediante las letras DNS.
- 2.10.7. Los resultados incluirán los atletas que están descalificados y se representarán mediante las letras DSQ.
- 2.10.8. Los resultados incluirán los atletas que fueron lapeados y se representarán mediante las letras LAP.
- 2.10.9. Las consultas sobre los resultados extra oficiales serán única y exclusivamente atendidas por el DT / JG.
- 2.10.10. Los resultados pueden ser declarados oficiales en cualquier momento. El DT / JG usará todos los recursos disponibles para decidir la posición final de cada atleta. La información de dispositivos tecnológicos o recursos manuales razonables se podrán utilizar como medio para la toma de decisiones.

2.11. Condiciones Excepcionales

- 2.11.1. Una competencia puede presentar situaciones excepcionales, para ello el DT / JG deberá de resolver utilizando los siguientes principios:
 - 2.11.1.1. Previo al inicio de una competencia de triatlón puede modificarse a un duatlón, aquatlón o aquabike respetando las distancias equivalentes al evento modificado.
 - 2.11.1.2. Un evento puede iniciar como máximo con 1 hora de retraso, pasado este tiempo el mismo podrá modificarse a una competencia con dos segmentos o en casos de seguridad, reprogramarse o cancelarse, en ningún caso se podrá competir como evento de un solo segmento (natación, ciclismo o atletismo).
 - 2.11.1.3. Una vez iniciada una competencia, cualquier segmento, puede acortarse durante el desarrollo del mismo. El DT / JG y los OT tomarán todas las medidas razonables para garantizar la equidad del evento y la seguridad de los atletas. De lo contrario, la competencia se detendrá.
 - 2.11.1.4. Cuando exista una interrupción no planificada en el desarrollo de eventos de distancia estándar o menor y el atleta líder ha completado más del 50% del último segmento de competencia, todos los atletas serán clasificados de acuerdo con la posición en los últimos datos registrados disponibles. En el caso de que todos los atletas sean detenidos antes del

50% del último segmento, la competencia se reiniciará, si es posible, de lo contrario no se producirán resultados.

- 2.11.1.5. Cuando exista una interrupción no planificada en el desarrollo de eventos de media distancia o mayor los atletas que completaron al menos dos segmentos serán clasificados según su posición en los últimos datos registrados disponibles. Cualquier atleta que no complete al menos dos segmentos será incluido en los resultados como NC (no completó el recorrido mínimo). En el caso de que todos los atletas se detengan antes del final del segundo segmento, la competencia se reiniciará, si es posible, de lo contrario no se producirán resultados.

3. PENALIDADES

3.1. Reglas Generales

- 3.1.1. El incumplimiento o la intención manifiesta de incumplimiento de las Reglas de Competición de la FEUTRI puede dar lugar a que un atleta sea advertido verbalmente, sancionado con una penalización de tiempo, descalificado, suspendido o expulsado.
- 3.1.2. La naturaleza de la violación de la norma determinará la sanción posterior.
- 3.1.3. Una suspensión o una expulsión ocurrirán por violaciones muy graves a cualquiera de las Reglas de Competición de la FEUTRI o las Reglas de Antidopaje.
- 3.1.4. Las razones para una penalidad se refieren, pero no se limitan a las mostradas en el apéndice 20.1.
- 3.1.5. Los OT están autorizados señalar una infracción a las reglas de competición. Si la infracción no está enumerada en el apéndice 20.1, y el OT considera que existe una ventaja injusta o una situación peligrosa, se autoriza a señalar una sanción.
- 3.1.6. Todo participante de eventos avalados por la FEUTRI está sujeto al principio de legalidad deportiva, esto quiere decir que un atleta no puede tomar ventaja basándose en aquello que no está señalado de forma expresa en el presente reglamento. Por tanto, cuando un atleta tome una ventaja que a criterio del OT sea injusta, deberá abstenerse o se le aplicará la regla 3.1.2.

3.2. Advertencias

- 3.2.1. El propósito de una advertencia es alertar a un atleta sobre una posible violación de las reglas y promover una actitud "proactiva" de parte de los OT.
- 3.2.2. Una advertencia puede darse cuando: Un atleta se encuentra a punto de violar una regla sin querer o sin darse cuenta, o cuando un OT considera que una violación está a punto de ocurrir o cuando ninguna ventaja se ha ganado.
- 3.2.3. Dar una advertencia: El Oficial soplará su silbato, el atleta se detendrá si es necesario, se le insta a modificar su comportamiento, y se permite que continúe la carrera inmediatamente después.
- 3.2.4. No es necesario realizar una advertencia antes de penalizar. Si el OT determina que existe una situación de ventaja o alguna violación manifiesta al reglamento, se faculta a efectuar la penalización de manera expedita.

3.3. Penalidades de Tiempo

- 3.3.1. Las penalizaciones de tiempo serán purgadas en un "Penalty Box" designado, en el área de transición o aplicables al tiempo final de competencia, según corresponda.
- 3.3.2. Una penalidad tiempo es una sanción aplicable a infracciones que no ameriten una descalificación.
- 3.3.3. Los OT decidirán cuándo un atleta necesita ser penalizado con una penalización de tiempo, la advertencia se dará a discreción del OT, ya que esta no es necesaria para efectuar una penalidad.
- 3.3.4. El OT que aplica la penalidad de tiempo no está obligado a dar una explicación al atleta de la razón por la que recibe dicha penalidad.

- 3.3.5. El procedimiento para señalar una sanción es la siguiente: Se sonará el silbato y se llamará en voz alta al número de competidor, cuando exista contacto visual se mostrará la respectiva tarjeta (el mostrar la tarjeta no es un procedimiento obligatorio para hacer efectiva una sanción) y se le indicará en voz alta "Penalidad". Este procedimiento no es obligatorio para hacer efectiva una sanción.
- 3.3.6. Se utilizará una tarjeta amarilla en cualquiera de los segmentos de la competencia.
- 3.3.7. Se utilizará la tarjeta azul solamente para penalidades relacionadas al draft.
- 3.3.8. Por razones de seguridad, un OT puede retrasar la emisión de una advertencia o una sanción.
- 3.3.9. Los atletas deben ser informados de las sanciones mediante la visualización del número de atleta en una pizarra ubicada en el Penalty Box, Zona de Transición o en la publicación extra oficial de los tiempos al final de la competencia, según sea el caso. Es responsabilidad del atleta comprobar si se encuentra sancionado.
- 3.3.10. Los atletas deben ser informados de las sanciones mediante la visualización del número de atleta, se utilizará un sistema de letras que se ubicarán junto a número de competencia, estos representarán la naturaleza de la violación por la cual se le sanciona, se utilizarán los siguientes:
- 3.3.10.1. N= Sanción en el segmento de natación.
 - 3.3.10.2. T= Sanción en la zona de transición.
 - 3.3.10.3. M= Sanción en la monta.
 - 3.3.10.4. D= Sanción en la desmonta.
 - 3.3.10.5. C= Sanción en el segmento de ciclismo.
 - 3.3.10.6. E= Sanción contra el equipamiento utilizado.
 - 3.3.10.7. A= Sanción en el Segmento de Atletismo.
 - 3.3.10.8. O= Otro tipo de infracciones.
- 3.3.11. Existen dos tipos de infracciones que son sancionados con una penalidad de tiempo, la primera es referente a las infracciones por drafting y la segunda son todas las demás infracciones que no ameriten una descalificación y por tanto pueden ser acumulables.
- 3.3.12. El tiempo asignado a cada tipo de penalidad dependerá del tipo de evento desarrollado, a continuación, se resumen las penalidades de tiempo:
- 3.3.12.1. Infracciones por drafting:
 - 3.3.12.1.1. 5 minutos en eventos de larga distancia.
 - 3.3.12.1.2. 5 minutos en eventos de media distancia.
 - 3.3.12.1.3. 2 minutos en eventos de distancia estándar.
 - 3.3.12.1.4. 1 minuto en eventos de distancia sprint o menor.
 - 3.3.12.2. Otro tipo de infracciones:
 - 3.3.12.2.1. 1 minuto en eventos de larga distancia.
 - 3.3.12.2.2. 30 segundos en eventos de media distancia.
 - 3.3.12.2.3. 15 segundos en eventos de distancia estándar.
 - 3.3.12.2.4. 10 segundos en eventos de distancia sprint o menor.
- 3.3.13. Procedimiento para cumplir una pena de tiempo una vez que se les muestra una tarjeta amarilla o azul es el siguiente:
- 3.3.13.1. Pena de Tiempo en Transición 1 (de las infracciones hasta este punto): El OT mostrará una tarjeta amarilla (no es mandatorio, ni exime al atleta a servir la penalidad) al atleta penalizado en su sitio del área de transición, este no debe tocar ninguno de sus equipos, si lo hace, se le debe indicar que los deje y el tiempo se reiniciará. El OT le indicará cuando inicia y termina el tiempo de sanción. Si el atleta hace caso omiso a las indicaciones del oficial, se expone a una descalificación.
 - 3.3.13.2. Pena de tiempo en el Penalty Box de Ciclismo: El OT mostrará una tarjeta azul o amarilla al atleta penalizado (no es mandatorio, ni exime al atleta a servir la penalidad). El oficial debe de indicarle al atleta que debe de detenerse en el próximo Penalty Box y seguir las

instrucciones del oficial a cargo de esa zona. Es responsabilidad del atleta reportarse en el siguiente Penalty Box del recorrido e indicarle al oficial de esta zona el número de sanciones y el color de tarjeta que le mostraron, de lo contrario será descalificado, en esta zona no existirá una pizarra con el número de los atletas sancionados. De igual manera es prohibido realizar cualquier ajuste o mantenimiento a ningún equipo que porte el atleta, sin embargo, el mismo podrán consumir la hidratación o comida que porte consigo.

3.3.13.3. Pena de tiempo en el Penalty Box de Carrera: los números de los atletas sancionados deberán de estar expuestos claramente en una pizarra antes del Penalty Box. Es responsabilidad del atleta purgar sus penalidades en esta zona antes de ingresar a meta, de lo contrario será descalificado.

3.3.13.4. El atleta deberá de reportarse con el oficial a cargo de esta zona, el tiempo de penalidad inicia una vez que ingrese al área de penalidad designada y terminará cuando el oficial a cargo le indique que puede continuar.

3.3.14. El número del atleta penalizado será removido de la pizarra e incorporado al registro de OT, una vez que este haya purgado la falta.

3.3.15. La penalidad "Stop and Go" es una medida que puede implementar los OT, para purgar sanciones menores.

3.3.16. El "Stop and Go" no es considerado una penalidad de tiempo, por lo tanto, las acumulaciones de este tipo de faltas no acarrearán una descalificación.

3.4. Descalificación

3.4.1. Una descalificación es una sanción por violaciones graves a las reglas, como pero no limitado a, maniobras peligrosas o antideportivas en cualquier trayecto de competencia, reiteradas infracciones, conducta agresiva o antideportiva.

3.4.2. La descalificación por acumulación de penalidades por draft se resume en obtener 2 o más penalizaciones de tiempo en la distancia estándar o menor y 3 o más penalizaciones de tiempo en los eventos de media y larga distancia.

3.4.3. El procedimiento para realizar una descalificación: El OT deberá de sonar un silbato o bocina y llamar por el número de competición. Cuando exista contacto visual deberá de mostrarle al atleta la tarjeta roja y decir en voz alta "Descalificado".

3.4.4. Por razones de seguridad, un OT puede retrasar la emisión de una descalificación.

3.4.5. Un atleta puede terminar la competencia si un OT emite una descalificación.

3.5. Suspensión

3.5.1. Una suspensión es una sanción aplicada por una grave infracción al reglamento o conducta agresiva o antideportiva.

3.5.2. Un atleta suspendido no podrá participar en ninguna de las competencias avaladas por la FEUTRI o WT, durante su periodo de suspensión.

3.5.3. Reporte: El DT / JG presentará un informe a la FEUTRI incluyendo todos los detalles de la acción, y las razones para recomendar al atleta para una suspensión. Este informe se presentará al Comité de Delegados Técnicos de la FEUTRI en un periodo no superior a 8 días hábiles desde el día de la competencia. Este comité analizará el caso para emitir una sanción de entre 3 meses a 4 años dependiendo de la violación.

3.5.4. Suspensión debido dopaje: Si la suspensión es por dopaje, el atleta no podrá competir en cualquier otro deporte cuya federación es reconocido por la WT o el Comité Olímpico Internacional (COI).

3.6. Expulsión

- 3.6.1. El competidor que sea acreedor a una expulsión, es sancionado de por vida y no podrá tomar parte en competencias avaladas por la FEUTRI y cualquiera de sus Asociaciones reconocida por la FEUTRI, mientras esté suspendido o expulsado por la FEUTRI.
- 3.6.2. Un competidor será expulsado (suspendido de por vida) (aunque no únicamente por estas razones): cuando haya reincidido en el uso de sustancias prohibidas (una segunda prueba de dopaje positiva) como está escrito y siguiendo el reglamento para Control de Dopaje de la FEUTRI. O por una conducta antideportiva que resulte inusual y notablemente violenta.

