



REGLAMENTO PARA EL USO DEL VELÓDROMO NACIONAL DE COSTA RICA

DISPOSICIONES GENERALES:

1. El presente Reglamento determina las normas y procedimientos a los que deben acogerse los usuarios del Velódromo Nacional de Costa Rica (que se denominará velódromo), según lo establece la Asociación Deportiva de Ciclismo de Pista (**ASODECIP**, luego del convenio N° 018-02-2006, suscrito entre ésta y el Instituto Costarricense del Deporte y la Recreación (ICODER), con el fin de ordenar la utilización del velódromo y el desarrollo del ciclismo de pista en nuestro país.
2. La **ASODECIP** acordó que se hiciera este Reglamento de Uso del Velódromo, con el objetivo que se establezcan unas condiciones para evitar, hasta donde sea posible, los accidentes y una mejor utilización del mismo, tanto por los ciclistas de pista como y otros que tengan el permiso de usarlo.
3. La **ASODECIP** podrá establecer cuotas en dinero, por la utilización del velódromo, con el fin de que colaboren con el mantenimiento del mismo.
4. El velódromo se usa para entrenamientos serios y competencias con bicicleta de pista (sin cambios ni frenos y con piñón fijo), no es para ir a pasear, rodar, dar vueltas, asolearse o a aflojar, como lo han expresado algunos usuarios en los últimos años.
5. En vista que el peralte del velódromo, en las curvas tiene 30 grados y no 45 grados como son la mayoría, se permitirá, cuando así lo determine la **ASODECIP**, la utilización de bicicletas de ruta en un horario que no interfiera con el propósito del velódromo, es decir, el ciclismo de pista.
Este horario lo fijó la ASODECIP, cuando existan las posibilidades de servicio de vigilancia en el velódromo, de las 05.00 a las 7.00 de la mañana, sin embargo, este plazo podrá ampliarse hasta las 08 de la mañana cuando no

haya ciclistas con bicicleta de pista entrenando o compitiendo y lo permita el Director del velódromo .

6. El Director del velódromo, el vigilante del velódromo y los miembros de **ASODECIP**, podrán indicarle a los ciclistas que no cumplan con las normas establecidas para el uso del velódromo, que se retiren del mismo.
7. La **ASODECIP**, ni el ICODER, se hacen responsables por ningún tipo de robo de bicicletas, artículos, accesorios, vehículos o accidentes de cualquier tipo que sufran los usuarios en cualquier parte de las instalaciones dentro de los límites del Velódromo Nacional, es decir, los usuarios del velódromo estarán bajo su propio riesgo.

REGLAMENTO

ARTÍCULO 1 DESCRIPCIÓN DEL ÁREA FÍSICA DEL VELÓDROMO.

Generalidades

Los velódromos se definen por su longitud, que en la mayoría de los casos suele ser submúltiplo de 1 Km ejemplo: 166,66 m., 250 m., 333,33 m.

No obstante, existen pistas de diferentes longitudes: 400 m., 285,714 m. y otros menores de 250 m.

La anchura de una pista se define en función de su longitud y debe tener como mínimo 7 m. para ser homologada en las categorías 1ª y 2ª.

Nota: *Para los Campeonatos del Mundo y los J.O. la longitud mínima será de 250 m. y la máxima de 400 m.*

Líneas y referencias principales

Zona azul o Banda Azul, es una zona azul clara de 0,6m a 1m, que se encuentra en el interior de la pista. Permite al corredor poder tomar aceleración. Su borde superior constituye el punto referencial desde donde se miden las otras líneas. Es importante anotar que no es parte de la pista de competencias y no debe ser utilizada durante el desarrollo de un evento,

excepto en algunos momentos en la prueba de velocidad. Sobre ella, está prohibida toda inscripción publicitaria.

Línea o cuerda de Medición (Línea de Cuerda), en color negro y trazada a 20cm. del borde superior de la Banda de Rodadura (Banda Azul). Determina la longitud de la pista. Dispone de referencias cada 5m. y está numerada cada 10m. (a partir de la Línea de Llegada, en el sentido de utilización de la pista). La longitud de esta línea de medición se toma sobre su borde interior. Esta línea es la que usan los ciclistas para recorrer la distancia justa en las pruebas como los 500, 1000, 3000 y 4000 metros en contra reloj, persecución o por equipos.

