23. CONTRARRELOJ POR EQUIPOS

23.1. DEFINICIÓN

a) Es una competición por equipos que proviene de la contrarreloj por equipos del ciclismo.

23.2. FORMATO

a) El formato es de contrarreloj con salida individualizada para cada equipo.

23.3. EQUIPOS

a) Los equipos estarán compuestos por un máximo de seis y un mínimo de cuatro deportistas del mismo sexo y del mismo club.

b) Dentro del mismo equipo se podrán combinar deportistas pertenecientes a diferentes categorías que podrían tomar parte en una competición individual de la misma distancia.

c) Durante toda la competición los equipos deberán llevar puesto el uniforme de club que será el mismo para todos los miembros del equipo.

23.4. DISTANCIAS

a) Triatlón, Duatlón, Triatlón Cros y Duatlón Cros en distancia sprint.

23.5. SALIDA

a) Se seguirá lo estipulado en el artículo 4.7 del reglamento de competiciones.

23.6. NATACIÓN

a) Los miembros de un equipo pueden ayudarse entre sí (por ejemplo, empujando, tirando o llevando a un compañero) siempre por sus propios medios y sin el uso de ayudas externas.

23.7. CICLISMO

a) Se seguirá lo estipulado en el reglamento de competiciones para aquellas competiciones en las que ir a rueda durante el segmento de ciclismo no esté permitido. Los integrantes de un equipo pueden ir a rueda entre ellos.

b) Si un equipo alcanza a otro no puede situarse a la estela del equipo alcanzado. Durante los adelantamientos los equipos mantendrán una distancia lateral de dos metros. Después del adelantamiento el equipo adelantado deberá retrasarse hasta una distancia de 25 metros detrás del equipo que le ha superado. El equipo que intentando adelantar no lo consiga deberá retrasarse también 25 metros. Si fuera necesario, un oficial puede obligarles a mantener esas distancias. Los deportistas descolgados de su equipo no podrán ir a la estela ni preceder a ningún otro equipo o deportista descolgado. El equipo adelantado deberá facilitar la maniobra de adelantamiento del equipo que lo alcanza.

c) En caso de que uno o más integrantes del equipo se encuentren descolgados a más de 30 segundos de su equipo deberán abandonar la competición.

d) Los miembros de un equipo pueden ayudarse entre sí, (reparaciones, avituallamiento, empujando, etc.) pero sin la ayuda de elementos externos a la competición.

23.8. CARRERA A PIE

a) Los componentes de un equipo pueden ayudarse entre sí, pero sin la ayuda de elementos externos a la competición.

b) En el caso de que uno o más integrantes del equipo se encuentren descolgados a más de 30 segundos de su equipo deberán abandonar la competición.

23.9. ÁREAS DE TRANSICIÓN

a) El área de transición incluirá una zona de espera, próxima a la salida de esta, en la que los deportistas podrán esperar a otros miembros de su equipo. Los equipos podrán salir del área de transición cuando estén presentes al menos cuatro de sus integrantes en la zona de espera. El quinto y sexto integrantes tendrán un margen de 30 segundos para abandonar el área de transición. Pasado este tiempo no podrán continuar compitiendo.

23.10. CRONOMETRAJE Y RESULTADOS

a) El tiempo del equipo será el del cuarto deportista que cruce la línea de meta. Los tiempos intermedios se tomarán también sobre el cuarto componente del equipo en ese momento.