3.7. Derecho a la Protesta

- 3.7.1. Todo competidor tiene el derecho de realizar una protesta post competencia.
- 3.7.2. Una protesta es la inconformidad de un atleta sobre alguna sanción aplicada durante la competencia.
- 3.7.3. La protesta será procesada única y exclusivamente con la fórmula de protesta (ver apéndice 20.2) completa con toda la información solicitada. Si esta se encuentra incompleta por la razón que sea, no será procesada y el dinero no será reintegrado al atleta.
- 3.7.4. El periodo para realizar las protestas post competencia se deben de efectuar en el tiempo establecido para dicha acción, el tiempo para recibir protestas corresponde a 15 minutos como mínimo y a 20 minutos como máximo, después de la publicación de los resultados preliminares, este espacio debe de ser publicado en el congresillo técnico.
- 3.7.5. Las protestas recibidas post competencia deben de ser procesadas e incorporar dichos cambios al listado final de competencia y ser reflejados en la premiación.
- 3.7.6. Las protestas no se podrán hacer en caso de “valoraciones de criterio”. Una valoración de criterio incluirá, pero no estará limitada a: drafting, obstrucción, bloqueo y conducta antideportiva.

3.8. Reinstalación

- 3.8.1. Cuando un atleta termine el tiempo suspensión, el competidor deberá solicitar por escrito al presidente de la FEUTRI su reintegración.

4. NATACIÓN

4.1. Reglas Generales

- 4.1.1. Los competidores podrán hacer uso de cualquier tipo de brazada que les permita impulsarse a través del agua. En su caso podrán también pararse o flotar si así lo requieren.
- 4.1.2. El competidor podrá pararse en el fondo, o descansar deteniéndose de algún objeto inanimado como lo son las boyas o algún bote o lancha estacionario. El competidor no podrá hacer uso del fondo o del objeto inanimado para ganar cualquier tipo de avance o ventaja.
- 4.1.3. En caso de emergencia, el competidor deberá levantar el brazo por arriba de su cabeza y pedir ayuda. Una vez que el juez oficial o voluntario le dio asistencia, el competidor se deberá retirarse voluntariamente de la competencia.
- 4.1.4. El competidor deberá cumplir y seguir siempre la ruta descrita por la organización.
- 4.1.5. Cualquier situación en la que el atleta obtenga una ventaja desleal por ayuda externa de una persona, objeto o la acción indirecta de algún otro competidor, repercutirá en la descalificación del atleta en cuestión.
- 4.1.6. Los atletas pueden mantener su propio espacio deportivo en el agua:
 - 4.1.6.1. Si los atletas hacen un contacto accidental en la natación, pero luego se separan inmediatamente, no se incurrirá en penalización.
 - 4.1.6.2. Si los atletas hacen contacto en la natación, y un atleta impide el progreso del otro atleta sin apartarse, esta acción resultará en una penalización de tiempo.

- 4.1.6.3. Si un atleta afecta deliberadamente a otro atleta para impedir su progreso, obtener una ventaja injusta o potencialmente causar un daño, se aplicará una descalificación del atleta infractor y se someterá a un posterior proceso disciplinario por parte de la FEUTRI dependiendo de la gravedad de la falta.
- 4.1.7. La calidad del agua para efectuar el segmento de natación debe de cumplir con el siguiente procedimiento:
- 4.1.7.1. Recolectar tres muestras diferentes de tres localizaciones diferentes de la zona del recorrido de natación.
- 4.1.7.2. Las tres muestras deben de ser analizadas de forma separada y se considerará como valores oficiales la muestra que contenga los peores resultados.
- 4.1.7.3. Los resultados del análisis de la calidad del agua deben de cumplir con los siguientes requisitos:
- 4.1.7.3.1. Natación en el mar:
- 4.1.7.3.1.1. PH entre 6 y 9.
- 4.1.7.3.1.2. Enterococos: no mayor de 100 ufc por cada 100 ml
- 4.1.7.3.1.3. Escherichia coli: no mayor de 250 ufc por cada 100 ml
- 4.1.7.3.1.4. Ausencia total de algas de marea roja o en su defecto, suficiente evidencia visual de su ausencia.
- 4.1.7.3.2. Natación en lagos:
- 4.1.7.3.2.1. PH entre 6 y 9.
- 4.1.7.3.2.2. Enterococos: no mayor de 200 ufc por cada 100 ml
- 4.1.7.3.2.3. Escherichia coli: no mayor de 500 ufc por cada 100 ml
- 4.1.7.3.2.4. Algas verdeazuladas (cianobacterias): no mayor a 100.000 células por cada mililitro. Esta prueba solo se requiere en caso de que exista una evidencia visual positiva de floración de algas verdeazuladas. Debido a la posibilidad de una rápida formación de espuma, el organizador debe realizar una inspección sanitaria en la semana previa a la competencia en el área propensa a la formación de espuma. Donde no hay espuma visible, pero el agua muestra una fuerte decoloración verdosa, turbidez y la transparencia es inferior a 0,5 m, se debe realizar la prueba de cianobacterias.
- 4.1.7.3.3. Todas las unidades deben expresarse en ufc/100 ml (Unidades formadoras de colonias) o en nmp/100 ml (Número más probable)
- 4.1.7.3.4. Si la prueba de calidad del agua muestra valores fuera de los límites de tolerancia indicados anteriormente, la natación se cancelará.

4.2. Uso del Traje de Neopreno

- 4.2.1. La natación debe de cancelarse cuando el promedio de las temperaturas del viento y el agua sean menor a 12 o mayor a 32 grados centígrados. Cuando el promedio de las temperaturas del viento y el agua sean de 31 grados o más, la mayor distancia que se puede hacer es de 750 metros. Cuando el promedio de las temperaturas del viento y el agua se ubiquen entre 14 y 13 grados, la mayor distancia que se puede hacer es de 1500 metros. Cuando el promedio de las temperaturas del viento y el agua sean de 13 grados o menos, la mayor distancia que se puede hacer es de 750 metros.
- 4.2.2. Las celdas de color rojo indican la cancelación de la natación en todas las categorías. Las celdas de color azul indican el uso obligatorio del traje de neopreno. Las celdas de color naranja indican el uso opcional del traje neopreno en categoría Elite, U23, Junior. Las celdas de color amarillo y las naranjas indican el uso opcional del traje neopreno en categorías de grupos por edad. Las celdas sin color indican la prohibición del uso del traje de neopreno.

		TEMPERATURA DEL VIENTO EN GRADOS CENTÍGRADOS																					
		32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
TEMPERATURA DEL AGUA EN GRADOS CENTÍGRADOS	32	32	31,5	31	30,5	30	29,5	29	28,5	28	27,5	27	26,5	26	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5
	31	31,5	31	30,5	30	29,5	29	28,5	28	27,5	27	26,5	26	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21
	30	31	30,5	30	29,5	29	28,5	28	27,5	27	26,5	26	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5
	29	30,5	30	29,5	29	28,5	28	27,5	27	26,5	26	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20
	28	30	29,5	29	28,5	28	27,5	27	26,5	26	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5
	27	29,5	29	28,5	28	27,5	27	26,5	26	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19
	26	29	28,5	28	27,5	27	26,5	26	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5
	25	28,5	28	27,5	27	26,5	26	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18
	24	28	27,5	27	26,5	26	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5
	23	27,5	27	26,5	26	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5	17
	22	27	26,5	26	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5	17	16,5
	21	26,5	26	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5	17	16,5	16
	20	26	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5	17	16,5	16	15,5
	19	25,5	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5	17	16,5	16	15,5	15
	18	25	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5	17	16,5	16	15,5	15	14,5
	17	24,5	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5	17	16,5	16	15,5	15	14,5	14
	16	24	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5	17	16,5	16	15,5	15	14,5	14	13,5
	15	23,5	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5	17	16,5	16	15,5	15	14,5	14	13,5	13
	14	23	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5	17	16,5	16	15,5	15	14,5	14	13,5	13	12,5
	13	22,5	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5	17	16,5	16	15,5	15	14,5	14	13,5	13	12,5	12
	12	22	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5	17	16,5	16	15,5	15	14,5	14	13,5	13	12,5	12	11,5
11	21,5	21	20,5	20	19,5	19	18,5	18	17,5	17	16,5	16	15,5	15	14,5	14	13,5	13	12,5	12	11,5	11	

4.2.3. Si las condiciones climáticas así lo dictan, el Comité Médico puede sugerir al DT / JG adaptar los límites a las condiciones imperantes. La determinación del uso del traje de neopreno se hará 24 horas antes del arranque de la competencia, con la revisión final una (1) hora antes, por el DT / JG de la FEUTRI, y será claramente notificada a los competidores.

4.3. Modificaciones

4.3.1. El DT / JG tiene la potestad de modificar las distancias, el recorrido o cancelar la natación, según criterios técnicos o de seguridad. Estos cambios deben de ser notificados a los competidores antes de iniciar el evento.

4.4. Proceso de Salida e Inicio de la Competencia

4.4.1. Para eventos WT, se establecerá un orden de acuerdo al ranking mundial, este se organizará de la mejor posición a la peor posición.

4.4.2. En el momento que cada atleta es llamado a la parrilla de salida, este puede seleccionar cualquier posición. Una vez seleccionada no podrá cambiar.

4.4.3. Los OT que se ubican detrás de la parrilla de salida, deben de tomar nota del dorsal y la posición de los competidores. Esto servirá como registro de posición en caso de una salida en falso.

4.4.4. Después de que todos los atletas están en posición (confirmado por la línea de OT), el DT / JG dirá en voz alta "¡En sus marcas!". Cuando esto suceda, los atletas podrán dar un paso al frente, siempre detrás de la línea de salida.

4.4.5. En cualquier momento después del anuncio "¡En sus marcas!", se podrá dar la señal de salida. Esta debe de ser un solo sonido, que se puede mantener unos segundos. (Este de no debe de ser pulsado, es decir, no debe sonar varias veces).

4.4.6. Los OT involucrados en la salida, deberán de realizar las siguientes funciones:

4.4.6.1. Dos OT que se ubican a los extremos de la línea de salida, con cámaras. Deberán de indicarle al DT / JG si hubo o no una salida en falso. La señal de salida en falso, en caso de que

se presentara son varios sonidos consecutivos, así los atletas deben de volver a su posición original de salida.

- 4.4.6.2. OT que se ubican detrás de la parrilla de salida, deben de anotar los dorsales de cada competidor en su posición de salida respectiva, generando así un registro en caso de la salida en falso. Si se da una salida en falso, estos OT tienen la responsabilidad de ubicar lo más ágilmente a todos los competidores. Cuando el OT levante su bandera, es señal de que se está listo para iniciar.
- 4.4.7. En caso de una salida en falso, el competidor deberá de purgar la penalización de tiempo en la transición 1.
- 4.4.8. Las salidas para los grupos por edad, se efectuarán de manera masiva. Por lo tanto, se confeccionará un corral de salida en la que deberán de esperar la indicación "¡En sus marcas!".
- 4.4.9. Para eventos nacionales avalados por la FEUTRI se organizarán salidas de cada género por separado, estos no considerarán ningún ranking.
- 4.4.10. Proceso de salida tipo contrarreloj:
 - 4.4.10.1. Los atletas son responsables de estar en la línea de salida a tiempo.
 - 4.4.10.2. Se utilizará una cámara de video para grabar toda la salida.
 - 4.4.10.3. Los OT de salida son responsables de sincronizar sus propios relojes con los de los Cronometradores.
 - 4.4.10.4. Los OT de salida deben brindar a todos los atletas la oportunidad de comenzar en sus tiempos correctos.
 - 4.4.10.5. Los OT de salida son responsables de registrar los detalles de cualquier infracción en la salida, además deben anotar un respaldo manual.
 - 4.4.10.6. Los atletas se alinearán de acuerdo con el orden de salida previamente establecido. Los atletas deberán presentarse en el área de inicio al menos 2 minutos antes de su hora de salida.
 - 4.4.10.7. Los atletas serán informados por el OT de salida en los segundos 15 y 5 antes de la hora de salida.
 - 4.4.10.8. El OT de salida anunciará la hora de salida utilizando una bocina electrónica, manual o silbato, según corresponda.
 - 4.4.10.9. Cualquier atleta que no inicie a la hora que le corresponde será descalificado. Los atletas que comiencen después de su hora de inicio producto de una situación de fuerza mayor, deberán obtener el aval del DT / JG para comenzar. La hora de inicio oficial del atleta en cuestión se mantendrá según la asignación previa.
- 4.4.11. Proceso de salida tipo Rolling start:
 - 4.4.11.1. Este sistema de salida es apropiado para eventos con participación masiva. Puede usarse en eventos donde las condiciones de inicio no permiten un espacio amplio que ofrezca a los atletas un comienzo seguro de la natación.
 - 4.4.11.2. El OT de salida puede interrumpir el procedimiento de salida en cualquier momento.
 - 4.4.11.3. El OT de salida determinará la hora de salida de cualquier atleta en caso de incidentes en la salida.
 - 4.4.11.4. Si un atleta tiene dos o más horas de inicio registradas, la primera será la hora de inicio válida.
 - 4.4.11.5. Los atletas que comiencen en cualquier ola anterior a la que el atleta está asignado, serán descalificados.
 - 4.4.11.6. Los atletas que lleguen tarde a la ola asignada necesitarán la aprobación del DT / JG para comenzar. La hora de inicio oficial del atleta en cuestión se mantendrá según la asignación previa.