Línea o cuerda de Sprinter, en color rojo y trazada a 0,9m. del borde interior de la pista. Delimita la Zona de Sprinter (La distancia de 90cm se mide sobre el exterior de esta línea roja).

Carril de los Sprinter, es la zona comprendida entre la cuerda de medición y la línea o cuerda de los Sprinters. En competencias como velocidad, keirin, scratch, prueba por puntos y mádison, los ciclistas que estando en la punta de la carrera, se apoderen de este carril, no pueden ser sacados del mismo por otros, los cuales para pasarle, deberán subir y eso significa más distancia a recorrer.

Línea o cuerda de Stayer, en color azul y trazada a una distancia máxima de 1/3 de la anchura de la pista y a un mínimo de 2,5m. desde el borde interior de la misma.

Esta línea casi no se usa porque su objetivo es competencias de velocidad detrás de una moto y en la actualidad prácticamente, no se están haciendo.

Línea de 200m., en color blanco. Esta línea es el punto donde se inicia la distancia y el control de tiempo en los 200m lanzados, terminando la distancia de y el cronometraje en la línea de llegada, frente a la gradería principal.

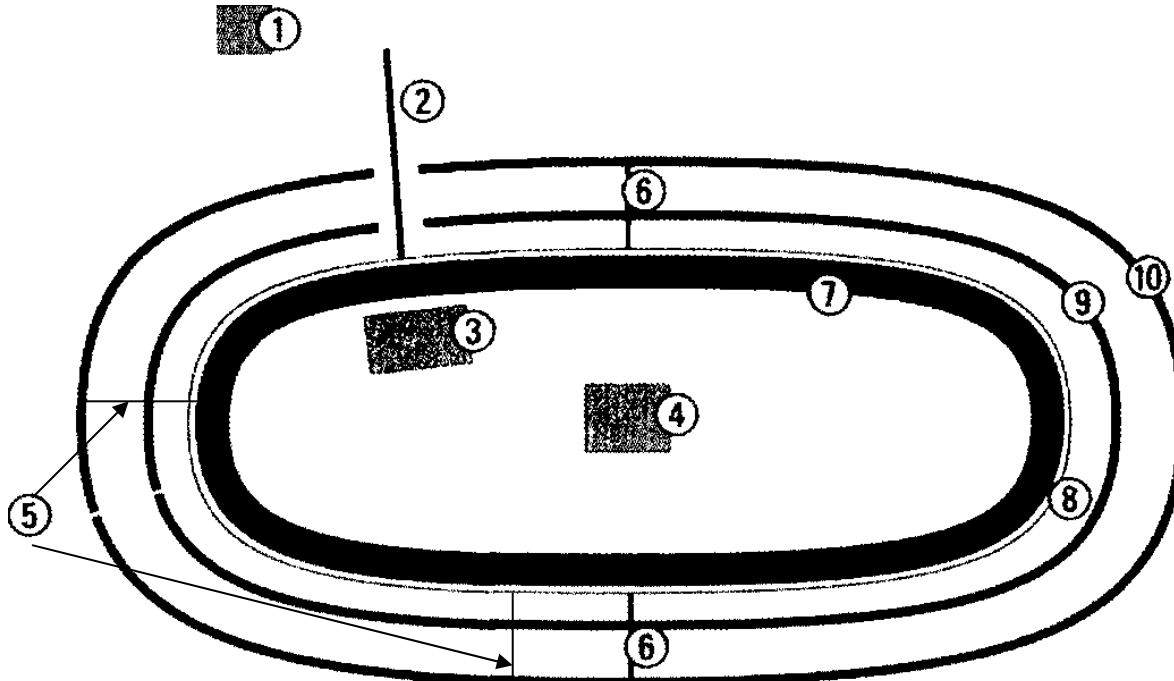
Líneas o metas de persecución, en color rojo, a la mitad exacta de las líneas rectas de la pista, transversalmente y por la mitad del ancho de la pista (salidas y llegadas en persecución y velocidad por equipos).

