

JUEGOS CABILDO CICLISMO 2023-24

1.- ORGANIZACIÓN

1. La competición, será organizada por el Cabildo de Tenerife conjuntamente con el club Bentor y con la colaboración de los diferentes ayuntamientos, clubes y escuelas deportivas que deseen sumarse al proyecto.

A tal efecto la dirección técnica de la competición la asumirá un técnico del club bajo la supervisión de la Unidad Técnica de Deportes del Cabildo de Tenerife.

2.- INSCRIPCIONES

1. Todas las inscripciones sin excepción se realizarán a través de la página de web <https://deportestenerife.es/> En inscripciones. La fecha tope de inscripción será el jueves anterior a la prueba a las 23:00.

2 En función del año de nacimiento, las inscripciones se realizarán de acuerdo a las siguientes categorías:

- **BENJAMIN** 6 AÑOS (2017)
- **PROMESAS** 7,8 AÑOS (2016-2015)
- **PRINCIPIANTES** 9-10 AÑOS (2014-2013)
- **ALEVINES** 11-12 AÑOS (2012-2011)
- **INFANTIL** 13-14 AÑOS (2010-2009)
- **CADETE** 15-16 AÑOS (2008-2007)
- **JUNIOR** 17-18 AÑOS (2006-2005)

2. Los deportistas que deseen participar en los Juegos Cabildo de Tenerife deberán inscribirse como muy tarde a las 23:00 del jueves de la semana de la prueba, a través de los canales habilitados para tal efecto.

3. Los ciclistas no federados deberán presentar la correspondiente autorización paterna/materna.

4. La competición tendrá carácter individual.

3.- DOCUMENTACIÓN

1. La Organización, con el fin de garantizar el correcto funcionamiento de la competición podrá exigir en todo momento un documento acreditativo de la edad de cada uno de los participantes.

4.- CALENDARIO DE PRUEBAS P R O V I S I O N A L

JORNADA	FECHA	MODALIDAD	SEDE
1º	05/11/2023		Santa Úrsula
2º	12/11/2023		Arona

5.- NORMATIVA

PROMOCION DEL CICLISMO ESCOLAR.

2.2.1. Para fomentar la participación en las pruebas que organizan los clubes de la Federación Canaria, se crea la categoría de PARTICIPANTES TEMPORALES. En ella podrán participar todos los niños previa obtención DE DICHA TEMPORALIDAD, con la autorización paterna o materna que será obligatorio para poder participar al igual que el del casco rígido.

2.2.2. Los participantes temporales, podrán ser inscritos por el Director Deportivo de una Escuela, responsables de clubes participantes o por uno de los tutores legales.

2.2.3 Estos niños participarán con los de la categoría que les corresponda por su edad o si existiese una/s categorías para ellos. El organizador proporcionará los dorsales necesarios para la participación de estos corredores.

2.2.4 En la salida, lo participantes temporales, serán nombrados y colocados al final del pelotón de corredores en caso de no existir categorías de promoción.

2.2.5 Participarán con bicicleta comercial común o de competición, en el caso que presente un desarrollo no conforme al establecido para su categoría y en la imposibilidad del corredor a disponer del reglamentario, se le podrá permitir la salida en dichas condiciones en esta única ocasión, clasificándosele en el último lugar de la prueba.

DISTANCIAS, CIRCUITOS, REUNIONES DIRECTORES DEPORTIVOS, ORDEN DE SALIDA Y MEDIOS PROHIBIDOS

En las reuniones de escuelas se determinarán las siguientes distancias:

- Infantil distancia máxima 20 Km.
- Alevines distancia máxima 10 Km.
- Principiantes distancia máxima 4 Km.
- Promesas distancia máxima 2 Km.
- Benjamín distancia máxima 1 Km.

TIEMPOS MÁXIMOS POR CATEGORÍA

- Infantiles Tiempo Máximo 30 min.
- Alevines tiempo máximo 20 min.
- Principiantes tiempo máximo 10 min.
- Promesas tiempo máximo 8 min.
- Benjamín tiempo máximo 4 min.

Las mismas podrán ser modificadas, si el Jurado Técnico de la prueba, junto con el organizador y los responsables de las escuelas, consideran que, debido a circunstancias atmosféricas, dificultad del recorrido, u otras causas.

Las multiplicaciones serán comunes para todas las Categorías y se establece en: El desarrollo máximo utilizado será de 6,14 metros, equivalente a 46 x 16, para las categorías de Benjamín, Promesas y Principiantes y Alevines. El desarrollo máximo autorizado será de 6,40 m (48 x 16), para las categorías de Infantil. En la categoría infantil y alevín, se permitirá el bloqueo de elementos de la bicicleta para ajustar dichos desarrollos. Al corredor que se le detecte durante un control un desarrollo no conforme, podrá proceder a la sustitución del elemento de la bicicleta causante de la falta, y en todo caso que no lo pueda realizar, se le permitirá la salida, clasificándosele en el último lugar de su categoría, sin derecho a puntos. En el caso que se le detecte a posteriori de la celebración de la prueba, se le clasificara en el último lugar de la prueba, sin derecho a puntos si a bien los hubiere.