4.5. Equipamiento

- 4.5.1. Todos los atletas deben llevar la gorra oficial del evento durante todo el segmento de natación, esta será proporcionada por la organización.
- 4.5.2. Si un atleta decide usar dos gorras, la gorra oficial debe estar en el exterior.
- 4.5.3. En un evento de aquatlon, los atletas pueden llevar la gorra de natación y gafas durante el primer segmento de carrera y pueden usarlos en la zona de transición.
- 4.5.4. Los atletas no pueden alterar las gorras de natación. No usar el gorro de baño oficial, o alterar la gorra oficial de natación, podrá resultar en una penalización de tiempo según corresponda la distancia.
- 4.5.5. El uniforme de competición deberá de ser el mismo de principio a fin del evento. Por lo tanto, si los atletas optan por llevar más de un traje, ambos tienen que cumplir con las especificaciones y normas de uniformes y no se puede quitar durante toda la competencia. Excepto en los eventos de media y larga distancia donde si pueden utilizar secciones removibles permitidas.
- 4.5.6. Los swimskins se pueden quitar después del segmento de natación, excepto en eventos de distancia estándar o menor.
- 4.5.7. En eventos de media y larga distancia se permite el uso de un swimskin o wetsuits, siempre que sea aprobado por el DT / JG y que cumpla con los requisitos especificados en la sección 2.8 del presente reglamento.
- 4.5.8. Los atletas no deben usar:
 - 4.5.8.1. Dispositivos de propulsión artificiales.
 - 4.5.8.2. Dispositivos de flotación (Solo en caso de eventos benjamín, es permitido el uso de los mismos).
 - 4.5.8.3. Guantes o calcetines.
 - 4.5.8.4. Uniforme que no cumpla con las especificaciones planteadas en el presente reglamento.
 - 4.5.8.5. Trajes de buceo.
 - 4.5.8.6. Wetsuits o swimskin cuando están prohibidos.
 - 4.5.8.7. Snorkels.
 - 4.5.8.8. Audífonos.
 - 4.5.8.9. El número de competencia de atletismo.
 - 4.5.8.10. Dispositivos inflables de seguridad.
 - 4.5.8.11. Algún tipo de joyería.

5. CICLISMO

5.1. Reglas Generales

- 5.1.1. Un atleta no tiene permitido bloquear a otros atletas, competir con el torso desnudo, avanzar sin estar en posesión de la bicicleta, o utilizar una bicicleta diferente a la que fue revisada por los OT pertinentes.
- 5.1.2. Los atletas deben obedecer las regulaciones nacionales de tránsito y respetar las indicaciones dadas por los OT u autoridades competentes, cualquier competidor que incumpla estas indicaciones se expone a una descalificación.
- 5.1.3. Los atletas deben de obedecer las indicaciones técnicas o de seguridad que les indiquen los OT.
- 5.1.4. Cualquier competidor que a criterio de un OT represente un peligro para la integridad de los demás competidores o la suya misma, podrá ser descalificado y retirado de la competencia.
- 5.1.5. El competidor debe de seguir la ruta descrita, cualquier alteración al recorrido se penalizará con una descalificación.
- 5.1.6. Ningún tipo de avance que no sea el provocado por el ciclista y la bicicleta es permitido.
- 5.1.7. Es responsabilidad del atleta mantenerse sobre la ruta designada y conocerla a la perfección.
- 5.1.8. La posición de conducción requiere que los únicos puntos de apoyo sean los siguientes: los pies en los pedales, las manos en el manillar y los glúteos en el asiento. Para eventos draft ilegal es posible

apoyar los antebrazos en el manubrio. Cualquier otra posición supondrá la aplicación de una sanción de tiempo.

5.1.9. Una conducción temeraria puede resultar en una penalidad de tiempo, esto incluye, pero no se limita a rebasar a otro atleta por el lado derecho.

5.2. Equipamiento

5.2.1. Cualquier modificación hecha por la UCI en relación al equipamiento debe de ser aprobada y aceptada en primera instancia por la WT y posteriormente incorporada por la FEUTRI al reglamento de competición. Esta modificación no entrará en vigencia hasta el anuncio público hecho por la FEUTRI. Dicho anuncio puede realizarse en cualquier momento del año.

5.2.2. La bicicleta es un vehículo de propulsión humana con dos ruedas de igual diámetro. La rueda delantera deberá ser orientable; la rueda trasera será fija y debe de ser potenciada través de un sistema mecánico que comprende pedales, platos, piñones y una cadena.

5.2.3. Las bicicletas para eventos draft legal deben de cumplir con los siguientes lineamientos:

5.2.3.1. El marco de la bicicleta debe ser de un patrón tradicional, es decir, construido alrededor de un triángulo principal de tres elementos tubulares rectos o cónicos (que pueden ser redondos, ovalados, aplanados, con forma de lágrima o de otra forma en sección transversal) de tal manera que la forma de cada elemento encierra una línea recta. Los elementos del marco se colocarán de manera que los puntos de unión sigan el siguiente patrón: el tubo superior conecta la parte superior del tubo de dirección con la parte superior del tubo del asiento; el tubo del asiento (desde el cual se extenderá el poste del asiento) se conectará a la cámara del eje de pedales; el tubo inferior conectará la carcasa del soporte inferior a la parte inferior del tubo de dirección. Los triángulos traseros estarán formados por los tirantes de la cadena, los tirantes del asiento y el tubo del asiento con los tirantes del asiento anclados al tubo del asiento en puntos que se encuentren dentro de los límites establecidos para la pendiente del tubo superior. La altura máxima de los elementos debe ser de 8 cm y el espesor mínimo de 2.5 cm. El grosor mínimo se reducirá a 1 cm para los soportes de la cadena y el asiento. El espesor mínimo de los elementos de la horquilla delantera será de 1 cm; Estos pueden ser rectos o curvos. La relación máxima de dos dimensiones en una sección transversal de cualquier tubo es 1 a 3.

5.2.3.2. La bicicleta no tendrá más de 185 cm de largo y 50 cm de ancho.

5.2.3.3. La bicicleta medirá entre 24 cm y 30 cm desde el suelo hasta el centro del eje de los pedales.

5.2.3.4. No habrá menos de 54 cm ni más de 65 cm entre una línea vertical que pasa por el centro del eje de pedales y una línea vertical que pasa por el centro del eje de la rueda delantera.

5.2.3.5. Los carenados están prohibidos. Cualquier dispositivo, agregado o mezclado en la estructura, destinado a disminuir, o que tenga el efecto de disminuir, resistencia a la penetración de aire o acelerar artificialmente la propulsión, como una pantalla protectora, carenado de forma de fuselaje o similar, estará prohibido.

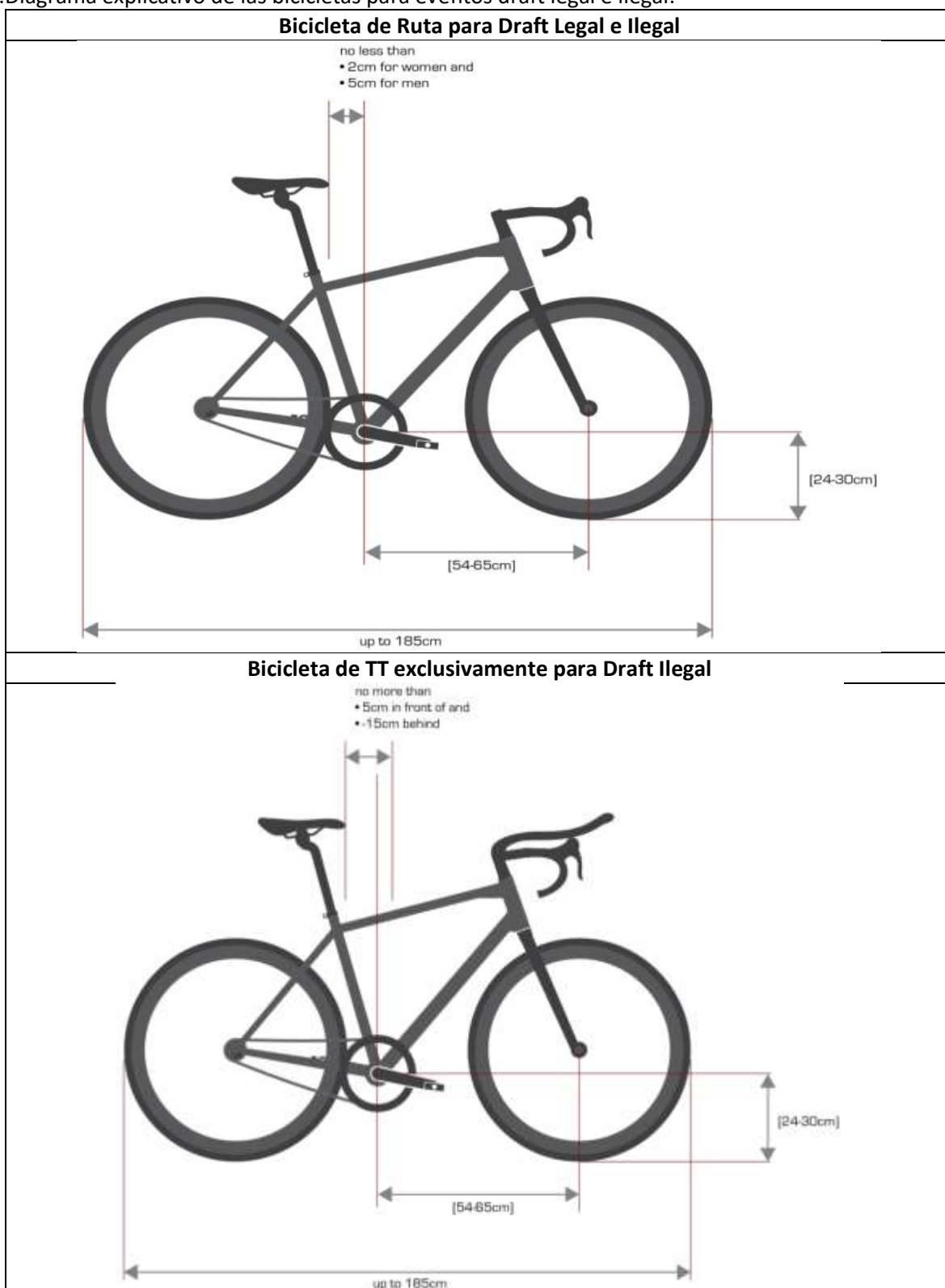
5.2.3.6. Las bicicletas provistas con la etiqueta de homologación UCI Road Race (Código RD) estará permitido su uso para eventos avalados por la FEUTRI; inclusive si infringen alguna de las condiciones mencionadas previamente, con excepción de aquellos elementos que no formen parte de la bicicleta en su versión de fábrica.

5.2.3.7. Las bicicletas provistas con la etiqueta de homologación de contrarreloj de la UCI (Código TT) están prohibidas para eventos draft legal.

5.2.3.8. Para las categorías Elite, Junior y Juvenil, con respecto a la posición del asiento, se colocará considerando una línea vertical tocando el punto más delantero del asiento que no será inferior a 5 cm para los hombres, y 2 cm para las mujeres, detrás de una línea vertical que pasa por el centro del eje de pedales.

- 5.2.3.9. Las bicicletas o equipos no tradicionales o inusuales serán ilegales a menos que los detalles hayan sido presentados al Comité Técnico de la WT y que el mismo emita una aprobación al menos 30 días antes del evento.
- 5.2.3.10. Solo los logotipos de productos relacionados con bicicletas pueden aparecer en la bicicleta. Los logotipos no pueden interferir ni dificultar la colocación del número de carrera de bicicleta en el cuadro de la bicicleta. Para estos efectos, el nombre completo o apellidos del atleta pueden aparecer una vez en la bicicleta, ya sea en la barra horizontal de la bicicleta o en el eje del asiento, con un tamaño máximo de 10 cm².
- 5.2.4. Las bicicletas para eventos draft ilegal deben de cumplir con los siguientes lineamientos:
 - 5.2.4.1. La bicicleta no tendrá más de 185 cm de largo y 50 cm de ancho;
 - 5.2.4.2. La bicicleta medirá entre 24 cm y 30 cm desde el suelo hasta el centro del eje de pedales.
 - 5.2.4.3. No habrá menos de 54 cm ni más de 65 cm entre una línea vertical que pasa por el centro del eje de pedales y una línea vertical que pasa por el centro del eje de la rueda delantera.
 - 5.2.4.4. El marco de la bicicleta debe ser de un patrón tradicional, es decir, construido alrededor de un marco cerrado de elementos tubulares rectos o cónicos (que pueden ser redondos, ovalados, aplanados, en forma de lágrima o de otra manera en sección transversal). Las bicicletas construidas alrededor de una forma de diamante (sin tubo de sillín) o con un triángulo trasero que no se conecta en la parte superior de la sección del tubo inferior / superior se consideran aceptables.
 - 5.2.4.5. Las bicicletas provistas con la etiqueta de homologación de contrarreloj de la UCI (Código TT) están permitidas en los eventos draft ilegal.
 - 5.2.4.6. En eventos draft ilegal con respecto a la posición del asiento, se colocará considerando una línea vertical tocando el punto más delantero del asiento y que no estará a más de 5 cm por delante ni a más de 15 cm por detrás, una línea vertical que pasará por el centro del eje de pedales.
 - 5.2.4.7. Las bicicletas o equipos no tradicionales o inusuales serán ilegales a menos que se hayan presentado detalles al Comité Técnico de la WT para su aprobación al menos 30 días antes del Evento.
 - 5.2.4.8. Solo los logotipos de productos relacionados con bicicletas pueden aparecer en la bicicleta. Los logotipos no pueden interferir ni dificultar la colocación del número de carrera de bicicleta en el cuadro de la bicicleta. Para estos efectos, el nombre completo o apellidos del atleta pueden aparecer una vez en la bicicleta, ya sea en la barra horizontal de la bicicleta o en el eje del asiento, con un tamaño máximo de 10 cm².