Si la línea o meta de persecución se encuentra frente a la gradería principal del velódromo, se llama META y la que está al frente de ella, en la otra recta, se llama CONTRA META.

Línea de Llegada, es la línea que se encuentra ubicada al final de la recta de la tribuna principal.

Tiene características como las siguientes: El ancho es de 72cm. pintado de color blanco, tiene una franja de color negro de 3cm. de ancho

Gráfico de un velódromo:



1	Podium juez árbitro
2	Línea de llegada
3	Podium juez de llegadas
4	Podium starter (donde se da la orden de inicio en pruebas contra reloj o persecución)
5	Línea de los 200m. Se marcan dos líneas como ejemplo (en velódromo de 250 y 333.33m)
6	Líneas o metas de persecución
7	Banda azul
8	Línea o cuerda de medición
9	Línea o cuerda de sprinters (roja)
10	Línea o cuerda de stayers (azul)

En resumen:

El Velódromo Nacional de Costa Rica, está constituido por una pista externa cuyo objetivo es la práctica y competencias de ciclismo de pista.

La pista de competencias tiene un ancho de 7 metros, con peraltes tanto en las curvas como en las partes rectas (30 y 10 grados respectivamente), su circunferencia menor, llamada cuerda de medición, es de 333.33m.

A unos 3 m de esta cuerda de medición y hacia el centro del velódromo, se encuentra otra pista que utilizan los ciclistas para el calentamiento o recuperación, según sea la circunstancia, la misma tiene salidas hacia la pista de competencias que es para alta velocidad.

La parte central es para que los ciclistas o equipos de ciclismo, instalen sus centros de preparación para las competencias o entrenamientos.

ARTÍCULO 2

REQUISITOS DE LOS CICLISTAS DE PISTA, PARA ENTRENAR O COMPETIR EN VELÓDROMO.

1. Conocimiento completo del Reglamento de la **ASODECIP** para el uso del velódromo, lo que podrá ser confirmado en cualquier momento por el encargado de éste.
2. Tener carné vigente de la **ASODECIP**, cuando esto se implemente.
3. Ser mayor de 9 años, aunque el encargado del velódromo podrá definir si se acepta o no, que pueda estar entrenado, esto, por muchas circunstancias que se dan en el momento.
4. Portar uniforme completo de ciclismo, entre los que se incluye, guantes y casco duro, medias cortas para ciclismo (opcional), pantalonetas especiales para ciclismo (licras), camisetas para ciclismo completas de manga corta o larga (no se permitirán camisetas recortadas o sin mangas donde se expongan los hombros).
Los zapatos deberán de ser con chapa de ranura y con correas que los sujetarán al pedal, sin embargo, podrán usarse zapatos con chapa de tipo clip, pero en excelente estado y con el ajuste al máximo en el agarre de la chapa al pedal, lo cual deberá de verificarlo el entrenador de cada equipo o el encargado del velódromo cuando lo crea conveniente.
5. El ingreso a las pistas y parte central del velódromo se realizará por el túnel de ingreso que se encuentra al costado Este, sin embargo, la **ASODECIP** podrá permitir otro lugar de ingreso, cuando lo crea conveniente.
6. Los ciclistas que en sus bicicletas lleven inflador o ánforas, caramañolas, botellas o recipientes colocado en el marco o en cualquier otra parte, mientras esté entrenando o compitiendo, deberán quitarlos y dejarlos fuera de la pista, en el área del centro del velódromo, por lo que no deben estar en las áreas verdes ni en la base superior de la barandilla de la pista de competencias.

