



## **Reglamento de Competencia Trialo TriLola**

### **I. NATACION:**

#### **1. Reglas Generales:**

- 1.1. Los atletas podrán utilizar cualquier estilo para propulsarse en el agua.
- 1.2. En caso de emergencia, el atleta deberá levantar brazo por encima de su cabeza como señal de auxilio, el atleta se puede sostener el salvavidas, pero no avanzar.
- 1.4. Todo atleta usará el gorro de natación provisto por la organización.

#### **2. Equipo Ilegal:**

- 2.1. Cualquier artículo de propulsión artificial, ej. Chapaletas, guantes, "paddles", o algún artículo de flotación.
- 2.2. Todo tipo de "wetsuit" (traje de neopreno).

### **II. CICLISMO:**

#### **1. Reglas Generales:**

- 1.1. La bicicleta será revisada de forma visual por los oficiales a la entrada de la transición.
- 1.2. La responsabilidad del conocimiento de la ruta descansará sobre el competidor.
- 1.3. Ningún atleta podrá bloquear a otro.
- 1.4. Cualquier atleta que represente peligro a si mismo o a los demás deberá ser descalificado y removido del evento.
- 1.5. No se permitirá correr con el torso desnudo.
- 1.6. Todo competidor deberá montarse y desmontarse de su bicicleta antes de la línea (línea de monte y desmonte).
- 1.7. Todo corredor deberá tener el casco abrochado mientras está en contacto con la bicicleta, (el juez detendrá su marcha hasta que este abrochado).

## 2. DRAFTING

2.1. El drafting estará permitido.

## 3. EQUIPO ILEGAL:

3.1. Envases de cristal.

3.2. Cualquier tipo de auricular que impida la audición.

## III. CARRERA PEDESTRE:

### 1. Reglas Generales:

1.1. El competidor podrá caminar o correr.

1.2. La responsabilidad del conocimiento de la ruta descansará sobre el competidor.

1.4. Todo competidor que represente peligro a algún oficial, así mismo u otro competidor deberá ser removido de la competencia.

1.5. No se permitirá correr con el torso desnudo.

1.6. No se permite el coaching, ni ayuda de ninguna clase, excepto intervención de los oficiales (de hacerlo será objeto de descalificación).

## 2. EQUIPO ILEGAL:

2.1. Envases de cristal.

2.2. Cualquier tipo de auricular que impida la audición.

## IV. CONDUCTA EN EL AREA DE TRANSICION

### 1. Reglas Generales:

1.1. Todo competidor deberá utilizar el lugar designado para su bicicleta y colocarla correctamente a menos que sea indicado de otra forma por el director técnico del evento.

1.2. Ningún competidor podrá impedir el progreso de otro en el área de transición.

1.3. Ningún competidor podrá interferir con el equipo de otro competidor en el área de transición.

1.4. Solo se permitirá el material de competición dentro del área de transición.

1.5. Solo se permite la entrada del atleta al área de transición.