5.2.5. Diagrama explicativo de las bicicletas para eventos draft legal e ilegal:



5.2.6. En relación a los aros (ruedas), no puede contener mecanismos que puedan acelerarla de forma artificial y los neumáticos tubulares deben estar bien pegados, las palancas de los cierres deben estar bien apretados y el aro debe de estar correctamente fijado al marco.

5.2.7. Debe existir un freno en perfecto estado de funcionamiento en cada aro.

- 5.2.8. Los aros solo se pueden reemplazar en las estaciones oficiales de ruedas, donde estén previstas.
- 5.2.9. Los OT en la estación de ruedas le darán el aro correspondiente a cada atleta. El atleta es responsable de reemplazarlo, asimismo los aros designados específicamente para otros atletas o equipos no pueden usarse.
- 5.2.10. Para las competiciones draft legal de categorías Elite, Junior y Juvenil, se permite el uso de aros si están incluidos en las listas actuales de ruedas no estándar aprobadas por UCI. (Ambas listas son aplicables, una contiene ruedas aprobadas antes del 1 de enero de 2016 y la otra después de esta fecha). Las ruedas que no figuran en esta lista deben cumplir con los siguientes criterios:
- 5.2.10.1. Un diámetro entre 70 cm como máximo y 55 cm como mínimo, incluido el neumático.
 - 5.2.10.2. Ambos aros deben ser del mismo diámetro.
 - 5.2.10.3. Se permiten frenos de disco.
 - 5.2.10.4. Los aros deberán tener al menos 20 radios metálicos.
 - 5.2.10.5. La dimensión máxima de la cinta del aro será de 25 mm.
 - 5.2.10.6. La cinta del aro debe ser de aluminio.
 - 5.2.10.7. Todos los componentes deben ser identificables y estar disponibles comercialmente.
- 5.2.11. Para las competiciones de draft legal en grupos por edad, los aros deben tener las siguientes características:
- 5.2.11.1. Los aros deberán tener al menos 12 radios.
 - 5.2.11.2. Se permiten frenos de disco.
- 5.2.12. Para las competiciones draft legal en categorías Elite, Junior y Juvenil, se aplicarán las siguientes reglas con respecto a la manivela:
- 5.2.12.1. Solo se permiten manivelas de diseño tradicional, curvado hacia abajo en los extremos.
 - 5.2.12.2. Los clip-ons (incluido el puente) no deben exceder la línea más frontal de las palancas de freno. Es decir, si se coloca una superficie plana y en contacto con la parte frontal de las palancas de freno, los clips-ons, pueden contactar esta superficie, pero jamás evitar el apoyo de la misma sobre las palancas.
 - 5.2.12.3. Los clip-ons deben contar con un puente de fábrica sólido.
 - 5.2.12.4. Las palancas de freno o las palancas de cambio no deben estar unidas a los clips-ons.
 - 5.2.12.5. Las botellas de agua y los soportes para botellas de agua no pueden montarse en la manivela o engancharse.
- 5.2.13. Para las competiciones draft legal en grupos por edad, se aplicarán las siguientes reglas con respecto a la manivela:
- 5.2.13.1. Solo se permiten manivelas de diseño tradicional, curvado hacia abajo en los extremos.
 - 5.2.13.2. Los clip-ons no están permitidos para AG.
- 5.2.14. Para las competiciones draft ilegal, se aplican las siguientes reglas con respecto a las manivelas:
- 5.2.14.1. Solo se permitirán manubrios y barras de sujeción que no se extiendan más allá del borde delantero de la rueda delantera. Las barras con clip en dos piezas no necesitan puentearse. Todos los extremos del tubo deben estar tapados.
- 5.2.15. Regulaciones referentes a los cascos:
- 5.2.15.1. El casco debe usarse en todas las actividades oficiales cuando el atleta monta la bicicleta: competencia, familiarización y sesiones de entrenamiento, ingreso a zona de transición.
 - 5.2.15.2. Se prohíbe una alteración de cualquier parte del casco, incluida la correa de la barbilla o la omisión de cualquier parte del casco.
 - 5.2.15.3. El casco debe estar bien sujeto y ajustado correctamente en todo momento y cualquier prenda que se use debajo no debe afectar el ajuste cuando el atleta está en posesión de la bicicleta.
 - 5.2.15.4. Si un atleta mueve la bicicleta fuera del recorrido por cualquier motivo, el atleta no puede desabrocharse o quitarse el casco hasta después de haber salido del límite del recorrido y

haber desmontado la bicicleta. Se debe abrochar el casco de forma segura en la cabeza antes de regresar al recorrido o antes de volver a montar la bicicleta.

- 5.2.15.5. El casco puede ser de cualquier color o diseño.
- 5.2.16. Equipo ilegal incluye, pero no se limita a:
 - 5.2.16.1. Auriculares o cualquier dispositivo de sonido.
 - 5.2.16.2. Cámaras de video o sus bases.
 - 5.2.16.3. Envases de vidrio.
 - 5.2.16.4. Vidrios retrovisores.
 - 5.2.16.5. Botellas colocadas detrás del asiento en eventos draft legal.
 - 5.2.16.6. Teléfono móvil o cualquier otro dispositivo de comunicación o de escucha electrónica.
 - 5.2.16.7. La bicicleta o partes de la misma que no cumplan con estas reglas.
 - 5.2.16.8. Cualquier equipo o dispositivo incorporado durante el segmento de bicicleta que no haya sido aprobado por el OT antes de la carrera.
- 5.2.17. Se permitirá el uso de cámara de video, previa aprobación del DT / JG, la misma en ningún caso se utilizará con un sentido individual y las fotos o videos capturados son propiedad de la FEUTRI.

5.3. Chequeo de la Bicicleta

- 5.3.1. El chequeo de la bicicleta se llevará a cabo en el área de transición antes de la competencia. Los OT comprobarán que las bicicletas cumplen con las normas de competencia.
- 5.3.2. Los atletas pueden solicitar aprobación del DT / JG para realizar cualquier modificación a la bicicleta, con el fin de cumplir con las normas. Siempre que se encuentre dentro de las horas asignadas para el chequeo.
- 5.3.3. Un atleta sólo puede llevar a chequear una bicicleta.
- 5.3.4. El chequeo es obligatorio.

5.4. Lapeo

- 5.4.1. Los atletas que en el segmento de ciclismo han sido lapeados (es decir, que han sido aventajados por un circuito de ciclismo) deberán ser retirados de la competencia.
- 5.4.2. El lapeo solo se dará cuando el diseño del ciclismo sea un circuito y no cuando sea un diseño compuesto (es decir, largada + circuito).
- 5.4.3. El lapeo solo se dará entre competidores del mismo género y categoría.
- 5.4.4. Si a criterio del OT una situación de lapeo es inminente, se faculta al oficial a retirar al(los) competidor(es) que pueda(n) afectar el desarrollo o la seguridad de la punta de competencia.
- 5.4.5. En un evento en el cual, por su diseño, exista la posibilidad de que se presente el escenario primer corredor y último ciclista (entre misma categoría y género), el oficial más cercano se faculta para detener al último ciclista y retirarlo de la competición.

5.5. Drafting

- 5.5.1. Existen dos modalidades, eventos draft legal en la cual se permite hacer el drafting y eventos draft ilegal, en los cuales es prohibido realizar esta maniobra.
- 5.5.2. Está prohibido el drafting de los competidores de las ramas femenino con varonil y viceversa, sin importar la modalidad del evento.
- 5.5.3. Está prohibido el drafting entre los competidores y cualquier vehículo con motor, sin importar la modalidad del evento.
- 5.5.4. El competidor que se aproxime a una posición en la cual tome ventaja desleal del drafting, tiene la responsabilidad de evitar el mismo.
- 5.5.5. Un competidor tiene derecho a cualquier posición en el recorrido, cuando se haya llegado primero a esta posición, siempre y cuando el competidor no tenga contacto directo con otros. Cuando el competidor toma alguna posición dentro del grupo de ciclistas, el competidor deberá dejar un

espacio razonable para que otros ciclistas puedan realizar movimientos normales sin llevar a cabo un contacto directo con otro (s) competidor (es). Deberá existir un espacio razonable y adecuado antes de pasar a otro competidor.

5.5.6. Un atleta que es adelantado debe abandonar la zona de draft del atleta que lo adelanta. El intentar adelantar sin antes de abandonar la zona de draft dará lugar a una violación de la regla de draft.

5.5.7. Los atletas superados que permanezcan dentro de la zona de draft del atleta que pasa por un tiempo superior al asignado, tendrán una infracción por draft. De igual manera un atleta que no facilite la acción de adelantamiento, aunque signifique disminuir notablemente la velocidad tendrá una infracción por draft.

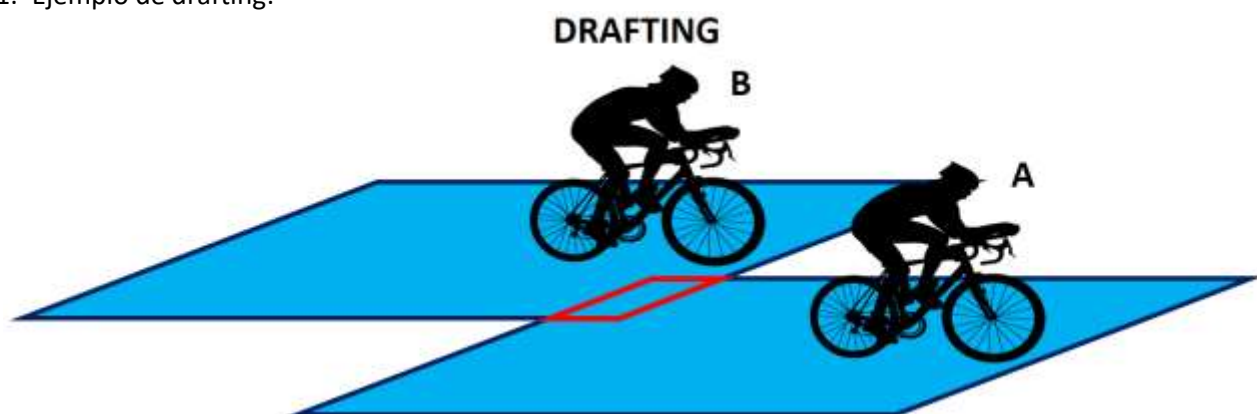
5.5.8. La zona de draft es un rectángulo de 12 metros de largo por 3 metros de ancho, el cual inicia desde el punto más frontal de la rueda delantera de todo ciclista.

5.5.9. Zona de draft:



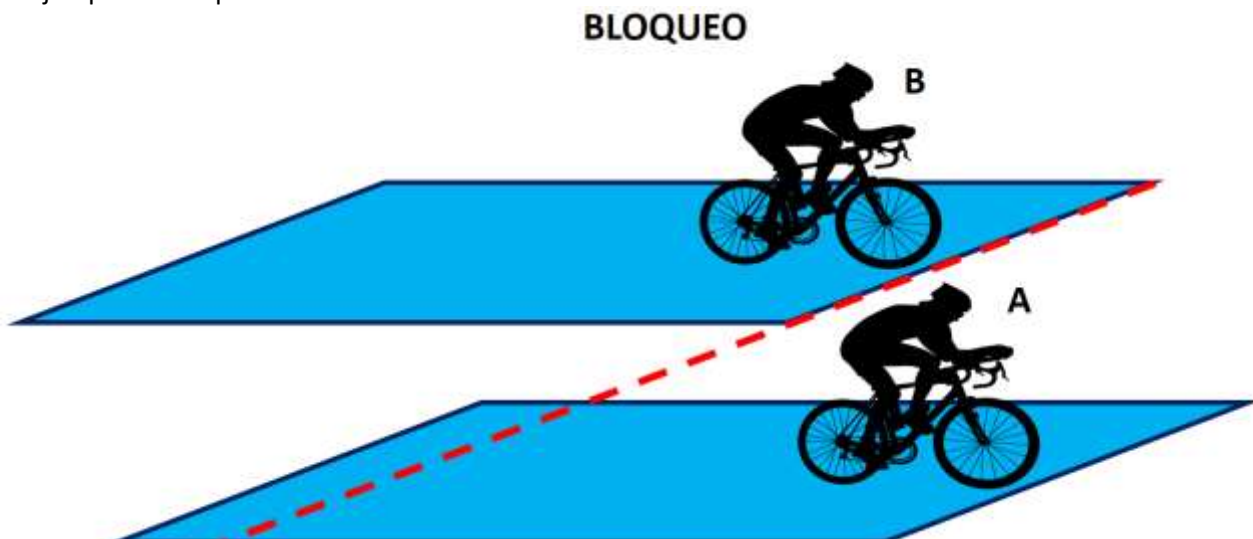
5.5.10. El drafting se realiza cuando el competidor B ingresa en la zona de draft del competidor A. En eventos draft ilegal esto está prohibido, se sanciona con una tarjeta azul. En caso de ingresar a la zona de draft de algún otro competidor, el ciclista A debe de disminuir la velocidad lo suficiente para que el ciclista B realice la maniobra de rebase. Esta maniobra no puede tardar más de 20 segundos.