7. Los ciclistas no deberán dejar sus bicicletas en la barandilla de la pista de competencias, en la pista interna, en las entradas de la pista, ni en la zona verde entre las dos pistas., deben de hacerlo en el área central del velódromo.
8. Los ciclistas deben usar bicicleta especial para pista, es decir, con piñón fijo, sin frenos y de morfología adecuada a la disciplina de pista que se practique. No obstante y previa autorización del encargado del velódromo, se podrá permitir el uso de bicicletas especiales para ruta, siempre y cuando el velódromo no este siendo utilizado por ciclistas de pista con sus bicicletas para ese fin.
En ningún caso, se permitirá la utilización en el velódromo de bicicletas como las de montaña, BMX y otras similares a esas, tampoco patines, patinetas o similares, lo mismo que personas corriendo o caminando.
Los ciclistas deben de tener las bicicletas de pista y las de ruta autorizadas, en excelente estado, en especial las llantas o tubulares, si esto no es así, al ciclista se le impedirá utilizar la pista de competencia o de calentamiento, hasta que repare su bicicleta.
9. Cuando hayan equipos de ciclismo de pista, ya establecidos, deberán solicitarse a la **ASODECIP**, permiso por escrito, incluyendo los días y horario de sus entrenamientos, para que ésta los estudie, les haga las sugerencias del caso y luego de ponerse de acuerdo con los solicitantes, los apruebe e incorpore dentro del plan general de horarios de entrenamientos que se realicen en el velódromo. Debiendo comunicarle a los interesados, su decisión.
10. Cuando los equipos de ruta, debidamente inscritos ante la FECOCI, o pertenecientes a cualquier otra organización o asociación deportiva de ciclismo, deseen utilizar el velódromo para realizar un trabajo especial, deberán hacerlo por escrito a la **ASODECIP**, especificando la fecha, hora y tipo de trabajo que realizarán.
Luego, ésta decide y contestará por escrito, si se puede asignar la fecha y hora solicitada, si esto no fuera posible, sugerirá la fecha y hora en que pueden hacer uso del velódromo.
11. Los ciclistas no incorporados a equipos de pista o ruta, cuando necesiten entrenar en el velódromo, deberán adaptarse a los horarios establecidos para estos casos y además, antes de entrar a la pista, deberán solicitarle permiso al encargado del velódromo, quien decidirá si podrán utilizarlo en ese momento, considerando para ello si la pista está siendo ocupada en entrenamientos de equipos con horarios ya autorizados por la ASODECIP.

ARTÍCULO 3

USO DE LAS PISTAS DEL VELÓDROMO.

1. No se permitirá circular en la pista para velocidad, menor de 25 kilómetros por hora, lo que significa un tiempo por vuelta a la pista de competencias, de 48 o más segundos.
Cuando esto ocurra, el encargado del velódromo o el designado por él en ese momento, le indicará al ciclista que debe ingresar a la pista interna y en ella, al lado izquierdo.
2. No se permitirá que los ciclistas hagan tertulia o paseo en las pistas del velódromo, lo podrán hacer en el espacio que rodea externamente las bancas que están en el centro y que tienen una pista de aproximadamente 2 metros de ancho.
3. Los ciclistas que están entrenando en grupo, deben transitar en la pista de competencias en fila india, no de dos en fondo, esto tiene el objetivo de no estorbar a otros ciclistas.
Los ciclistas, cuando están entrenando no deben hacer cambios bruscos y sin ver, ya sea hacia arriba o abajo, de la línea de tránsito que llevan, porque pueden provocar accidentes pues los que los siguen no pueden adivinar esas peligrosas maniobras.
4. Ninguna persona (dirigentes, entrenadores, asistentes, ciclistas, etc.), deberán pararse a conversar o arreglar bicicletas en las pista, o en las entradas o salidas de ellas, esto lo pueden hacer en el centro del velódromo, donde están las bancas.
5. Los ciclistas no deberán lanzar secreciones nasales, ni de ningún otro tipo de fluidos biológicos en las pistas o en otros espacios internos del velódromo, excepto en las áreas verdes o en los servicios sanitarios cuando esto último sea del caso.
6. En las pistas del velódromo no se permite el uso de teléfonos celulares y equipos para oír música, porque muchos ciclistas manifiestan que oyen y saben lo que está pasando a su alrededor, pero, se ha demostrado que no es cierto, por eso se prohíbe el uso de esos aparatos, con el fin de evitar accidentes graves, por distracciones que se pueden evitar.
Si tienen la necesidad de usar estos aparatos, pueden entrar al centro del velódromo, sentarse en una de las bancas y hacerlo.
7. Los usuarios del velódromo deberán utilizar los servicios sanitarios que hay en la parte este del mismo.
El ciclista o persona que se encuentre utilizando el túnel para sus necesidades fisiológicas será sacado del velódromo.