Los circuitos deberán estar cerrados totalmente al tráfico 20 minutos antes del evento. Los mismos no deberán contener curvas peligrosas, subidas pronunciadas, objetos peligrosos y todos aquellos obstáculos que puedan poner en peligro a los participantes de la prueba.

Antes del inicio de cada prueba, se realizará una reunión Técnica a la cual solo podrán asistir aquellas escuelas o clubes que posean Director titulado o en práctica como mínimo de Nivel I o como monitor para determinar las actuaciones e informaciones a llevar a cabo para el buen funcionamiento de la misma.

La llamada de corredores y colocación en la parrilla de salida se realizará por el orden que estipule el Colegio de Comisarios o por las clasificaciones acumuladas si las hubiere.

La utilización de radio u otros medios de comunicación a distancia entre los Directores Deportivos o responsables de equipo y los corredores está prohibido.

GIMKHANA

ESTRUCTURA DE LOS OBSTACULOS.

Para la realización de las gymkhanas deberá existir un mínimo de seis obstáculos y un máximo de doce, debiendo ser algunas de éstas u otras no especificadas en el presente reglamento, con sus correspondientes penalizaciones y el diseño de la gymkhana deberán tener conocimiento los clubes o escuelas participantes 7 días antes del inicio de la prueba.

1º LABERINTO SIMPLE: Sobre un total de 8 conos. Distancia entre conos: Un metro y medio. Penalización: Tirar o Tocar 1 elemento: 5' sí. más de uno 10' sg.

2ª LABERINTO COMPLEJO: Sobre 5 conos. Distancia entre conos: 2 metros. Penalización: Tirar o Tocar 1: 5' sg. más de uno 10' sg.

3º PASO ESTRECHO 1: Distancia entre listones: medio metro. Penalización: Tirar o Tocar 1: 5' Tirar o tocar 2: 10'

4º PASO DE ALTURA: Altura aproximada: 1m y 30cm. Penalización si se tira o toca 5'

5º SURPLACE: Detenerse durante 3 segundos los principiantes, promesas y 5 segundos los alevines e infantiles. Penalización si no se hace 5'

6º LA VUELTA AL CÍRCULO: Círculo con un diámetro de tres metros. Realizar una o más vueltas. Penalización: 5'. Si se sale del círculo o no completa las dos vueltas.

7º CURVA ACENTUADA A LA DERECHA: Curva acentuada delimitada con conos. Penalización: 5' si se tira o toca algún cono o el ciclista se cae.

8º CURVA ACENTUADA A LA IZQUIERDA: Ídem. Anterior. Penalización: 5' si se tira o toca algún cono o el ciclista se cae

9º BALANCÍN: Si no lo pasa. Penalización: 5'

10° RECOGIDA DEL BIDÓN: Bidón colocado en el suelo, dentro de un círculo de un diámetro de 30 cm. que hay que coger, sin pararse ni apoyar los pies en el suelo y depositarlo en un círculo del mismo diámetro ubicado a cuatro metros de este. Penalización: 5'. Si se coge y no se coloca dentro del círculo correspondiente y 10'. Si no se llega a coger del primer artículo.

11° TIRAR A GOL: En una portería delimitada por dos conos separados entre sí por una distancia de UN metro, introducir un balón colocado a una distancia de tres metros y medio en línea recta. No podrá pararse ni poner los pies en el suelo. Penalización de 5' si no se mete gol.

12° ZONA DE EQUILIBRIO: en una zona de 2 metros por 2 metros como máximo y 1'5 metros como mínimo, mantener el equilibrio sobre la bicicleta durante 10 segundos sin apoyar el pie en tierra y sin salirse de la zona marcada. Penalización de 5' Si pone pie en el suelo

13° GIROS Y CAMBIOS DE ORIENTACION: girar alrededor de 2 aros, en sentido contrario uno del otro. Penalización de 5' Si pone pie en el suelo.

14° RECOGIDA Y SUELTA DE OBJETOS: utilizando 2 mesas colocadas en línea, sin pararse ni apoyar los pies en el suelo, coger un bote lleno de agua colocado en la primera mesa y depositarlo en la segunda, en posición vertical, sin apoyarse con ninguna de las extremidades tanto en la recogida como en la entrega. Penalización: 5'. Si se coge y no se coloca dentro de la citada mesa y 10' si no se llega a coger el primer artículo.

7.- PREMIOS Y TROFEOS

1. Recibirán medalla todos los participantes sin distinción del puesto obtenido.
2. No habrá pódium, sino foto de la categoría.