5.5.11. Ejemplo de drafting:



5.5.12. En eventos draft ilegal, en el caso de que la maniobra de rebase supere los 20 segundos y no exista acción manifiesta de la reducción de velocidad del ciclista A para facilitar el rebase o la acción manifiesta del ciclista B en rebase, se interpretará como un bloqueo. El OT deberá de sancionar a ambos ciclistas con una tarjeta amarilla.

5.5.13. Ejemplo de bloqueo:



5.5.14. Los vehículos con motor poseen una zona de draft de 35 metros de largo por 5 metros de ancho. Está prohibido realizar el drafting con algún vehículo de motor, además está prohibido el acompañamiento de algún vehículo particular a algún atleta en cualquiera de los segmentos de competencia.

5.5.15. Zona de draft de un vehículo con motor:



5.5.16. Un competidor podrá entrar a la zona de draft en las siguientes circunstancias, siempre de acuerdo al criterio del OT:

- 5.5.16.1. Realizar la maniobra de rebase no superior a 20 segundos de duración.
- 5.5.16.2. Por razones de seguridad.
- 5.5.16.3. En zonas de abastecimiento, 100 metros antes y 100 metros después.
- 5.5.16.4. Entrada y salida de zona de transición.
- 5.5.16.5. Curvas cerradas o descensos peligrosos.
- 5.5.16.6. Los OT podrán excluir la zona de drafting de algún segmento del recorrido por carreteras estrechas, retornos, desviaciones, zonas de construcción, o alguna otra razón de seguridad.

5.5.17. Un atleta sancionado por el incumplimiento de la regla del draft, deberá purgar según lo siguiente:

- 5.5.17.1. 1 min para distancia sprint
- 5.5.17.2. 2 minutos para distancia estándar
- 5.5.17.3. 5 min para media y larga distancia.
- 5.5.17.4. Esto se efectuará en el siguiente Penalty Box, Zona de Transición o adicionado al tiempo final de competencia, según sea el caso.

5.5.18. Dos sanciones o más de draft a un mismo atleta, en distancia estándar o menor, será descalificado.

5.5.19. Tres o más sanciones de draft a un mismo atleta, en media o larga distancia, será descalificado.

5.5.20. Es responsabilidad del atleta purgar las sanciones en las zonas correspondientes, según sea el caso, de no cumplirse quedará descalificado.

5.5.21. En eventos draft ilegal, en el segmento de ciclismo, no es permitido avanzar lado a lado con otro competidor.

5.5.22. Las sanciones por drafting no pueden ser apeladas.

6. ATLETISMO

6.1. Reglas Generales

6.1.1. Los atletas podrán correr o caminar, en caso que a criterio de un OT el atleta represente un peligro para la integridad de los demás competidores o la suya misma, podrá ser descalificado y retirado de la competencia, en última instancia, se requerirá una valoración médica.

6.1.2. Es obligatorio portar el número de competencia oficial al frente, durante todo el recorrido.

6.1.3. No correr con el torso desnudo.

6.1.4. No correr con el casco puesto.

6.1.5. No gatear.

6.1.6. No utilizar postes, árboles u otros elementos fijos para ayudar a maniobrar en las curvas.

6.1.7. No estar acompañado por los miembros del equipo que no están compitiendo, jefes de equipo u otros marcapasos o pacing en todo el recorrido.

6.1.8. Seguir siempre el recorrido planteado, es responsabilidad del corredor conocer la ruta.

6.1.9. Ningún atleta puede ser acompañado por cualquier otro atleta que ya haya finalizado su competencia o por una persona que no sea competidor en ningún segmento de la carrera.

6.2. Definición de finalización

6.2.1. Un atleta habrá terminado la competencia, en el momento que cualquier parte del torso cruce una línea vertical que se extiende desde el borde delantero (hacia el atletismo) de la línea de meta.

6.2.2. Un atleta que haya finalizado su competencia no puede rectificar algún error cometido en la competición. De igual manera un atleta que haya concluido un segmento no puede devolverse a rectificar un error del mismo.

6.2.3. En caso de que no se aprecie una diferencia visual y obvia para determinar al ganador se utilizará el sistema de foto finish. Si este sistema no se posee o no logra determinar al ganador por ningún otro medio, se le otorgará la victoria a quien ingrese por el costado derecho.

6.2.4. Los resultados donde los atletas de la misma categoría empatan intencionalmente o no muestran un esfuerzo evidente por separar sus tiempos o clasificación serán sancionados con un DSQ.

6.3. Guía de Seguridad

6.3.1. Es responsabilidad del atleta permanecer en la ruta. Cualquier atleta que, a criterio de los OT o médicos del evento, presenten un peligro para ellos mismos u otros atletas, se pueden retirar de la competición.

6.3.2. Ningún atleta puede ingresar acompañado por alguien que no compite o ya compitió en los últimos 200 metros de recorrido de atletismo y en la línea de meta. Se sancionará con una descalificación.

6.4. Equipamiento

6.4.1. El atleta deberá de contar con calzado correctamente ajustado y el uniforme aprobado por las normas de competición.

6.4.2. El Atleta podrá utilizar sus propias reservas de agua, siempre que él mismo las porte.

6.4.3. Deberá de llevar el número de competición al frente y de manera visible.

6.4.4. Equipos prohibidos:

6.4.4.1. Auriculares, teléfonos móviles o cualquier otro equipo de escucha electrónica o comunicación.

6.4.4.2. Bastones o cualquier elemento que beneficie el avance empujando.

- 6.4.4.3. Cámaras portátiles.
- 6.4.4.4. Envases de vidrio.

7. ZONA DE TRANSICIÓN

7.1. Reglas Generales

- 7.1.1. Todos los atletas deben tener su casco bien colocado y abrochado antes de tomar su bicicleta en la transición 1 y puede retirarlo una vez que haya colocado su bicicleta en la transición 2.
- 7.1.2. Los atletas deben usar sólo su espacio designado en esta área, si no respetan esta norma, se aplicará una descalificación.
- 7.1.3. Como colocar la bicicleta en la zona de transición:
 - 7.1.3.1. En la transición 1 se colocará la bicicleta en una posición vertical y con la manivela orientada hacia el carril de paso de corredores. Los OT pueden aplicar excepciones.
 - 7.1.3.2. En la Transición 2 se puede colocar la bicicleta en cualquier dirección, siempre y cuando esta se mantenga en posición vertical y no interfiera con la acción de otro atleta.
- 7.1.4. Los atletas deben colocar todo el equipo para ser utilizado en una etapa posterior en el evento, dentro de un área de 0.5 metros, incluso si la organización no les provee un contenedor. En el caso de que la organización provea un contenedor, todo el equipo debe de estar ubicado dentro del mismo, salvo el calzado de carrera, el calzado de la bicicleta que puede estar sobre la misma, el casco y lentes u otro equipo de ciclismo en la Transición 1. En la transición 2 el casco debe de ser colocado dentro del contenedor, así como cualquier desecho.
- 7.1.5. Todas las pertenencias y equipos deben ser colocadas en la zona de transición antes del inicio de la competencia y en los horarios asignados.
- 7.1.6. Cualquier equipo no tradicional que el atleta coloque en su área designada en la zona de transición, tales como, pero no se limita a, toallas, canasta cuando la organización no las provee, cualquier tipo de marcaje de su lugar, hieleras, bolsos cuando la organización no lo autoriza, entre otros. Repercutirá en la eliminación de la misma por parte del OT sin previo aviso y se aplicará una sanción de tiempo.
- 7.1.7. Los atletas no deben impedir el progreso de otros atletas en el área de transición.
- 7.1.8. Los atletas no deben interferir con los equipos de otro atleta en el área de transición.
- 7.1.9. No es permitido montar sobre la bicicleta en el área de transición, excepto cuando el segmento de ciclismo atraviesa la misma. Los atletas deben montar sus bicicletas después de la línea de montaje.
- 7.1.10. Un montaje es correcto cuando existe contacto de un pie completo después de la línea de montaje. De no ser así, se aplicará una sanción de tiempo.
- 7.1.11. Un desmontaje es correcto cuando existe contacto de un pie completo antes de la línea de desmontaje. De no ser así, se aplicará una sanción tiempo.
- 7.1.12. En la zona de transición (antes de la línea de montaje y después de la línea de desmontaje) la bicicleta puede ser empujado sólo por las manos del atleta. Si durante la maniobra de montaje o desmontaje, el atleta deja caer algún equipamiento por accidente, este será recogido por el OT y no será aplicada ninguna sanción.
- 7.1.13. Desnudos o exposición indecente está prohibido. Se sancionará con una descalificación.
- 7.1.14. Ningún atleta puede ni debe ser detenido en las zonas de flujo de la Zona de Transición, quedará a criterio del OT el lugar de la detención.
- 7.1.15. Está prohibido el marcaje de posición en el área de transición. Las marcas y objetos utilizados para fines de marcado serán eliminados y los atletas no serán notificados.
- 7.1.16. Está prohibido dejar desechos en la zona de transición. Cada atleta tiene la responsabilidad de recoger sus desechos. De no ser así, se aplicará una sanción de tiempo.

8. CATEGORIAS DE COMPETICIÓN DE LA FEUTRI

8.1. Categorías por Edad

8.1.1. Las categorías por edad para eventos sancionados por FEUTRI serán las siguientes (con edades cumplidas al 31 de diciembre del año de competencia):

Benjamín (7 – 9 años)	Grupo por edad de 35 – 39 años
Alevín (10 – 12 años)	Grupo por edad de 40 – 44 años
Juvenil (13 – 15 años)	Grupo por edad de 45 – 49 años
Junior (16 – 19 años)	Grupo por edad de 50 – 54 años
U23 (18 – 23 años)	Grupo por edad de 55 – 59 años
Grupo por edad de 18 – 29 años	Grupo por edad de 60 – 64 años
Grupo por edad de 30 – 34 años	Grupo por edad de 65 – < años

8.1.2. Categoría Elite:

8.1.2.1. Límite de edad inferior: si un atleta tiene 17 años y cumple 18 en el año de la competencia, es elegible para competir.

8.1.2.2. Límite de edad superior: no posee

8.1.2.3. Presentar solicitud por escrita a la comisión técnica de la FEUTRI junto al currículo deportivo y un dictamen médico donde se evidencie un estado de salud óptimo para la práctica del deporte de alto rendimiento.

8.1.3. Categoría U23 (Sub 23):

8.1.3.1. Edad al 31 de diciembre del año de competencia.

8.1.3.2. Límite de edad inferior: si un atleta tiene 17 años y cumple 18 en el año de la competencia, es elegible para competir.

8.1.3.3. Límite de edad superior: si un atleta tiene 22 años y cumple 23 en el año de la competencia, es elegible para competir.

8.1.4. Categoría Junior 16-19 años con draft legal:

8.1.4.1. Solo podrán competir distancia sprint.

8.1.4.2. Edad al 31 de diciembre del año de competencia.

8.1.4.3. Límite de edad inferior: si un atleta tiene 15 años y cumple 16 en el año de la competencia, es elegible para competir.

8.1.4.4. Límite de edad superior: si un atleta tiene 18 años y cumple 19 en el año de la competencia, es elegible para competir.

8.1.5. Categoría Juvenil 13-15 años con draft legal:

8.1.5.1. Solo podrán competir distancia super sprint.

8.1.5.2. Edad al 31 de diciembre del año de competencia.

8.1.5.3. Límite de edad inferior: si un atleta tiene 12 años y cumple 13 en el año de la competencia, es elegible para competir.

8.1.5.4. Límite de edad superior: si un atleta tiene 14 años y cumple 15 en el año de la competencia, es elegible para competir.

8.1.6. Categoría Alevín 10-12 años con draft legal:

8.1.6.1. Solo podrán competir distancia alevín, especificada en el apéndice 20.3.

8.1.6.2. Edad al 31 de diciembre del año de competencia.

8.1.6.3. Límite de edad inferior: si un atleta tiene 9 años y cumple 10 en el año de la competencia, es elegible para competir.

8.1.6.4. Límite de edad superior: si un atleta tiene 11 años y cumple 12 en el año de la competencia, es elegible para competir.

8.1.7. Categoría Benjamín 7-9 años con draft legal:

8.1.7.1. Solo podrán competir distancia benjamín, especificada en el apéndice 20.3.

8.1.7.2. Solo podrán efectuar el segmento de natación en piscina.

8.1.7.3. Edad al 31 de diciembre del año de competencia.

- 8.1.7.4. Límite de edad inferior: si un atleta tiene 6 años y cumple 7 en el año de la competencia, es elegible para competir.
- 8.1.7.5. Límite de edad superior: si un atleta tiene 8 años y cumple 9 en el año de la competencia, es elegible para competir.

9. PREMIACIÓN

9.1. Premiación de Eventos FEUTRI

- 9.1.1. Los premios en efectivo serán repartidos de igual manera en hombres y mujeres en la misma cantidad y a los mismos lugares de la categoría Elite.
- 9.1.2. Todo competidor mayor de 13 años cumplidos al 31 de diciembre del año en curso que termine en los tres primeros lugares de su categoría recibirá una medalla o trofeo por parte del comité organizador del evento.
- 9.1.3. Las categorías menores a 12 años cumplidos al 31 de diciembre del año en curso no recibirán ningún tipo de premiación, reconocimiento o trato que diferencie a sus participantes en relación a la posición obtenida en la competición.
- 9.1.4. La ceremonia de premiación será igual para todas las categorías que reciban premiación.
- 9.1.5. No existirán premios para segmentos individuales de la competencia (natación, ciclismo y carrera).
- 9.1.6. La premiación deberá seguir los resultados revisados y aprobados por el DT / JG.
- 9.1.7. La premiación debe estar sujeta a los grupos por edades especificadas en el punto 8.1.1.