8. Los usuarios del velódromo deberán depositar la basura, cualquiera que sea, en los basureros que hay en el recinto deportivo.
9. Los usuarios del velódromo no deberán hacer inscripciones en ninguna parte de las pistas o en cualquier otra área del mismo.
10. En la pista de competencias, cuando se está entrenando al máximo de velocidad, con bicicletas de pista, deberán estar sólo aquel o aquellos ciclistas de pista que estén haciéndolo en ese momento, pues la presencia de otro u otros ciclistas en la pista, podría ser causa de un accidente.
11. La pista interna, deberá utilizarse para calentar o recuperarse, teniendo presente que la parte más cercana a la pista de velocidad, será para calentarse y la más interna para recuperarse, sin embargo, en cualquiera de los dos casos, los ciclistas deberán ir en “fila india”, pendientes y respetuosos de lo que se está haciendo en esa pista.
12. Para ingresar o salir de las pistas se deben utilizar solamente las rampas de acceso que las unen, a saber, la salida a la pista de velocidad se efectuará por la rampa norte, mientras que la entrada a la pista de recuperación será por una pista nueva diagonal en el lado norte y por la rampa sur, en este último caso, el ciclista tiene prioridad de paso hacia el borde interno de la pista, por lo que los ciclistas que están calentando deberán permitirle el ingreso libre hacia ella.
13. En ninguna de las dos pistas del velódromo, ni en las zonas verdes del mismo, según sea el caso, se permitirán personas caminando, corriendo, patinando o en patinetas, jugando con bolas de cualquier tipo, paseando mascotas como perros y otros animales, o haciendo otros tipos de ejercicios que no sean específicamente relacionados con el ciclismo de pista.
14. Dentro del velódromo no se permitirán vehículos motorizados, excepto motos para entrenamientos especiales, diseñadas y equipadas con rodillo trasero, que no emanen humo, no derramen aceite del motor o de otro lado y que no causen ruido fuera de lo normal de una moto en excelente estado.
La o las motos que quieran usarse para los fines antes descritos, deben estar autorizadas por la **ASODECIP** o por el Director del velódromo en el momento de la utilización.
15. Cuando el Director del velódromo o una persona designada por él, vea ciclistas que no conozcan este reglamento o no tengan la experiencia de haber entrenado, competido o haber participado en las escuelas de ciclismo de pista, podrá indicarles que no entrenen en el mismo y les aconsejará lo que deban hacer para solucionar ese problema.

ARTÍCULO 4

ÁREA CENTRAL DEL VELÓDROMO.

1. Durante las competencias o entrenamientos, no se permitirá la entrada a las pistas, áreas verdes, ni a la parte central del mismo, a personas acompañantes (excepto el cuerpo técnico), por lo que deben ubicarse en la gradería al costado sur.
2. En el área comprendida entre la pista de competencias, los equipos no podrán instalar tiendas o carpas, porque eso impide la vista de los eventos a los que observan las competencias.

ARTÍCULO 5

DIRECTORES EN EL VELÓDROMO:

1. La **ASODECIP** establece como Directores del velódromo, al presidente de ella y al entrenador de ciclismo de pista de la misma asociación, quien o quienes podrán solicitarle todo el apoyo al encargado de la vigilancia o a otras personas de experiencia en la pista.
Entre sus funciones está vigilar para que se cumplan las normas establecidos en este Reglamento.
2. El Director del velódromo, ante cualquier situación no prevista en este Reglamento, decidirá lo que crea más conveniente, siempre tomando en cuenta el sentido común y tratando de preservar la integridad física y moral de los ciclistas.
3. El Director del velódromo podrá, ante casos especiales, y cuando lo crea conveniente, solicitarle a la Policía Montada o cualquier otro ente policial del Estado o privado, la colaboración para que el presente Reglamento sea acatado por las personas que acuden al velódromo, tanto ciclistas como acompañantes.