10. EVENTOS

10.1. Natación

- 10.1.1. El DT / JG puede modificar la distancia del segmento de natación o incluso cancelarla, dependiendo de su criterio técnico o de seguridad.
- 10.1.2. El DT / JG tiene la potestad de retrasar el segmento de natación hasta cumplir con los criterios técnicos y de seguridad.
- 10.1.3. El DT / JG tiene la potestad de establecer tiempos de corte en el segmento de natación siempre que exista un anuncio previo a la salida de la competición.

10.2. Transición

- 10.2.1. El DT / JG determinará la posición de la línea de monta y desmonta.
- 10.2.2. Solamente el DT / JG puede autorizar el ingreso de un atleta a la zona de transición, fuera del horario asignado. El DT / JG no está obligado a autorizar el ingreso de un atleta, quedará bajo su propio criterio si permite el ingreso. Si el ingreso es aprobado, al atleta se le adjudicará una sanción de 1 minuto para eventos sprint, 2 minutos para eventos estándar y 5 minutos para eventos de media y larga distancia.

10.3. Ciclismo

- 10.3.1. Un margen de tolerancia del 10% será aceptado para la distancia total del segmento de ciclismo, siempre que haya sido aprobado por el DT / JG y en eventos de distancia estándar o menor. En eventos de media y larga distancia, la tolerancia se limita al 5%.
- 10.3.2. En eventos de media y larga distancia deberá de existir zonas de abastecimiento con una distancia no mayor a 20 y 30 km respectivamente.
- 10.3.3. El DT / JG puede modificar la distancia del segmento de ciclismo o incluso cancelarlo, dependiendo de su criterio técnico o de seguridad.
- 10.3.4. La ubicación del Penalty Box deberá de ser cada 10 km en eventos estándar o menor y cada 30 km en eventos de media y larga distancia.

10.4. Atletismo

- 10.4.1. El DT / JG puede modificar la distancia del segmento de atletismo, dependiendo de su criterio técnico o de seguridad.
- 10.4.2. El DT / JG tiene la potestad de establecer tiempos de corte en el segmento de atletismo siempre que exista un anuncio previo a la salida de la competición.

11. OFICIALES TÉCNICOS

11.1. General

- 11.1.1. Los deberes de los OT y el DT / JG es garantizar los más altos estándares de seguridad y hacer cumplir las normas y reglamentos de competición.
- 11.1.2. El DT / JG se asegurará de que todos los aspectos del reglamento de competición y el manual de organización de eventos de la WT sean cumplidos.
- 11.1.3. El Referee ó JG de Competencia, es el encargado de la toma las decisiones finales respecto a violaciones al reglamento.
- 11.1.4. El Jefe de OT asigna y supervisa el trabajo de todos los OT. Designará un oficial encargado de las siguientes áreas: Registro, Salida y Meta, Natación, Transición, Monta y Desmonta, Ciclismo, Carrera, Penalty Box, Cronometraje, según sean los casos.
- 11.1.5. Jurado de Competencia: Será elegido y presidido por el DT / JG y estará formado por tres personas, los otros dos miembros pueden provenir de:
 - 11.1.5.1. FEUTRI.
 - 11.1.5.2. Miembro de la junta directiva de algún comité cantonal de deportes.
 - 11.1.5.3. Miembro del cuerpo médico del evento.
 - 11.1.5.4. Miembro de alguna otra federación afín al triatlón.
- 11.1.6. El jurado de competencia toma la decisión en referencia a una apelación hecha en contra del referee ó JG de competencia.
- 11.1.7. El jurado de competencia actuará conforme a los siguientes principios.
 - 11.1.7.1. Dar igual importancia a la evidencia y testimonios dados por todas las personas involucradas.
 - 11.1.7.2. Reconocer que un testimonio honesto puede variar o estar en conflicto de acuerdo al resultado de una observación personal o recolección de testimonios de otras personas.
 - 11.1.7.3. Mantenerse con una mentalidad abierta y conciliadora hasta que todas las evidencias hayan sido estudiadas y sometidas.
 - 11.1.7.4. Reconocer que un competidor es inocente hasta que la violación por la que se acusa haya sido establecida bajo la completa satisfacción del jurado.
- 11.1.8. Uso de Video u otros dispositivos tecnológicos: Los OT podrán utilizar fotos, videos o cualquier dispositivo tecnológico para obtener información sobre las infracciones cometidas. Esta ayuda no será determinante.
- 11.1.9. Certificación de voluntarios: Todos los voluntarios de la competencia que estén involucrados con alguna tarea durante el día del evento en el campo de acción de la competencia, serán instruidos por el OT designado para dicha área antes de la competencia.
- 11.1.10. Certificación de asistentes de OT: Todos los asistentes de OT de la competencia que estén involucrados con alguna tarea durante el día del evento en el campo de acción de la competencia, deberán certificarse con la FEUTRI.

12. PROTESTAS

12.1. General

- 12.1.1. Las protestas no se podrán hacer en caso de “decisiones de criterio”. Una decisión de criterio incluirá, pero no estará limitada a: drafting, obstrucción, bloqueo y conducta antideportiva.
- 12.1.2. En el caso de que las reglas de competencia de la FEUTRI no cubran alguna controversia o disputa se aplicarán las reglas de WT, FINA, UCI o WA.
- 12.1.3. Una protesta podrá ser en contra de la conducta de un competidor, un OT, o de las condiciones de la competencia. Una persona física o jurídica podrán levantar una protesta ante el Referee ó JG de competencia.
- 12.1.4. Protestas referentes a elegibilidad: La protesta de elegibilidad de un competidor se hará por escrito al Referee ó JG antes del inicio de la competencia. El competidor afectado podrá competir. La decisión de la protesta se hará antes de la publicación de resultados.
- 12.1.5. Protestas referentes al recorrido de la competencia: (recorrido que no vaya de acuerdo a la seguridad o la reglamentación) se hará por escrito al Referee ó JG del evento 24 horas antes del inicio de la competencia.
- 12.1.6. Protestas durante la competencia: Un competidor que protesta en contra de otro competidor o algún OT deberá hacerlo por escrito dirigido al Referee ó JG de competencia dentro del tiempo asignado para esta función. Fuera de este tiempo, no se aceptará ni procesará ninguna protesta.
- 12.1.7. Protestas referentes a la captura de tiempos: Las protestas referentes a errores en los tiempos publicados deberán ser entregadas al Referee ó JG de competencia dentro del tiempo asignado para esta función. Fuera de este tiempo, no se aceptará ni procesará ninguna protesta.
- 12.1.8. Una persona física o jurídica podrá hacer una protesta referente a la captura de tiempos dentro de los 2 días naturales posteriores al evento, al correo oficiales@feutri.org. Pasado este tiempo no se procesará.
- 12.1.9. Protestas referentes a equipo deportivo: Las protestas referentes a equipo deportivo que vaya en contra de este reglamento y haya sido utilizado por algún competidor, deberán de ser entregadas por escrito al Referee ó JG de competencia dentro del tiempo asignado para esta función. Fuera de este tiempo, no se aceptará ni procesará ninguna protesta.
- 12.1.10. La protesta deberá de contener toda la información solicitada en la fórmula de protesta que se presenta en el apéndice 20.2. En caso de que la protesta no se encuentre debidamente completa en todos sus requerimientos, esta no será aceptada ni procesada.

13. APELACIONES

13.1. General

- 13.1.1. Una apelación es la petición o solicitud de revisión de una decisión hecha por el Referee ó JG.
- 13.1.2. Las apelaciones no se podrán hacer en caso de “decisiones de criterio”. Una decisión de criterio incluirá, pero no estará limitada a: drafting, obstrucción, bloqueo y conducta antideportiva.
- 13.1.3. Existirán dos niveles de apelaciones:
 - 13.1.3.1. Apelación de nivel 1: se efectuará en contra de una decisión tomada por el Referee ó JG de competencia, esta se efectuará dentro de los 4 días naturales posteriores a la realización de la competencia. Se deberá de efectuar por escrito y se dirigirá al CDT por medio del correo oficiales@feutri.org. Para presentar dicha apelación, deberá de adjuntar la copia de la fórmula de protesta presentada durante el evento (para comprobar que agotó las vías administrativas previas), una descripción detallada de los hechos que apela, la información de contacto y un recibo de depósito no reembolsable por 33.500,00 colones.
 - 13.1.3.2. Apelación de nivel 2: se efectuará en contra de una decisión tomada por el CDT. El apelante deberá de presentar a la Junta Directiva de la FEUTRI. La decisión por escrito

adoptada por el CDT, una descripción detallada de los hechos que apela y la fundamentación reglamentaria que avalada la postura del apelante, la información de contacto y un recibo de depósito no reembolsable por 33.500,00 colones (copia del enviado al CDT). Dicha documentación deberá de presentarse al correo info@feutri.org en los 10 días naturales posteriores a la fecha de respuesta del CDT.

13.1.4. El depósito debe de efectuarse a la cuenta de la FEUTRI del Banco Nacional de Costa Rica

13.1.4.1. Cédula Jurídica: 3-002-359614

13.1.4.2. Cuenta Corriente: 100-01-000-214556-3

13.1.4.3. Cuenta Sinpe: 15100010012145561

14. TRIATLÓN INDOOR

14.1. Definición

14.1.1. El triatlón Indoor consiste en una modalidad cuyo segmento natación tiene lugar en una piscina y los demás segmentos pueden desarrollarse o no en un espacio cerrado, como por ejemplo un recinto deportivo.

14.1.2. El triatlón Indoor será únicamente implementado en eventos, campeonatos o series cuya naturaleza sea la misma (Indoor). Por lo tanto, no se permitirá utilizar esta modalidad como eliminatoria o fecha para torneos, campeonatos o series de triatlón convencional.

14.2. Natación

14.2.1. El DT / JG definirá el número de atletas por carril, esta decisión dependerá del ancho y largo del carril.

14.2.2. No será permitido el “giro olímpico”, este se sancionará con descalificación y es inapelable.

14.2.3. No será permitido clavarse o zambullirse en ningún momento. Sin excepción todas las salidas en piscina se deberán de realizar dentro del agua en caso contrario se aplicará una descalificación y es inapelable.

14.2.4. No puede existir impulsión inicial del borde de la piscina o pared vertical.

14.2.5. Cualquier falta tipificada o no tipificada en referencia a la natación indoor del presente reglamento y que a criterio del DT / JG sea transgresiva, se aplicará una descalificación del atleta.

14.3. Ciclismo

14.3.1. Los atletas lapeados en el segmento de ciclismo no serán retirados del circuito.

14.3.2. Los atletas pueden realizar drafting con otros que están en una vuelta diferente.

14.4. Atletismo

14.4.1. Los atletas lapeados en el segmento de atletismo no serán retirados del circuito.

14.4.2. Los atletas pueden realizar pacing con otros atletas que están en una vuelta diferente.

14.4.3. Calzado tipo spike no so permitidos.

15. EVENTOS DE MEDIA Y LARGA DISTANCIA

15.1. Asistencia Externa

15.1.1. Se permite la asistencia médica, alimentos y líquidos en las zonas de abastecimiento de entrenadores, junto a la zona de asistencia oficial del evento. No se permite asistencia en zonas no autorizadas para dicho fin.

15.1.2. Se permite una zona exclusiva de entrenadores que debe de estar junto a la zona de abastecimiento.

15.1.3. Queda prohibido cualquier otro tipo de ayuda exterior.

15.2. Pautas Médicas

- 15.2.1. Las directrices médicas deberán de respetarse a lo largo de la carrera. Un médico puede tomar la decisión de retirar a un competidor, por razones de riesgo propio o a otros competidores. Esta no debe ser necesariamente avalada por el DT / JG.

15.3. Distancias

- 15.3.1. Se aceptará un margen de tolerancia de un 5% en la distancia del recorrido de la bicicleta, siempre que haya sido aprobado por el DT / JG.
- 15.3.2. La distancia del atletismo deberá de ser exacta.

15.4. Sanciones

- 15.4.1. Las penas impuestas serán las especificadas en el punto 3.3.12
- 15.4.2. Una pena impuesta deberá ser purgada en el área de penalti siguiente, o adicionada al tiempo final de competencia, esto se debe anunciar en el congresillo técnico.
- 15.4.3. Si un atleta recibe 3 penalidades por draft será descalificado.

15.5. Estaciones de Entrenadores

- 15.5.1. Los entrenadores tendrán espacios designados disponibles en el segmento de ciclismo, estos puntos funcionan para abastecer a los atletas con sus propios alimentos y bebidas.
- 15.5.2. Los atletas pueden hacer uso de ambos puntos de abastecimiento, el proporcionado por el entrenador o el puesto colocado por la organización.

15.6. Estaciones Especiales

- 15.6.1. La organización podrá instalar zonas de asistencia especial, en donde los particulares podrán proveer de bebidas, alimentos y asistencia mecánica (solo el atleta puede reparar la avería, sin embargo, le pueden proporcionar el material necesario). Estos espacios podrán estar disponibles en el segmento de ciclismo y atletismo.

15.7. Zona de transición

- 15.7.1. En el área de transición, los asistentes certificados y OT pueden ayudar a los atletas a recibir y colocar sus bicicletas y la entrega de sus equipos. Este servicio debe ser igual para todos los atletas.
- 15.7.2. Los atletas pueden reemplazar sus uniformes en el área de transición. Si el atleta debe desnudarse para hacerlo, esta acción se debe hacer dentro de una tienda. Todos los uniformes deben de ser aprobados por las normas de competición.
- 15.7.3. En eventos donde la organización provea un bolso de material, su uso en esta área es obligatorio y el material debe de encontrarse dentro del mismo.