ARTÍCULO 6

DATOS DE LA ASODECIP

- Teléfono: 2 227-6171
- Correo electrónico: no tiene, pero se puede enviar a felixmur@gmail.com
- Dirección exacta:
- Salón Multiuso en el Velódromo Nacional de Costa Rica, en el Parque de La Paz.
- La página web es; www.ciclismodepistacostarica.com

ARTÍCULO 7

PRUEBAS QUE SE REALIZAN EN EL VELÓDROMO:

Algunas pruebas que se realizan en el ciclismo de pista, indicando quiénes las corren y las distancias de las mismas.

1. **Velocidad** (hombres y damas)
2. **Persecución individual** (hombres: Élite 4 km, Juveniles 3 km, Damas: Juveniles 2 km, Élite 3 km)
3. **Persecución por equipos** (hombres 4 km, damas 3 km)
4. **Kilómetro** (hombres) y 500 m (damas)
5. **Carrera a los puntos** (hombres: Élite 40 km, Juveniles 25 km, Damas: Juveniles 20 km, Élite 25 km - el número de vueltas se aproximará lo máximo a la distancia)
6. **Keirin:** (hombres, Damas – 2 km - número de vueltas que permitan efectuar la distancia.
7. **Velocidad por equipos** (hombres y damas)
8. **Americana o Mádison** (hombres: Élite 50 km, Juveniles 30 km, número de vueltas que se aproxime al máximo a la distancia.
9. **Scratch** (hombres y damas)
10. **Omnium** sobre pista conformando varias pruebas individuales o por equipos con una clasificación general.
11. **Medio fondo** (hombres y damas)
12. **Tándems**
13. **Carrera de eliminación** (hombres y damas)
14. **Pruebas de seis días**
15. **Récords del mundo** (hombres y damas)

EXPLICACIÓN DE ALGUNAS DE LAS PRUEBAS QUE SE REALIZAN EN EL VELÓDROMO:

- **200 metros contra reloj:** Consiste en un sprint donde una sola persona en la pista, con previo impulso de 2,5 vueltas (para una pista de 333.33 m.) al velódromo (salida lanzada), recorre una distancia de 200 metros. Es una prueba clasificatoria para determinar posteriormente el campeón de velocidad.
- **Velocidad (“Marcados”):** Una vez clasificados los ciclistas, se enfrentan de dos a cuatro ciclistas a la vez. Para determinar como se enfrentaran los ciclistas se sigue un ordenamiento en “U” de acuerdo a los tiempos de clasificación, así, el primer lugar se enfrentara al ultimo, el segundo al penúltimo, etc. Se dan 2 vueltas (para una pista de 333.33 m.) al velódromo, siendo ganador el primero que cruce la meta.
- **Kilómetro y 500 metros contrarreloj:** Consiste en un sprint individual en el cual el corredor tiene que iniciar con la bicicleta detenida (sin impulso previo) y recorrer el número de vueltas necesarias para completar el kilómetro, en el caso de los hombres (tres para el caso del Velódromo Nacional de Costa Rica) o 500 metros para las mujeres. Esta es prueba sin repechajes o heats ya que se le considera una de las más extenuantes y su resultado es definitivo para la calificación final.
- **Velocidad por equipos:** Espectacular evento, donde compiten equipos compuestos por tres ciclistas, los cuales dan tres vueltas a la pista (elite masculino). Cada ciclista realiza una vuelta antes de apartarse para que continúe el ciclista que viene detrás de él. El último ciclista es el que va a contabilizar el tiempo para el equipo. Generalmente compiten dos equipos simultáneamente, uno sale de meta y el otro de contra meta. Los corredores de cada equipo se colocarán uno al lado del otro sobre la línea de salida o en diagonal formando un ángulo de 45° con la línea de salida. La distancia lateral entre cada corredor debe ser igual y comprendida entre 1,5 y 2 metros.
- **Persecución individual:** Prueba donde dos corredores se enfrentan sobre una distancia de 4000 metros (para categoría elite masculino). Toman la salida en dos puntos opuestos de la pista. (similar a la velocidad por equipos) y lo hacen de manera detenida (sin impulso previo) El vencedor es aquel que realice la distancia en el menor tiempo posible.
- **Persecución por equipos:** Dos equipos de cuatro corredores se enfrentan sobre una distancia de cuatro kilómetros. Los equipos tomarán la salida en dos puntos opuestos de la pista. Es declarado vencedor el equipo que alcance al otro equipo o el que registre el mejor tiempo. El tiempo que se

toma para marcar el cronometraje en la línea de meta es el de la quinta llanta (rueda delantera del tercer ciclista). Los corredores de cada equipo se colocarán uno al lado del otro sobre la línea de salida, o en diagonal formando un ángulo de 45° con la línea de salida. La distancia entre cada corredor debe ser de un metro.