15.8. Uniforme

- 15.8.1. Deberá de cumplir con las especificaciones generales detalladas en la sección 2.8 del presente reglamento.

16. RELEVOS Y EQUIPOS

16.1. Tipos de Eventos

- 16.1.1. La FEUTRI puede organizar eventos por equipos en las siguientes distancias y categorías:
- 16.1.1.1. Triatlón= 3 x mismo género / 4 x mixto / 2x2 mixto relevos
- 16.1.1.2. Triatlón larga distancia= sumando 3 mejores tiempos
- 16.1.1.3. Duatlón= 3 x mismo género / 4 x mixto / 2x2 mixto relevos

- 16.1.1.4. Duatlón larga distancia= sumando 3 mejores tiempos
- 16.1.1.5. Triatlón cross= 3 x mismo género / 4 x mixto / 2x2 mixto relevos
- 16.1.1.6. Duatlón cross= 3 x mismo género / 4 x mixto / 2x2 mixto relevo
- 16.1.1.7. Acuatlón= 3 x mismo género / 4 x mixto / 2x2 relevo mixto
- 16.1.1.8. Corporativo= triatlón corporativo

16.2. Definiciones

- 16.2.1. Relevo mixto: Un equipo está compuesto por 4 atletas: 2 hombres y 2 mujeres, que competirán en el siguiente orden: hombre, mujer, hombre, mujer Cada uno de ellos cubrirá un acuatlón completo, triatlón, triatlón cross, duatlón ó cross duatlón. El tiempo total del equipo es desde la salida del primer miembro del equipo hasta la llegada del cuarto atleta. El tiempo es continuo y el tiempo no se detiene entre los atletas.
- 16.2.2. Relevos Mixtos 2x2: Un equipo está compuesto por 2 atletas: 1 hombre y 1 mujer, que competirán en el siguiente orden: hombre, mujer, hombre, mujer Cada uno de ellos cubrirá un doblete completo de acuatlón, triatlón, cross triatlón ó duatlón. El tiempo total para el equipo es desde el inicio del primer miembro del equipo hasta el final de la segunda etapa del segundo atleta. El tiempo es continuo y el tiempo no se detiene entre los atletas.
- 16.2.3. Relevos 3X: Un equipo está compuesto por 3 atletas del mismo género. Cada uno de ellos cubrirá un acuatlón completo, triatlón, triatlón cross, duatlón ó duatlón cross. El tiempo total para el equipo es desde el inicio del primer miembro hasta el final del tercero. El tiempo es continuo y el tiempo no se detiene entre los atletas.
- 16.2.4. Corporativo: Un equipo está compuesto por 3 atletas sin importar el género. El primer atleta cubrirá el segmento de natación, el segundo el segmento de bicicleta y el tercero el segmento de carrera a pie. El tiempo total del equipo es desde la salida del primer miembro del equipo hasta la llegada del tercer atleta. El tiempo es continuo y el tiempo no se detiene entre los atletas.
- 16.2.5. Competencia por equipos basada en los resultados individuales: El tiempo total del equipo es la suma de los 3 mejores tiempos de los atletas de la misma categoría y género. En caso de empate, el tiempo del tercer miembro del equipo determinará el resultado del equipo.

16.3. Elegibilidad

- 16.3.1. Se aplican las reglas generales de elegibilidad. La edad mínima es de 15 años.

16.4. Área de Relevo

- 16.4.1. El intercambio de relevos de un miembro del equipo a otro se realizará dentro de la zona de intercambio, que tiene una longitud de 15 metros.
- 16.4.2. El intercambio lo completa el atleta entrante, usando su mano para contactar el cuerpo del atleta saliente dentro de la zona de relevos.
- 16.4.3. Si el intercambio ocurre sin querer fuera de la zona de intercambio, el equipo recibirá una penalización de 10 segundos que deberá ser servido en el penalty box o sumado al tiempo final según corresponda. Si el intercambio de relevos se realizó intencionalmente fuera de la zona de relevos, el equipo será descalificado.
- 16.4.4. Si el intercambio no se completa, el equipo será descalificado.
- 16.4.5. Antes del intercambio, los atletas esperarán en un área de intercambio previa al relevo hasta que el Oficial Técnico les indique que ingresen a la zona de intercambio.

16.5. Sanciones

16.5.1. Las penalizaciones de tiempo son de 10 segundos.

17. TRIATLÓN Y DUATLÓN CROSS

17.1. General

- 17.1.1. El Cross Triatlón consiste en la natación, el ciclismo de montaña (MTB) y trial running o carrera de montaña.
- 17.1.2. Las distancias se describen en el apéndice 20.3.
- 17.1.3. El margen de tolerancia aceptado es de un 5% para la distancia del recorrido de bicicleta, siempre que haya sido aprobado por el DT / JG.
- 17.1.4. El diámetro máximo de los neumáticos para el MTB es de 29 pulgadas. El ancho mínimo es de 1,5 pulgadas.
- 17.1.5. Se permiten zapatos con púas.
- 17.1.6. Para eventos de triatlón cross y duatlón cross se designará una zona de entrenadores en el segmento de ciclismo. En esta zona los atletas podrán abastecerse con sus propios alimentos y bebidas.
- 17.1.7. La organización podrá instalar zonas de asistencia especial, en donde los particulares podrán proveer de bebidas, alimentos y asistencia mecánica (solo el atleta puede reparar la avería y no le pueden proporcionar el material necesario, debe cargarlo él mismo). Estos espacios podrán estar disponibles en el segmento de ciclismo y atletismo.

18. AQUABIKE

18.1. General

- 18.1.1. El aquabike consiste en realizar un segmento de natación y finalizar con un segmento de ciclismo.
- 18.1.2. La modalidad de aquabike podrán realizarse en versión cross (en bicicleta de montaña) o versión de carretera.
- 18.1.3. Las distancias reglamentadas se describen en el apéndice 20.3.
- 18.1.4. Para los eventos de aquabike el competidor finalizará una vez que la parte más frontal de la rueda delantera cruce por la línea de meta. En caso de que no se aprecie una diferencia visual y obvia para determinar al ganador se utilizará el sistema de foto finish. Si este sistema no se posee o no logra determinar al ganador se le otorgará la victoria a quien ingrese por el costado derecho.

19. AQUATLON

19.1. General

- 19.1.1. El aquatlon consiste en realizar un segmento de natación y un segmento de atletismo.
- 19.1.2. La modalidad de aquatlon podrán realizarse en versión cross (carrera en montaña) o versión de carretera.
- 19.1.3. los atletas pueden llevar la gorra de natación oficial del evento y las gafas durante el primer segmento de carrera y pueden usarlas en el área de transición.
- 19.1.4. Las distancias reglamentadas se describen en el apéndice 20.3.

20. EVENTOS EN FORMATO DE ELIMINACIÓN

20.1. Generalidades

20.1.1. Un evento en formato de eliminación consta de varias rondas con un número de eliminatorias, cada una de las cuales califica a los atletas para la siguiente ronda y, finalmente, termina con una final para determinar un ganador.

20.2. Rondas

20.2.1. Las rondas se denominarán semifinales y final. Solo habrá una final y las semifinales podrán ser dos o más, según el número de competidores inscritos.

20.2.2. Las semifinales y finales tendrán como máximo 30 atletas y como mínimo 15.

20.3. Clasificación a la Final

20.3.1. Para acceder a la final, se podrá clasificar en virtud de su posición y del tiempo.

20.3.2. Cada semifinal clasificará un número fijo de atletas para la final en virtud de su posición.

20.3.3. Se clasificará un número fijo de atletas según los tiempos más rápidos de todas las semifinales.

20.3.4. Los atletas de diferentes series y con el mismo tiempo (en segundos), que estén empatados en la última posición clasificatoria, clasificarán todos, aumentando el número de atletas clasificados para la siguiente ronda.

20.3.5. En caso de que haya menos atletas que terminen de una semifinal que el número fijado, los lugares restantes se llenarán de las otras eliminatorias de semifinales, en función de los tiempos más rápidos.

20.3.6. Los atletas que no pudieron clasificar para la final serán organizados por tiempo. En caso de que algún atleta se retire de la final, será reemplazado por el primer atleta que no haya clasificado. El reemplazo ocurrirá si el número de atletas en la final desciende a 30 atletas. Esta clasificación deberá de anunciarse previo al inicio de la final.

20.4. Distribución de Atletas en las Semifinales

20.4.1. El DT / JG compondrá las eliminatorias de la siguiente manera:

20.4.2. Si no hay una clasificación aplicable, los atletas se distribuirán aleatoriamente entre las eliminatorias para tener el mismo número de atletas por semifinal (algunas semifinales pueden tener un atleta más que otras).

20.4.3. Si se aplica una clasificación, los atletas clasificados serán empadronados de acuerdo a una distribución piramidal, donde se asigna atletas en orden descendente en cada semifinal.

21. EVENTOS EN FORMATO DE CLASIFICACIÓN CONTRARRELOJ

21.1. Generalidades

21.1.1. Un evento en formato de clasificación contrarreloj consta de dos competencias, la primera (clasificatoria) realizada como una prueba contrarreloj con atletas que comienzan individualmente uno por uno, y la segunda (final) realizada como un evento de salida en masa, en cuáles son los participantes mejor clasificados en la competición contrarreloj.

21.1.2. El resultado del evento es el resultado de la final.

21.2. Rondas

21.2.1. Un evento tendrá dos rondas.

21.2.2. Las rondas se denominarán eliminatoria y final.

21.2.3. La clasificatoria será una contrarreloj con el segmento de ciclismo draft ilegal, y la final será una salida en masa con el segmento de ciclismo draft legal. En ambas rondas, los competidores deben usar bicicletas y equipos para bicicletas legales (draft legal o ilegal) según corresponda.

21.2.4. El DT / JG determinará el intervalo de tiempo entre la salida de cada atleta en la contrarreloj clasificatoria, que puede ser entre 15 segundos y 3 minutos.

21.2.5. La final tendrá 30 atletas. El DT / JG decidirá, de acuerdo con los recursos tecnológicos disponibles, si se declarará empate para dos o más atletas. En este caso, la final podrá tener más de 30 atletas.

21.3. Clasificación a la Final

21.3.1. Los atletas con los mejores 30 tiempos en las clasificatorias accederán a la final.

21.3.2. Los atletas que no se hayan clasificado para la final serán ubicados de acuerdo con su tiempo en las eliminatorias. En caso de que algún atleta se retire de la final, el reemplazo lo hará el siguiente atleta más rápido que no se haya clasificado. El reemplazo solo ocurrirá si el número de atletas en la final cae por debajo de los 30 atletas. El plazo para los reemplazos será antes del inicio de la final.

22. EVENTOS EN FORMATO DE TRIPLE MIX

22.1. Generalidades del evento

22.1.1. Triple Mix es un evento de tres rondas en las que cada una de ellas se modifica el orden de los segmentos de competencia.

22.2. Rondas

22.2.1. Un evento tendrá tres rondas.

22.2.1.1. Primera ronda: natación / ciclismo / atletismo.

22.2.1.2. Segunda ronda: atletismo / ciclismo / natación.

22.2.1.3. Tercera ronda: ciclismo / natación / atletismo.

22.2.2. El descanso entre rondas no será superior a los 15 minutos.

22.3. Resultados

22.3.1. Los atletas serán ubicados de acuerdo con su tiempo en cada ronda para conformar la clasificación final.

22.3.2. El ganador será el atleta que posea menos tiempo en la sumatoria de los tres eventos.

23. APÉNDICES

23.1. Penalidades

23.1.1. Esta lista es un resumen de las infracciones más comunes y sus penalidades. No obstante, no se limita a las mismas, por lo tanto, se le da la jurisdicción de interpretar las causas de una penalidad al OT responsable.

23.1.2. Cuadro de Penalidades:


General	
Regla	Penalidad
Un atleta que compite en una categoría diferente de su edad, en una distancia en la que no está permitido, o antes del período de 24 horas.	-DSQ
No seguir el recorrido descrito.	-Advertencia y reingreso a la competencia en el mismo punto. - Si no, DSQ
Salir del recorrido por razones de seguridad, pero no volver a ingresar en el punto de partida y obteniendo una ventaja.	-Si se gana ventaja: penalización de tiempo
Usar lenguaje o comportamiento abusivo hacia un TO, voluntario o cualquier miembro de la comunidad	-DSQ y procedimiento disciplinario ante la FEUTRI
Comportamiento antideportivo	-DSQ y procedimiento disciplinario ante la FEUTRI
Bloqueo, carga, obstrucción o impedir el progreso de un atleta.	-Involuntariamente: advertencia y modificación. -Intencionalmente: DSQ
Aceptar asistencia de cualquier persona ajena a la organización y fuera de las zonas designadas para este propósito.	-Penalidad de tiempo.
Negarse a seguir las instrucciones de un OT, oficial de tránsito.	-DSQ
No portar el número de competencia.	-DSQ
Número de carrera durante el segmento de natación	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Desechar basura o equipo en algún segmento de la competencia en zonas que no son puntos de eliminación de basura	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Uso ilegal de equipo no autorizado y que proporcione una ventaja o que sea peligroso para otros.	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Violentar regulaciones específicas de circulación en carretera.	-Involuntariamente: advertencia y modificación. -Intencionalmente: DSQ
Utilizar un uniforme diferente al presentado en el registro.	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Presentar un uniforme en el registro que no cumple con el reglamento de competición.	-Advertencia y modificación -Si no, no puede participar del evento (DNS)
Incumplir cualquier regulación en relación al uniforme especificado en el presente reglamento.	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Cualquier tipo de demostración política, religiosa, racial o propaganda de estos ámbitos.	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Fraude o falsificación de alguna información del atleta.	-DSQ y procedimiento disciplinario ante la FEUTRI
Participar de algún evento no siendo elegible.	-DSQ y procedimiento disciplinario ante la FEUTRI

Repetidas violaciones contra las reglas de competencia de manera intencional.	-DSQ y procedimiento disciplinario ante la FEUTRI
Uso de drogas.	Sanciones impuestas por la AMA
Competir con el torso desnudo. (excepto el relevo CRC)	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Exposición o desnudez	-DSQ
Asistencia de otro competidor y que el donante no pueda continuar.	-Ambos DSQ
Obtener una ventaja injusta de cualquier vehículo.	-DSQ
No detenerse en el siguiente penalti box y estando obligado a hacerlo.	-DSQ
Realizar el calentamiento mientras otra competencia se encuentra en progreso.	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Competir bajo suspensión.	-DSQ y procedimiento disciplinario ante la FEUTRI
Utilizar cualquier dispositivo que hace avanzar la bicicleta sin la acción humana. Fraude tecnológico.	-DSQ y procedimiento disciplinario ante la FEUTRI
Uso de cualquier dispositivo que distraiga al atleta de prestar atención a su alrededor.	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Ayudar físicamente al avance de otro atleta.	-Ambos DSQ
Congresillo Técnico (no aplica para grupos por edad)	
Regla	Penalidad
No asistir al congresillo técnico sin notificar al DT /JG	-No puede participar del evento.
Asistencia tardía al congresillo técnico pero informando al DT/JG sobre su retraso previo al inicio del congresillo.	-Penalidad de tiempo.
Asistencia tardía al congresillo técnico pero sin informar al DT/JG sobre su retraso al congresillo.	-Razones de causa y fuerza mayor: Penalidad de tiempo. -Si no, no puede participar del evento.
Salida	
Regla	Penalidad
Realizar una salida en falso	-Penalidad de tiempo.
Iniciar en una salida antes de la asignada para su categoría o género.	-DSQ
Bloquear intencionalmente en la salida	-DSQ
Natación	
Regla	Penalidad
Usar ropa que cubra por debajo de las rodillas cuando no es permitido el neopreno	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
No utilizar la gorra de natación oficial	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Hacer contacto con otro atleta, impedir su avance y no hacer un esfuerzo por separarse.	-Advertencia y penalidad de tiempo -Si no desiste, DSQ
Impedir deliberadamente el progreso de otro atleta y potencialmente causarle un daño	-DSQ y procedimiento disciplinario ante la FEUTRI
Transición	
Regla	Penalidad
Colocar la bicicleta de manera que impide el progreso de otros atletas	-Advertencia y modificación -Si no, penalidad de tiempo

Usar el casco desabrochado en posesión de la bicicleta	-Penalidad de tiempo.
Montar la bicicleta antes de la línea de montaje.	-Penalidad de tiempo.
Desmontar la bicicleta después de la línea de desmontaje.	-Penalidad de tiempo.
Marcar la posición en la zona de transición	-Se retira el marcaje sin necesidad de notificar al atleta
Dejar material no permitido dentro de la zona de transición.	-Penalidad de tiempo.
Interferir con el equipo de otro atleta.	-Penalidad de tiempo.
Colocar la bicicleta en un espacio de otro competidor.	-DSQ
Ciclismo	
Regla	Penalidad
Avanzar sin la bicicleta en el segmento de ciclismo.	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Realizar drafting entre géneros en eventos de distancia estándar o menor.	-Penalidad de draft -Segunda penalidad de draft: DSQ
Realizar un bloqueo durante un rebase entre géneros en eventos de distancia estándar o menor.	-Penalidad de draft -Segunda penalidad de draft: DSQ
No abandonar la zona de draft del atleta que rebasa antes de intentar un nuevo rebase en eventos de distancia estándar o menor.	-Penalidad de draft -Segunda penalidad de draft: DSQ
Tardar más de 20 segundos en realizar el rebase y que el atleta rebasado muestra una conducta que facilita el rebase en eventos de distancia estándar o menor	-Penalidad de draft -Segunda penalidad de draft: DSQ
Realizar drafting en eventos de media y larga distancia.	-Penalidad de draft -Segunda penalidad de draft -Tercera penalidad de draft: DSQ
Realizar un bloqueo durante un rebase en eventos de media y larga distancia	-Penalidad de draft -Segunda penalidad de draft -Tercera penalidad de draft: DSQ
No abandonar la zona de draft del atleta que rebasa antes de intentar un nuevo rebase en eventos de media y larga distancia	-Penalidad de draft -Segunda penalidad de draft -Tercera penalidad de draft: DSQ
Tardar más de 20 segundos en realizar el rebase y que el atleta rebasado muestra una conducta que facilita el rebase en eventos de media y larga distancia	-Penalidad de draft -Segunda penalidad de draft -Tercera penalidad de draft: DSQ
Drafting con un vehículo	-Advertencia y modificación -Si no, penalidad de draft
Usar el casco desabrochado durante el ciclismo	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Retirarse el casco dentro del recorrido incluso si está detenido.	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Competir con una bicicleta diferente de la presentada en la revisión.	-DSQ
Consumir alimentos o hidratación mientras se sirve una penalidad en el penalti box de ciclismo.	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Utilizar el baño mientras se sirve una penalidad en el penalti box de ciclismo.	-Reiniciar la penalidad

Realización de ajustes a la bicicleta mientras se sirve una penalidad en el penalti box de ciclismo.	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Rebasar por la derecha o realizar cualquier maniobra peligrosa en el segmento de ciclismo	-DSQ
Atletismo	
Regla	Penalidad
Gatear	-DSQ
Recibir acompañamiento de un atleta que ya terminó su competencia, un atleta que muestra una actitud de marca pasos ó cualquier otro miembro ajeno a la competición.	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Correr usando el casco.	-Advertencia y modificación -Si no, DSQ
Usar postes, árboles u otros elementos fijos para ayudar a maniobrar en las curvas.	-Penalidad de tiempo

23.2. Fórmula de Protesta

FORMULA DE PROTESTA			
<p>ANTES DE COMPLETAR EL SIGUIENTE FORMULARIO, FAVOR REVISAR DETENIDAMENTE LA SIGUIENTE INFORMACIÓN:</p> <p>12.1.1 Las protestas no se podrán hacer en caso de “decisiones de criterio”. Una decisión de criterio incluirá, pero no estará limitada a: drafting, obstrucción, bloqueo y conducta antideportiva.</p> <p>12.1.10 La protesta deberá de contener toda la información solicitada. En caso de que la protesta no se encuentre debidamente completa en todos sus requerimientos, esta no será aceptada ni procesada.</p> <p>12.1.11 Junto a la fórmula de protesta, se deberá de realizar un pago en efectivo de 5.000.00 colones para evento nacional y \$US 50.00 en el caso de eventos WT. Este monto será devuelto si la protesta procede.</p> <p>12.1.13 El tiempo para que un competidor pueda presentar una protesta no será mayor a 20 minutos ni menor a 15 minutos tras el anuncio público del inicio de recepción de protestas. De no entregarse en tiempo y en forma, no se procesará.</p> <p>PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS PROCEDIMIENTOS DE PROTESTA Y APELACIÓN, FAVOR REVISAR EL REGLAMENTO DE COMPETICIÓN DE LA FEUTRI, EL CUAL SE ENCUENTRA DISPONIBLE EN LA PAGINA: https://www.feutri.org/</p>			
INFORMACIÓN DEL PROTESTANTE			
Nombre del Evento			Fecha del Evento / /
Nombre Protestante			Número de Competencia
Teléfonos	/	e-mail	
Cédula	Dirección		
DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA PROTESTA			
<p>Debe incluir obligatoriamente la hora aproximada en la que se dio la situación de protesta, las personas implicadas (atletas, oficiales, staff, personas particulares, etc.) y al menos un testigo según corresponda.</p>			
INFORMACIÓN TESTIGO 1			
Nombre			Número de Competencia (Si aplica)
Teléfonos	/	e-mail	
INFORMACIÓN TESTIGO 2			
Nombre			Número de Competencia (Si aplica)
Teléfonos	/	e-mail	
FIRMAS			
	Protestante	Testigo 1	Testigo 2

23.3. Distancias

TRIATLÓN				
Nombre	Natación	Ciclismo	Atletismo	Edad
Benjamín	100 m	2.5 km	0.5 km	7 – 9 años
Alevín	200 m	5 km	1 km	10 – 12 años
Súper Sprint	250 - 500 m	6.5 - 13 km	1.7 – 3.5 km	13 / +
Sprint	750 m	20 km ± 10%	5 km	16 / +
Estándar	1500 m	40 km	10 km	18 / +
Media	1900 – 3000 m	80 – 90 km	20 – 21 km	18 / +
Larga	3000 – 4000 m	91 – 200 km	22 – 42.2 km	18 / +
Relevo 2x2	250 – 300 m	5 – 8 km	1.5 – 2 km	15 / +
Relevo 3X	250 – 300 m	5 – 8 km	1.5 – 2 km	15 / +
Relevo Mixto	250 – 300 m	5 – 8 km	1.5 – 2 km	15 / +
Eliminación / Contrarreloj / Triple Mix	300 m	4 km	2 km	16 / +
DUATLÓN				
Nombre	Atletismo	Ciclismo	Atletismo	Edad
Benjamín	0.5 km	2.5 km	0.25 km	7 – 9 años
Alevín	1 km	5 km	0.5 km	10 – 12 años
Súper Sprint	2 – 3 km	8 – 12 km	1 – 1.5 km	13 / +
Sprint	5 km	20 km	2.5 km	16 / +
Estándar	5 - 10 km	30 - 40 km	5 km	18 / +
Media	10 km	60 km	10 km	18 / +
Larga	10 km	120 km	20 km	18 / +
Relevo 2x2	1.5 - 2 km	5 - 8 km	0.75 - 1 km	15 / +
Relevo 3X	1.5 - 2 km	5 - 8 km	0.75 - 1 km	15 / +
Relevo Mixto	1.5 - 2 km	5 - 8 km	0.75 - 1 km	15 / +
AQUATLÓN				
Nombre	Atletismo	Natación	Atletismo	Edad
Benjamín	400 m	200 m	400 m	7 – 9 años
Alevín	1 km	400 m	1 km	10 – 12 años
Súper Sprint	1 km	400 m	1 km	13 / +
Sprint	1,5 km	600 m	1,5 km	16 / +
Estándar	2.5 km	1000 m	2.5 km	18 / +
Larga	5 km	2000 m	5 km	18 / +
Relevo 2x2	1,25 km	500 m	1,25 km	15 / +
Relevo 3X	1,25 km	500 m	1,25 km	15 / +
Relevo Mixto	1,25 km	500 m	1,25 km	15 / +
AQUABIKE				
Nombre	Natación	Ciclismo	-	Edad
Benjamín	50 m	2.5 km	-	7 – 9 años
Alevín	100 m	5 km	-	10 – 12 años
Súper Sprint	200 – 250 m	6 – 10 km	-	13 / +
Sprint	750 m	20 km	-	16 / +
Estándar	1500 m	40 km	-	18 / +
Larga	1000 – 4000 m	100 – 200 km	-	18 / +

Relevo Equipo	200 – 250 m	6 – 10 km	-	16 / +
TRIATLÓN CROSS				
Nombre	Natación	Ciclismo	Atletismo	Edad
Benjamín	50 m	2 km	0.3 – 0.6 km	7 – 9 años
Alevín	100 m	4 km	0.6 – 0.8 km	10 – 12 años
Súper Sprint	200 - 250 m	5 – 8 km	1 – 1.5 km	13 / +
Sprint	500 m	10 – 12 km	3 – 4 km	16 / +
Estándar	1000 – 1500 m	20 – 30 km	6 – 10 km	18 / +
Relevo 2x2	200 - 250 m	4 – 5 km	1.2 – 1.6 km	15 / +
Relevo 3X	200 - 250 m	4 – 5 km	1.2 – 1.6 km	15 / +
Relevo Mixto	200 - 250 m	4 – 5 km	1.2 – 1.6 km	15 / +
DUATLÓN CROSS				
Nombre	Atletismo	Ciclismo	Atletismo	Edad
Benjamín	0.3 – 0.6 km	2 km	0.15 – 0.3 km	7 – 9 años
Alevín	0.6 – 0.8 km	4 km	0.3 – 0.6 km	10 – 12 años
Súper Sprint	1 – 1.5 km	5 – 8 km	0.5 – 1 km	13 / +
Sprint	3 – 4 km	10 – 12 km	1.5 – 2 km	16 / +
Estándar	6 – 8 km	20 – 25 km	3 – 4 km	18 / +
Relevo 2x2	1.2 – 1.6 km	4 – 5 km	0.6 – 0.8 km	15 / +
Relevo 3X	1.2 – 1.6 km	4 – 5 km	0.6 – 0.8 km	15 / +
Relevo Mixto	1.2 – 1.6 km	4 – 5 km	0.6 – 0.8 km	15 / +