- **Carrera por puntos:** Carrera donde se cubren de 25 a 40 km. La clasificación final se establece por los puntos sumados por los ciclistas en los sprints que tienen lugar cada 6 vueltas (en pistas de 333.33 metros). Se atribuyen 5 puntos al primer corredor de cada sprint intermedio, 3 puntos al segundo, 2 puntos al tercero y 1 punto al cuarto. Un ciclista que gana una vuelta sobre el pelotón principal obtiene 20 puntos y uno que pierda una vuelta sobre el pelotón principal pierde 20 puntos. En caso de igualdad de puntos, será tenido en cuenta la llegada del sprint final.
- **Keirin:** Prueba en la que 6 corredores disputan un sprint tras haber efectuado 4 vueltas detrás de una motocicleta que aumenta progresivamente la velocidad de 30 km/h hasta los 50 km/h, momento en el que la moto abandona la pista y se produce un sprint (normalmente suele ser de 2 vueltas). Las posiciones de salida de los corredores serán determinadas por sorteo. Cualquier corredor que sobrepase la parte de atrás de la rueda trasera de la motocicleta antes que ésta abandone la pista, será descalificado.
- **Scratch:** Prueba en la cual un grupo de alrededor de 25 ciclistas compiten entre sí recorriendo una distancia de 15 kilómetros (45 vueltas en pista de 333.33 m en elite masculino), gana el ciclista que cruce primero la línea de meta. Los corredores alcanzados por el pelotón principal deben inmediatamente abandonar la pista
- **Mádison:** Es una variación de la prueba por puntos en la cual se participa con equipos de dos corredores los cuales se relevan, recorriendo una distancia de 50 Km., donde cada 20 vueltas se realiza un sprint, obteniendo puntuación los cuatro primeros ciclistas al cruzar la meta. El puntaje es igual a la prueba por puntos. Durante la competencia, los dos ciclistas por equipo, realizan cambios en la punta y gana el equipo que consiga mayor número de puntos. La salida se da parada al corredor de cada equipo que efectúa el primer relevo. Los corredores del mismo equipo pueden hacer el relevo a voluntad, con la mano.
- **Carrera de eliminación:** Es una prueba en la que el último corredor de cada sprint intermedio es eliminado. Se disputa un sprint cada dos vueltas sobre las pistas de menos de 333,33 metros y cada vuelta para las de 333,33 metros o más. Los dos corredores que permanezcan en carrera disputan el sprint final. Si un corredor a ganado una vuelta, esta no será tomado en cuenta.

- **OMNIUM:** Consiste en cinco eventos que se realizan en un día con el siguiente orden: 200 metros Contra el reloj (Salida Lanzada), Scratch (Carrera con número de vueltas equivalentes a 5 km), persecución individual, Prueba por puntos (15 km con 6 embalajes) y el kilómetro contra reloj (con dos corredores en la pista de acuerdo a la clasificación de la prueba a los puntos). Siempre que posible, habrá un intervalo de por lo menos 30 minutos entre dos eventos. Todo corredor que no se compita en una prueba, no esta autorizado a participar en las siguientes y es considerado como abandono en la competición y quedara de último en la clasificación general. Las clasificaciones se darán después de cada prueba. El vencedor será el corredor que ha obtenido el mayor número de puntos en la clasificación.

Este Reglamento fue modificado y aprobado en la sesión ordinaria de la **ASODECIP**, N° 2008-06 (16), realizada el 25 de julio de 2008, en el artículo 06, Asuntos Varios, inciso 06-05.



Dr. Félix Murillo Morales

**Presidente
ASODECIP**

Colabora:

