

REGLAMENTO OFICIAL DE ATLETAS CALIFEST

ÍNDICE GENERAL

1. Introducción General

2. Estructura del Evento

- 2.1 Categorías y número de participantes
- 2.2 Formato de competencia por categoría
- 2.3 Pruebas clasificatorias, intermedias y finales
- 2.4 Distribución de atletas por carril y heats

3. Sistema de Puntuación

- 3.1 Tabla de puntos
- 3.2 Criterios de desempate
- 3.3 Penalizaciones y ajustes de score
- 3.4 Score acumulado por prueba
- 3.5 Score por intento incompleto
- 3.6 No reps y repeticiones forzadas
- 3.7 Validación desde la primera prueba
- 3.8 Score de la prueba Double Trouble

4. Ranking y Clasificación

- 4.1 Ranking por sumatoria total
- 4.2 Movimiento en la tabla entre pruebas
- 4.3 Criterio de desempate entre atletas
- 4.4 Corte de finalistas y cierre de posiciones
- 4.5 Publicación de ranking
- 4.6 Ranking oficial internacional

5. Funciones del Juez

- 5.1 Responsabilidades dentro del carril
- 5.2 Relación con el atleta y supervisores
- 5.3 Formación y capacitación
- 5.4 No intervenir en ejecución
- 5.5 Casos especiales y descalificación
- 5.6 Registro y validación de score
- 5.7 Estructura del equipo de jueceo

6. Criterios de No Rep y Repeticiones Forzadas

- 6.1 Parámetros de control
- 6.2 Errores frecuentes que anulan
- 6.3 Repetición inmediata
- 6.4 Señal verbal y visual
- 6.5 Tiempo de pausa
- 6.6 Apelaciones inmediatas
- 6.7 Subapartado: Pruebas aéreas

7. Penalizaciones Generales

- 7.1 Faltas comunes
- 7.2 Tipos de penalización
- 7.3 Quien decide la penalización
- 7.4 Cuándo se aplica
- 7.5 Apelaciones
- 7.6 Penalización por conducta

8. Estándares de Movimiento por Ejercicio

- 8.1 Pullups
- 8.2 Dips
- 8.3 Pushups
- 8.4 Squats
- 8.5 Muscleups
- 8.6 Handstand Hold
- 8.7 Handstand Walk
- 8.8 Front Lever
- 8.9 One Arm Pullup
- 8.10 Rope Climb
- 8.11 Tubo Recto
- 8.12 Lunges
- 8.13 Box Jumps
- 8.14 Squat Box Jumps
- 8.15 Burpees
- 8.16 Pistols
- 8.17 Leg Raises
- 8.18 Toes to Bar
- 8.19 Ring Dips
- 8.20 HSPU
- 8.21 Shuttle Run

9. Conducta y Fair Play

- 9.1 Comportamiento esperado
- 9.2 Respeto al juez y atletas
- 9.3 Código de honor deportivo
- 9.4 Sanciones y consecuencias
- 9.5 Conductas graves
- 9.6 Evaluación y pruebas antidopaje

10. Indumentaria Permitida

- 10.1 Vestimenta autorizada por categoría
- 10.2 Uso de magnesia, guantes, muñequeras, cinturones, etc.
- 10.3 Accesorios no permitidos
- 10.4 Revisiones antes de competir

11. Seguridad del Atleta

- 11.1 Evaluación previa y calentamiento
- 11.2 Protocolos ante lesiones o emergencias

11.3 Personal médico disponible

11.4 Responsabilidad individual

12. Derechos de Imagen y Difusión

12.1 Cesión de derechos de imagen

12.2 Uso de fotos y videos en medios y redes

12.3 Cobertura mediática

12.4 Consentimiento al registrarse



1.1 OBJETIVO DEL REGLAMENTO

El presente reglamento tiene como objetivo establecer un marco de orden, justicia y profesionalismo en todas las etapas del evento Califest. Busca garantizar la seguridad, equidad y claridad para todos los atletas, coaches, equipos y organizadores involucrados, estandarizando criterios de participación, rangos de movimiento, jueceo y conducta.

Este documento constituye la base oficial sobre la cual se rige la competencia, y su cumplimiento es obligatorio para todos los participantes. Al momento de inscribirse, cada atleta declara haber leído, comprendido y aceptado la totalidad de este reglamento, sin excepción.

Califest es un evento de carácter nacional e internacional, orientado a la profesionalización de la calistenia competitiva. Nuestro enfoque se distingue por su atención a los detalles, su compromiso con la integridad deportiva, el cuidado integral de los atletas y el desarrollo de pruebas exigentes con un alto nivel técnico.

Este reglamento prevalecerá sobre cualquier criterio personal o externo, con el fin de mantener la coherencia, la justicia competitiva y la seguridad general del evento.

1.2 CATEGORÍAS OFICIALES

Califest 2025 cuenta con las siguientes categorías oficiales, divididas por género y nivel competitivo:

- **Élite Varonil**
- **Élite Femenil**
- **Avanzado Varonil**
- **Avanzado Femenil**
- **Intermedio Varonil**
- **Intermedio Femenil**
- **Kids Mixto (menores de 12 años al día del evento)**

▪ Clasificación de categorías por rendimiento

Las categorías **Avanzado** e **Intermedio** no son de inscripción directa: se determinan con base en el desempeño de cada atleta durante la **primera prueba clasificatoria (“The Filter”)** del evento, la cual también suma puntos para la competencia.

Clasificación Varonil:

- **Top 100 atletas** → avanzan a **Avanzado Varonil**
- **Lugares 101 al 250** → avanzan a **Intermedio Varonil**
- **Lugares 251 al 300** → quedan eliminados

Clasificación Femenil:

- **Top 30 atletas** → avanzan a **Avanzado Femenil**

- **Lugares 31 al 70** → avanzan a **Intermedio Femenil**

La categoría **Élite** es de acceso restringido mediante **clasificatorios previos**, ya sea a través de competencias internacionales avaladas o del **clasificadorio online oficial de Califest**. Esta categoría representa el más alto nivel de exigencia, técnica, fuerza y resistencia.

▪ **Kids**

La categoría **Kids** está reservada para atletas **menores de 12 años** al día del evento. Es una categoría **mixta**, de carácter formativo y recreativo, con un enfoque en la experiencia, el desarrollo físico y el espíritu deportivo.

1.3 FORMATO GENERAL DE LA COMPETENCIA

Califest 2025 se llevará a cabo los días **25, 26 y 27 de julio** y contará con pruebas diseñadas específicamente para cada categoría. El evento se estructura bajo un formato progresivo, competitivo y justo, donde algunas pruebas funcionan como filtros eliminatorios y otras como acumulativas en puntaje.

Distribución general por días y categoría

Categoría	Viernes 25	Sábado 26	Domingo 27
Élite Varonil	One vs Gravity, Hold It Still, Inquebrantable	Run It Down, Raw Reps, Rise & Burn	Heavy Feet, Double Trouble, WOD por Votación, Final Rep
Élite Femenil	Raw Reps, Hold It Still, Rise & Burn	Run It Down, Heavy Feet	Double Trouble, WOD por Votación, Final Rep
Avanzado Varonil	The Filter	Under Pressure	Rompe Piernas, Rise & Burn, The Final Set
Avanzado Femenil	The Filter	Under Pressure	Rompe Piernas, Rise & Burn, The Final Set
Intermedi o Varonil	The Filter	Under Pressure	Drain & Run, The Final Set
Intermedi o Femenil	The Filter	Under Pressure, Drain & Run	The Final Set
Kids	—	—	Califest Jrs.

Sistema de competencia y cortes

- **Todas las pruebas son puntuables.** No existen pruebas de exhibición.

- Algunas pruebas sirven como **filtro eliminatorio**, otras como parte del sistema acumulativo de puntaje.
- **Los atletas acumulan puntos por prueba.** Gana quien **sume más puntos totales** al finalizar todas sus pruebas.

▪ **Ejemplo de cortes y distribución:**

- En **Élite Varonil**, los 27 atletas compiten en 6 pruebas iniciales. Solo **20 avanzan** a las siguientes 3 pruebas, y **10 llegan a la final**, donde el puntaje por posición incrementa.
- En **Avanzado Varonil**, 100 atletas inician, luego solo **50, luego 30 y finalmente 10** avanzan en cada ronda.
- Cada corte está diseñado para garantizar el más alto nivel competitivo en las pruebas finales.

La tabla completa de puntos, cortes y distribución por prueba se detalla en la sección 5 (Sistema de Puntaje).

Acceso del público

El público podrá asistir a todas las pruebas, siempre y cuando cuente con su **boleto oficial y su pulsera correspondiente**. Existen tres zonas disponibles, con costos distintos:

- **Zona General** (gradas)
- **Zona Preferente – Primera fila**
- **Zona Preferente – Segunda fila**

Los boletos están disponibles en: www.eventbrite.com

Todos los atletas tienen acceso garantizado a la Zona General. Si desean ubicarse en zona preferente, deberán adquirir su boleto correspondiente.

Nota importante: El acceso está sujeto a portar en todo momento la pulsera oficial. Si se cae, podrá cambiarse presentándola. En caso de extravío sin evidencia, se perderá el derecho de entrada. Se deberá seguir en todo momento la logística de ubicación asignada y respetar al staff.

1.4 CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

La participación en Califest 2025 está abierta a atletas nacionales e internacionales de todas las edades y niveles, siempre y cuando cumplan con las siguientes condiciones obligatorias:

Requisitos generales

- Todos los atletas deberán **presentar un certificado médico reciente** que avale su aptitud física para competir en pruebas de alto rendimiento.

- Todos deberán **firmar una carta responsiva oficial** provista por el comité organizador, deslindando a Califest y a sus aliados de cualquier responsabilidad por accidentes, lesiones, enfermedades, daños materiales o pérdidas que puedan ocurrir durante el evento.
- Además, deberán presentar una copia de la INE del atleta.

Participación de menores de edad

- Los atletas menores de edad **deberán presentar la carta responsiva firmada por su padre, madre o tutor legal**, acompañada de **una copia de la INE del firmante**.
- Sin esta documentación, no se permitirá su participación, incluso si ya están inscritos.

Aceptación de términos

- Al completar su inscripción, cada atleta **acepta de forma explícita y sin reservas** todos los términos establecidos en este reglamento, incluyendo:
 - Protocolos de jueceo
 - Rangos de movimiento
 - Sistema de puntaje
 - Horarios, cortes, eliminaciones
 - Conducta, penalizaciones y derecho de admisión

Inscripción no reembolsable ni transferible

- La inscripción a Califest 2025 es **personal, intransferible y no reembolsable bajo ninguna circunstancia**, incluyendo causas médicas, personales, climáticas o logísticas.
- No se permitirá ceder el lugar a otro atleta, ni hacer cambios de nombre o categoría una vez completado el registro.

Atletas internacionales

- Los atletas extranjeros podrán competir sin restricciones adicionales.
- En caso de necesitarlo, se les asignará **staff bilingüe y jueceo en inglés**, asegurando comprensión y equidad total durante la competencia.
- La organización cuenta con personal capacitado en español e inglés para ofrecer soporte logístico, técnico y operativo.

Causas de pérdida de derecho a competir

- **Llegar tarde a una prueba implicará la pérdida automática del derecho a competir en esa prueba**, sin excepción y sin posibilidad de repetirla.
- **Violar cualquier norma de conducta, agredir verbal o físicamente a jueces, staff, otros atletas o público** puede derivar en:
 - Expulsión inmediata del evento
 - Cancelación de su participación sin reembolso
 - Suspensión para futuras ediciones de Califest

- Notificación formal a otras organizaciones deportivas nacionales e internacionales

Reglas sobre patrocinadores y marcas personales

- Los atletas pueden portar indumentaria con logotipos o marcas personales/patrocinadores, siempre y cuando no violen ninguna norma de decoro o respeto.
- **Está estrictamente prohibido colocar lonas, banderas, carteles o cualquier forma de branding dentro o alrededor de la zona de competencia.**
- **No se permitirá el acceso de fotógrafos personales, representantes o marcas a la zona de competencia**, salvo acreditación previa por parte de la organización.

Cualquier conducta inapropiada o violación al reglamento cometida por familiares, amigos, acompañantes o porras será imputada al atleta correspondiente y podrá generar penalizaciones o expulsión del evento.

Califest se reserva el derecho de admisión.

2.1 PROCESO DE INSCRIPCIÓN

La inscripción para Califest 2025 se realizó de forma controlada a través del canal oficial en Instagram (@califestmexico). En futuras ediciones, el proceso podrá trasladarse a una plataforma especializada para mejorar la experiencia del usuario y la gestión administrativa.

Pasos del proceso de inscripción

1. **Contacto inicial por mensaje directo (DM) a la cuenta oficial de Instagram**
2. **Envío obligatorio de los siguientes datos:**
 - Nombre completo
 - Edad
 - Equipo o gimnasio al que representa
 - País, estado o provincia
 - Correo electrónico
 - Teléfono
 - Usuario de Instagram
 - Comprobante de pago
 - Fotografía del atleta (para uso interno y/o medios)
3. Una vez validada la información, se incluye al atleta en la plataforma www.wodreps.com, donde su nombre aparecerá como confirmado.
4. El proceso de inscripción **se considera finalizado solo cuando:**
 - Se haya realizado el pago correspondiente
 - Se haya enviado toda la documentación solicitada
 - El atleta haya sido oficialmente ingresado en la plataforma WODReps

Registro físico y entrega de kit

- El día **25 de julio**, en la sede de Califest, los atletas deberán presentarse personalmente a su **registro oficial y entrega de kit**.
- En ese momento será obligatorio entregar:
 - **Certificado médico reciente**
 - **Carta responsiva firmada** (o, en el caso de menores, con firma y copia de INE del tutor)
 - **Copia de INE** del atleta

El no presentar esta documentación impedirá su participación, sin excepción ni reembolso.

Forma de pago

- El único método de pago aceptado fue **transferencia bancaria**.
- No se aceptaron pagos en efectivo, depósitos en tiendas ni pagos presenciales.
- Las **inscripciones para la edición 2025 ya se encuentran agotadas** en todas las categorías.

Cupo por categoría

- **300 atletas varonil**
- **70 atletas femenil**
- **27 atletas Élite varonil**
- **8 atletas Élite femenil**

Una vez agotados los lugares, **no se habilitaron listas de espera ni inscripciones adicionales**.

2.2 REQUISITOS MÉDICOS Y DE SALUD

Para garantizar la integridad física de todos los participantes y minimizar riesgos durante las pruebas de alta exigencia, todos los atletas deberán presentar de forma obligatoria un certificado médico vigente y válido al momento del registro presencial.

Características del certificado médico

El certificado deberá:

- Contener el nombre completo del atleta
- Especificar que está apto para realizar actividad física de alta intensidad
- Incluir firma y cédula profesional del médico
- Indicar lugar y fecha de expedición (con un máximo de 2 meses previos al evento)

No se aceptarán certificados con tachaduras, enmiendas o datos incompletos.

Entrega y validación

- El certificado deberá presentarse de forma física el 25 de julio, durante el registro y entrega de kit.
- No se aceptarán versiones digitales, fotos ni documentos enviados por correo o redes sociales.
- El documento será revisado por el equipo de registro, y cualquier irregularidad será canalizada a las instancias correspondientes de la organización.

La falta de un certificado médico válido puede resultar en la prohibición total de participación, sin derecho a reembolso.

Casos especiales y revisión visual

- En caso de que un atleta presente síntomas visibles de lesión o enfermedad, o porte material ortopédico, férulas o aditamentos médicos, podrá ser evaluado directamente por el personal responsable de registro.
- La organización se reserva el derecho de negar la participación a cualquier atleta que no cumpla con condiciones óptimas de seguridad, sin importar que haya completado su inscripción.

Condiciones médicas controladas

- Los atletas con condiciones médicas crónicas pueden participar bajo su propia responsabilidad, siempre y cuando el certificado médico indique expresamente que están autorizados para competir.

Atención médica en sede

Durante los tres días de competencia, Califest contará con un equipo médico profesional compuesto por:

- 1 ambulancia equipada
- 4 paramédicos disponibles en sitio
- 1 stand de fisioterapeutas que ofrecerán sus servicios a un costo preferencial para atletas acreditados

2.3 CANCELACIONES Y REEMBOLSOS

La inscripción a Califest 2025 es personal, intransferible y no reembolsable bajo ninguna circunstancia, incluyendo pero no limitado a:

- Enfermedades o lesiones
- Situaciones personales o laborales
- Problemas de transporte o logística
- Cambios de planes o conflictos de agenda
- Visas, permisos o documentación incompleta (en el caso de atletas internacionales)

Cancelaciones por parte del atleta

En caso de que un atleta decida cancelar su participación antes del evento:

- No se realizará ningún tipo de reembolso total o parcial
- No se otorgarán créditos ni lugares reservados para futuras ediciones
- No se permitirá transferir su inscripción a otra persona

Una vez inscrito, el atleta asume completamente el riesgo de no poder presentarse por cualquier motivo personal.

Cancelaciones por causa de fuerza mayor

En el improbable caso de que el evento deba ser cancelado o pospuesto por causas de fuerza mayor (desastres naturales, decisiones gubernamentales, restricciones sanitarias, etc.), la organización:

- No realizará devoluciones económicas
- Podrá ofrecer una compensación preferencial o prioridad de inscripción para futuras ediciones, según el caso y las condiciones del evento siguiente

La organización se reserva el derecho de definir estos beneficios en función del contexto de la cancelación.

2.4 ACUERDOS DE RESPONSABILIDAD CIVIL

Todos los atletas inscritos en Califest 2025 deberán **firmar una carta de responsabilidad civil (carta responsiva)** en la que reconocen y aceptan los riesgos inherentes a la competencia y eximen de responsabilidad a la organización, patrocinadores, jueces, voluntarios y staff general del evento.

Firma y entrega de la carta

- La carta responsiva deberá presentarse de forma física con firma autógrafa.
- El atleta podrá:
 - Imprimirla previamente y llevarla firmada el día del registro, o

- **Firmarla directamente** al momento de recibir su kit, el **25 de julio**.
- Junto con la carta, el atleta deberá **presentar su certificado médico impreso y una copia de su INE** (en caso de ser mayor de edad) o **copia del INE del tutor** si es menor de edad.

Alcance del deslinde

Mediante la firma de esta carta, el atleta declara que:

- **Asume completa responsabilidad sobre cualquier lesión, accidente o consecuencia derivada de su participación** en cualquiera de las pruebas o actividades relacionadas con el evento.
- Entiende que participa **por voluntad propia y bajo su propio riesgo**, aun sabiendo que se trata de una competencia de alta exigencia física.
- **La organización no será responsable por pérdidas, daños o robos de objetos personales.** No habrá lockers ni área de resguardo. Cada atleta deberá hacerse cargo de sus pertenencias durante todo el evento.

Daños a la sede o al equipo

Si un atleta **provoca deliberadamente daños** al mobiliario, equipo de competencia, instalaciones o estructura del evento, estará **obligado a cubrir el costo de reparación o reposición total**, según lo determine la organización.

Responsabilidad frente a terceros

En caso de que un atleta cause daño físico o material a **otro atleta, miembro del staff o espectador**, la responsabilidad será **únicamente del causante**. Califest se deslinda de cualquier obligación legal, penal o económica derivada de este tipo de incidentes.

3.1 HORARIOS DE ACREDITACIÓN

Todos los atletas deberán presentarse el **viernes 25 de julio de 2025** para realizar su **acreditación oficial** y recoger su kit de competencia. Este proceso es **obligatorio** para todos los participantes, sin excepción.

Lugar y horario de acreditación

- **Ubicación:** Área de registro de atletas, ubicada en la **parte posterior del Auditorio de Usos Múltiples de la FCA, UAQ**
- **Horario:** Desde las **7:30 am** y **hasta 15 minutos antes** de la primera prueba del atleta

No se habilitarán horarios previos ni días anticipados. La acreditación será únicamente el 25 de julio.

Requisitos para acreditarse

Para poder acreditarse, **el atleta deberá presentarse personalmente** con los siguientes documentos en físico:

- **Certificado médico vigente (máximo 2 meses de antigüedad)**
- **Carta responsiva firmada**
- **Copia física de su INE** (o del tutor, en caso de menores de edad)

*No se permitirá el registro de atletas que olviden alguno de estos documentos.
No podrán competir ni se hará excepción alguna.*

¿Qué incluye el kit del atleta?

- Pulsera oficial de acceso al evento (obligatoria para entrar a la sede)
- Playera de Califest 2025
- Kit de competidor

Importancia de la puntualidad

- Si un atleta **no se acredita al menos 15 minutos antes de su primera prueba**, perderá automáticamente su participación en dicha prueba.
- En el caso de atletas de categorías **no élite**, esto implicará también la eliminación inmediata de la competencia, ya que la primera prueba define su clasificación.
- **No se permite el registro de atletas por medio de terceros.** La acreditación es personal e intransferible.

3.2 HORARIOS DE COMPETENCIA POR DÍA Y CATEGORÍA

Califest 2025 cuenta con un cronograma detallado por día, categoría y prueba, el cual se diseñó para garantizar fluidez, orden, y máxima equidad para todos los participantes.

Itinerario general

Viernes 25 de julio

- 7:30 – Apertura de sede y registro de atletas
- 8:00 – Ceremonia de inauguración
- 8:30 – Élite Varonil
- 9:05 – Élite Femenil
- 9:30 – Filtro Varonil (categorías Avanzado e Intermedio)
- 14:20 – Filtro Femenil (categorías Avanzado e Intermedio)
- 15:30 – Élite Varonil
- 16:10 – Élite Femenil

Sábado 26 de julio

- 7:15 – Apertura de sede
- 7:30 – Élite Varonil y Femenil
- 8:20 – Intermedio Femenil
- 9:10 – Intermedio Varonil
- 11:50 – Élite Varonil
- 12:50 – Élite Femenil
- 13:10 – Avanzado Femenil
- 14:00 – Avanzado Varonil
- 16:35 – Intermedio Femenil
- 17:00 – Élite Varonil

Domingo 27 de julio

- 7:30 – Apertura de sede
- 8:00 – Avanzado Femenil
- 8:45 – Avanzado Varonil
- 10:05 – Élite Varonil
- 10:45 – Intermedio Varonil
- 12:50 – Élite Femenil
- 13:30 – Élite Varonil
- 14:40 – Avanzado Femenil
- 15:04 – Avanzado Varonil
- 15:50 – Élite Femenil
- 16:05 – Élite Varonil
- 17:00 – Intermedio Femenil
- 17:15 – Intermedio Varonil
- 18:10 – Avanzado Femenil
- 18:25 – Avanzado Varonil
- 18:40 – **Kids** (categoría única de un solo día)
- 19:05 – **Finales Élite**
- 19:55 – **Premiaciones y clausura**

◆ Difusión de horarios

- El **itinerario general** se publica por medio de la cuenta oficial de Instagram [@califestmexico](https://www.instagram.com/califestmexico)
- El **itinerario detallado con heats, carriles y turnos individuales** estará disponible en la plataforma oficial www.wodreps.com días antes del evento

◆ Obligación de puntualidad

- Cada atleta deberá **presentarse al menos 10 minutos antes de su heat** en la zona de llamado.
- El ingreso a la zona de competencia estará **controlado** por el staff, y **no se permitirá el acceso anticipado o libre**.
- Todas las pruebas comenzarán **puntualmente**, incluso si faltan atletas. No se harán pausas, ajustes ni reprogramaciones por retrasos.

Llegar tarde a una prueba implica perder automáticamente el derecho a competir en esa prueba y, en algunos casos, quedar eliminado de la competencia.

3.3 PENALIZACIONES POR IMPUNTUALIDAD

La puntualidad es un valor fundamental en Califest, tanto por respeto al evento como por justicia para los demás atletas. El cronograma de competencia se respeta estrictamente, sin margen de flexibilidad.

Margen de presentación

- Cada atleta debe estar presente **al menos 10 minutos antes** de su heat programado.
- Si un atleta se presenta con menos de 10 minutos de anticipación, **podrá ingresar bajo su propio riesgo**, sin tiempo garantizado de calentamiento ni atención prioritaria por parte del staff.

Acceso a la prueba

- Una vez iniciada la prueba, **ningún atleta podrá ingresar, ni siquiera si ha transcurrido un solo segundo** desde el inicio del conteo o señal de salida.
- No se realizarán reinicios, pausas ni excepciones bajo ninguna circunstancia.

Ausencia o llegada tardía

- Si un atleta no se presenta a una prueba:
 - Se le asignará un **puntaje de 0** en dicha prueba
 - Su permanencia en la competencia dependerá de si aún tiene oportunidad de avanzar con la sumatoria de sus otras pruebas
 - En categorías con **cortes progresivos**, **es muy probable que quede eliminado**

Eliminación por impuntualidad

- En las categorías **Avanzado** e **Intermedio**, la primera prueba (el filtro) define su permanencia en la competencia.
 - Si no se presentan puntualmente a esta prueba, **quedarán eliminados de forma automática**, ya que no obtendrán puntos para clasificar.
- En categoría **Élite**, un atleta que no se presente a una prueba recibirá 0 puntos, y **aunque puede continuar compitiendo**, será prácticamente imposible remontar la desventaja.

Tolerancia cero

- La organización **no aplicará excepciones, márgenes de criterio ni consideraciones especiales**.

- Llegar tarde al **registro** o a una **prueba** implicará consecuencias similares: pérdida del lugar o de la oportunidad de competir.

3.4 ACCESO A ZONA DE CALENTAMIENTO

Califest 2025 contará con una **zona de calentamiento exclusiva para atletas** debidamente acreditados. Esta zona estará acondicionada para preparar físicamente a los competidores previo a cada prueba y se regirá bajo estrictos protocolos de orden y seguridad.

Ubicación

- La zona de calentamiento se encontrará **dentro del Auditorio de Usos Múltiples de la FCA-UAQ**, justo al ingresar por el **acceso exclusivo para atletas**, a un costado del área principal de competencia.

Equipamiento disponible

La zona contará con el siguiente material de uso libre para calentamiento:

- Barras para pullups
- Barras paralelas
- Cajas pliométricas
- Discos de peso
- Ligas de resistencia
- Cuerdas para saltar
- Parallettes

Control de acceso

- El acceso estará **estrictamente controlado por el staff del evento**.
- **Solo podrán ingresar los atletas del siguiente heat en turno**, es decir, aquellos que ya fueron llamados para entrar en fase de preparación.
- **Ningún otro atleta podrá permanecer en la zona**, aunque tenga prueba más tarde ese mismo día.

Tiempos y flujo

- Los atletas podrán ingresar a la zona de calentamiento **una vez que haya salido el heat anterior a competir** y el staff se los indique formalmente.
- Esto suele ocurrir con **10 a 15 minutos de anticipación** respecto al inicio de su heat.
- **Se realizará un llamado oficial para salir** e ingresar al área de competencia.

Restricciones

- **No se permite el ingreso de coaches, fisioterapeutas, acompañantes, fotógrafos ni familiares** a esta zona.
- **No se permite el ingreso de material ajeno a la organización.**
- Solo los atletas del heat próximo a competir podrán permanecer ahí, bajo supervisión directa del staff.

4.1 INGRESO Y SALIDA DE ÁREA DE COMPETENCIA

Para garantizar el orden, la seguridad y la imparcialidad dentro de Califest, el ingreso y salida del área de competencia se realizará bajo un protocolo específico, supervisado en todo momento por el **staff encargado de carriles**.

Ingreso a zona de competencia

- Los atletas ingresarán a la zona de competencia **únicamente por medio del acceso desde la zona de calentamiento**.
- Una vez llamado su heat, el staff organizará a los atletas en fila y los **guiará hacia su carril asignado**.
- El ingreso es en grupo, en orden determinado, y **no se permite el acceso desordenado ni por cuenta propia**.

Requisitos para ingresar

- Cada atleta deberá portar **su pulsera oficial de Califest**, la cual será **verificada visualmente** antes de ingresar.
- No se permitirá el acceso con accesorios o equipamiento no autorizado.
- El staff realizará una **revisión visual inicial**, y en caso de detectar algo fuera de reglamento, podrá derivar en una **revisión más exhaustiva** por parte del equipo de jueces o staff operativo.

Salida del área de competencia

Al terminar su participación en la prueba, cada atleta deberá:

1. **Firmar su hoja de participación oficial**, que valida su presencia y resultado.
2. **Abandonar inmediatamente la zona de competencia** por la salida designada, siguiendo el circuito marcado por el staff.
3. Salir del auditorio y **volver a ingresar únicamente por la entrada general**, si desea continuar como espectador.

No está permitido permanecer dentro del área de competencia después de haber finalizado el heat. No se permitirá observar otras pruebas desde carriles, estructura, pasillos o zonas restringidas.

4.2 BRIEFING

El briefing es un espacio informativo fundamental para asegurar que todos los atletas comprendan la dinámica de las pruebas, los rangos de movimiento válidos y la logística específica del evento.

Briefing presencial – Categoría Élite

- Se llevará a cabo un **briefing presencial exclusivo para atletas de la categoría Élite**, un día antes del inicio de Califest.
- La hora y el lugar serán notificados directamente a los atletas participantes con antelación.
- Este briefing será dirigido por el **organizador del evento** y servirá para explicar:
 - Detalles logísticos
 - Sistema de puntaje
 - Rangos de movimiento por ejercicio
 - Consideraciones clave por prueba
 - Resolución de dudas presenciales

Si bien no es obligatorio, se recomienda encarecidamente asistir, ya que se aclararán detalles que pueden influir directamente en el desempeño y resultado.

Información técnica para todas las categorías

- Todo atleta debe revisar previamente el **Reglamento Oficial**, así como el contenido publicado en redes sociales oficiales y la plataforma WODReps, donde se han explicado:
 - Rangos de movimiento válidos
 - Dinámicas de prueba
 - Protocolos y mecánicas generales
- **No habrá briefing presencial general para el resto de categorías.** Cada atleta es responsable de llegar informado a su prueba.

Preguntas y dudas

- Durante el briefing presencial de élite, **se permitirá realizar preguntas abiertas**.
- Para el resto de los atletas, cualquier duda deberá resolverse previamente por mensaje directo en Instagram o durante el registro oficial el 25 de julio.
- Los jueces **no están autorizados a modificar indicaciones ni resolver dudas estratégicas durante la prueba**, por lo que se recomienda tener toda la información clara antes de competir.

4.3 CONDUCTA DURANTE PRUEBAS

El comportamiento de los atletas dentro del área de competencia debe reflejar **respeto, profesionalismo y espíritu deportivo**. Califest es un evento que promueve la excelencia no solo física, sino también humana.

Conducta esperada

Durante cada prueba, los atletas deberán mantener:

- Respeto absoluto hacia su juez, el staff, compañeros de heat y público
- Actitud profesional, sin provocaciones, confrontaciones o distracciones
- Enfoque competitivo, sin exceder los límites del fair play ni la educación

Actitudes prohibidas

Se considerarán **faltas graves** las siguientes conductas, las cuales pueden derivar en penalización o expulsión:

- Insultar o agreder verbalmente a jueces, staff, atletas o asistentes
- Reclamar de forma irrespetuosa o desafiante
- Provocar a otros atletas durante o después de la prueba
- Aventar, golpear o dañar el equipo o instalaciones
- Abandonar su carril sin autorización

Estas conductas serán evaluadas por el equipo de jueceo y la dirección general del evento. Se aplicará la sanción correspondiente según la gravedad.

Comunicación con jueces

- Los atletas pueden hablar con su juez durante la prueba **para confirmar repeticiones o recibir conteo verbal**.
- No está permitido interrumpir al juez para discutir decisiones, pelear el conteo o desviar la atención de su labor.

Celebraciones

- Se permite celebrar al finalizar la prueba, **siempre que no interfiera con otros heats** ni sea interpretado como una provocación directa hacia otros atletas o el público.
- El festejo debe mantenerse **dentro de los límites del respeto y el decoro deportivo**.

Firma de hoja y desacuerdo con el resultado

- Al terminar la prueba, cada atleta deberá **firmar su hoja oficial de participación**.
- Si el atleta **no está de acuerdo con el resultado**, podrá **negar la firma de manera educada**, exponiendo su razón al juez.
- La situación será evaluada por el equipo de **cabezas de jueceo**, y solo se considerará una modificación si existen **pruebas claras y evidentes del error**.

De no cumplirse estas condiciones, el resultado inicial se mantendrá.

4.4 PROTOCOLOS DE DESEMPEATE

En caso de empates entre atletas que afecten la clasificación, el avance en cortes o la obtención de lugares en podio, Califest aplicará **criterios objetivos y previamente establecidos** para determinar el orden final. **No se realizarán pruebas adicionales (tiebreaks)** para desempatar bajo ninguna circunstancia.

Tipos de empates contemplados

- Empates durante **pruebas de recorte** (como *The Filter*, *Rompe Piernas*, etc.)
- Empates para avanzar a **heats finales o clasificatorios**
- Empates en **posiciones de podio** o premiación general

Criterios oficiales de desempate

Los criterios se aplicarán **en el orden que se presenta a continuación**, dependiendo del tipo de prueba o situación:

En la prueba **The Filter** (todas las categorías):

1. **Peso corporal del atleta:** se dará prioridad al **atleta más pesado**, registrado previamente al calentamiento de la prueba.
2. Si hay empate en peso, se desempata a favor de quien **haya hecho más chinups** durante la misma prueba.

En otras pruebas de recorte:

1. **Mejor puntaje en la última prueba realizada antes de un corte**
(Ejemplo: en *Rompe Piernas Av Femenil*, se desempata con el resultado de *The Filter*)

En casos de empate en el podio final:

1. **Mejor puntaje obtenido en la prueba final de su categoría**
(Ejemplo: *The Final Set*, *Final Rep*, según corresponda)

Si el empate persiste:

2. **Atleta con la puntuación más alta obtenida en una sola prueba**
3. **Atleta con la puntuación más baja menos desfavorable**
(Es decir, quien haya tenido mejor consistencia y no haya quedado en últimos lugares)
4. **Peso corporal mayor registrado oficialmente**

Ámbito de aplicación

- Estos criterios se aplican **para todas las categorías**: Élite, Avanzado, Intermedio y Kids.
- No habrá empates compartidos en podios ni avances compartidos por cortes.
- **No se realizarán pruebas adicionales ni tiebreaks físicos.**

Autoridad final

En caso de empate no previsto en este reglamento, la decisión final será tomada por el **organizador del evento**, quien resolverá con base en los principios de justicia, mérito deportivo y consistencia competitiva.

5.1 TIPOS DE PRUEBAS Y MECÁNICAS

Califest se compone de pruebas diseñadas para evaluar el rendimiento físico integral de los atletas a través de diferentes formatos. Las pruebas están previamente estructuradas por categoría y se anuncian de manera oficial en las redes sociales de Califest y la plataforma WODReps.

Formatos de prueba utilizados

Las pruebas de Califest varían en mecánica y objetivo, y pueden incluir:

- **AMRAP (As Many Reps As Possible):** Se mide el mayor número de repeticiones válidas en un tiempo determinado.
- **For Time:** El atleta debe completar una cantidad definida de ejercicios en el menor tiempo posible.
- **Isometrías:** Pruebas de control corporal en posiciones estáticas sostenidas por bloques de tiempo.
- **1RM o RM combinados:** Se busca el mayor peso posible en movimientos como muscle up o dip con lastre, dentro de intentos limitados o tiempo determinado.
- **Pruebas combinadas:** Circuitos de estaciones donde se mezcla fuerza, técnica, resistencia, agilidad o elementos gimnásticos bajo fatiga.
- **Pruebas de eliminación:** Algunas pruebas sirven como filtros para avanzar o clasificar a las siguientes rondas.

Cada categoría tiene su propio set de pruebas, diseñadas según el nivel técnico y físico esperado. **El detalle de cada prueba (nombre, estructura, secuencia, duración y objetivo) será publicado en los canales oficiales de Califest y WODReps** antes del evento.

Mecánicas comunes a todas las pruebas

- Todas las pruebas inician con **señal oficial de salida** (por conteo regresivo, beep o juez)
- Cada atleta compite en su **carril asignado**, de forma individual y simultánea con otros atletas

- Los jueces estarán asignados por atleta y se encargan del conteo, validación y penalizaciones
- Al terminar, el atleta deberá firmar su hoja de participación con el resultado otorgado por el juez
- El atleta debe abandonar el área de competencia inmediatamente después

El cumplimiento del rango de movimiento exigido es indispensable para que las repeticiones sean válidas. Los estándares específicos por ejercicio están detallados en la sección 7 de este reglamento.

5.2 SISTEMA DE PUNTAJE

El sistema de puntaje de Califest está diseñado para recompensar el rendimiento con precisión, permitiendo distinguir entre atletas con un alto nivel de consistencia, dominio técnico y capacidad competitiva. **Todas las pruebas suman puntos desde el inicio**, incluyendo aquellas que sirven como filtros o recortes.

Asignación de puntos

Cada prueba tiene una puntuación base para el primer lugar, y a partir de ahí se aplica una **diferencia fija por posición**, dependiendo del número de atletas que participan y la relevancia de la prueba.

A continuación se resumen los sistemas de puntaje utilizados por categoría:

ÉLITE VARONIL

Prueba	Nº de Atletas	Pts 1er Lugar	Diferencia por Lugar
One vs Gravity	27	100	-1
Hold It Still	27	100	-1
Inquebrantable	27	100	-1
Run It Down	27	100	-1
Raw Reps	27	100	-1
Rise & Burn	27	100	-1
Heavy Feet	20	100	-1
Double Trouble / Do You Even Lift	20	100	-1
WOD por Votación	20	100	-1
Final Rep	10	100	-5

ÉLITE FEMENIL

Todas las pruebas: 8 atletas – **100 pts 1er lugar**, diferencia de **-5 por lugar**.

AVANZADO VARONIL

Prueba	Nº de Atletas	Pts 1er Lugar	Diferencia
The Filter	100	250	-1
Under Pressure	100	100	-1
Rompe Piernas	50	100	-1
Rise & Burn	30	100	-1
The Final Set	10	100	-5

AVANZADO FEMENIL

Igual sistema con menos atletas:

- The Filter, Under Pressure, Rompe Piernas (30 atletas, -1)
- Rise & Burn (20 atletas, -1)
- The Final Set (10 atletas, -5)

INTERMEDIO VARONIL

Prueba	Nº de Atletas	Pts 1er Lugar	Diferencia
The Filter	150	150	-1
Under Pressure	150	150	-1
Drain & Run	100	100	-1
The Final Set	50	100	-2

INTERMEDIO FEMENIL

Prueba	Nº de Atletas	Pts 1er Lugar	Diferencia
--------	---------------	---------------	------------

The Filter	40	70	-1
Under Pressure	40	100	-1
Drain & Run	20	100	-1
The Final Set	10	100	-5

Los puntajes no se redondean ni se empantan. El atleta con mayor puntuación total al finalizar todas las pruebas será el ganador de su categoría.

◆ Atletas que no completan la prueba

- Si un atleta **no termina la prueba dentro del time cap**, se registra su puntaje hasta donde logró avanzar, lo que puede colocarlo arriba de otros que tampoco la concluyeron.
- Si un atleta **no se presenta o abandona antes del time cap**, se le asigna automáticamente un **puntaje de 0**.
- En la prueba **Double Trouble / Do You Even Lift**, si el atleta **no logra validar ni un solo intento en ninguno de los dos elementos** (por ejemplo, ni en muscle up ni en dip), **su puntaje será de cero**, sin importar si hizo intentos o mostró técnica parcial.

◆ Penalizaciones por no reps y ejecución

- Cuando un atleta recibe **repeticiones no válidas**, deberá **repetir ese mismo movimiento** hasta completarlo correctamente.
- **No puede avanzar al siguiente ejercicio** hasta realizar la repetición con el rango completo de movimiento.
- En pruebas tipo “**aéreo**” (como rope climb, tubo recto), se contemplan **penalizaciones específicas** que permiten continuar la prueba y se aplican **castigos en tiempo**, los cuales se detallarán en la sección correspondiente del reglamento.

5.3 ASIGNACIÓN DE LUGARES

Los lugares en Califest se asignan exclusivamente con base en la **sumatoria total de puntos obtenidos en cada prueba oficial**. No se considera ningún otro criterio adicional como consistencia, percepción visual o desempeño final aislado.

Criterio general

- El atleta con **mayor puntaje acumulado al final de todas las pruebas válidas** será quien obtenga el **1er lugar de su categoría**, seguido por el resto en orden descendente.
- En caso de empate en puntos, se aplican los **protocolos de desempate** establecidos en la sección 4.4 de este reglamento.

El hecho de ganar la prueba final no garantiza ganar Califest.

El lugar general se define únicamente por la **sumatoria total de puntos**, no por el resultado de una sola prueba, sin importar su dificultad, visibilidad o impacto emocional.

Eliminación por cortes

- Si un atleta no avanza al siguiente corte o ronda (por ejemplo, al top 10), su **posición final quedará congelada** según el lugar que haya ocupado justo antes del corte.
- Ejemplo: si quedan 11 atletas y solo avanzan 10 a la final, el atleta que quedó en lugar 11 conservará esa posición sin posibilidad de modificarla.

Abandono o descalificación

- En caso de abandono o retiro voluntario, el puntaje acumulado **hasta la última prueba completada** será el que defina su lugar final.
- Los atletas descalificados por conducta antideportiva, trampa o incumplimiento grave perderán **su derecho a aparecer en el ranking oficial**.

Publicación de resultados

- Todos los lugares serán publicados de forma oficial en la plataforma www.wodreps.com, incluyendo:
 - Puntos por prueba
 - Ranking por categoría
 - Desempeño individual

Ranking internacional

- Los resultados oficiales de Califest 2025 **formarán parte del ranking internacional de atletas de calistenia competitiva**, el cual se utilizará como base para futuras invitaciones, clasificatorios y comparativas globales.

La participación en Califest implica la aceptación de este sistema como válida forma de evaluación y proyección deportiva internacional.

5.4 FINALES Y CRITERIOS DE AVANCE

Las finales de Califest representan la última prueba del evento, en la que solo los atletas con mejor puntaje acumulado tendrán la oportunidad de competir por el podio. Sin embargo, **la clasificación a la final no implica un reinicio de puntaje: todos los puntos obtenidos previamente se acumulan** y determinan el resultado final del evento.

Clasificación a la final por categoría

Categoría	Finalistas
Élite Varonil	10
Élite Femenil	8
Avanzado Varonil	10
Avanzado Femenil	10
Intermedio Varonil	50
Intermedio Femenil	10

No existe un número mínimo de pruebas que deban completarse para clasificar; basta con que el atleta acumule los puntos necesarios para posicionarse dentro de los lugares que avanzan.

En caso de empate

- Si se presenta un empate en el **último lugar clasificatorio**, se aplicarán los **criterios de desempate** establecidos en la sección 4.4 (puntaje en prueba anterior, mejor resultado individual, etc.).
- **No habrá lugar compartido ni ampliación del número de finalistas.**

Mecánica y valor de la final

- La final es una prueba más dentro del sistema de puntaje acumulativo, pero **suele tener un valor diferencial**, con mayor separación de puntos entre lugares (por ejemplo, **-5 por lugar en vez de -1**) para reflejar su importancia decisiva.
- **El atleta que gane la prueba final no necesariamente ganará Califest**, ya que el resultado total depende de la **sumatoria de todas las pruebas** previas más la final.

Orden y asignación de carriles

- El orden de los carriles en la final será asignado **según el ranking acumulado previo a la final**, del más bajo al más alto.

- Esto garantiza un orden competitivo justo y refleja el desempeño durante toda la competencia.

6.1 FUNCIÓN DE LOS JUECES

El cuerpo de jueces de Califest cumple una función fundamental en el desarrollo del evento, asegurando la justicia, imparcialidad y cumplimiento estricto del reglamento. Cada juez es responsable de ejecutar su labor con **objetividad, autoridad y profesionalismo**.

Rol del juez asignado

Cada atleta contará con un **juez individual asignado**, cuya función incluye:

- Contar repeticiones válidas
- Validar rangos de movimiento según el reglamento oficial
- Aplicar “**no reps**” en tiempo real
- Registrar el **tiempo final**, número de repeticiones o intento más pesado (según el tipo de prueba)
- Reportar cualquier **conducta inapropiada o falta reglamentaria** al cabeza de jueces

Supervisión por cabeza de jueces

- Cada grupo de jueces estará bajo supervisión directa de uno o más **cabezas de juez**, quienes pueden intervenir en cualquier momento para corregir, evaluar o respaldar decisiones.
- Dependiendo de la prueba, habrá:
 - **1 cabeza de juez por cada 10 atletas**
 - **En pruebas complejas, hasta 2 o 3 cabezas de juez por grupo de 10**

Capacitación

- Todos los jueces de Califest han sido **formados con base en el Manual Oficial de Jueceo Califest**, el cual ha sido elaborado y perfeccionado durante años por el organizador del evento, en colaboración con **atletas campeones nacionales e internacionales**, basándose en experiencia de campo y análisis técnico.

Comunicación con el atleta

- Los jueces **no están autorizados a dar retroalimentación técnica, consejos, porras ni correcciones durante la prueba**.
- Su función es únicamente validar o no validar repeticiones, emitir conteos y mantener la concentración en la ejecución justa del protocolo.
- Si el atleta solicita una retroalimentación técnica derivada de la acumulación de repeticiones no validadas, en ese caso, el juez sí podrá realizarla.

Autoridad y reporte

- Si un atleta incurre en alguna falta grave, el juez deberá **reportarla al cabeza de jueces**, quien tendrá la facultad de aplicar **sanciones inmediatas o descalificaciones** si así lo amerita.
- Los jueces no pueden descalificar atletas por cuenta propia.

Registro de resultados

- Al finalizar cada prueba, el juez **anota el resultado oficial** en la hoja del atleta.
- Este resultado se **valida con la firma del atleta**.
 - Si el atleta **firma**, se considera **resultado oficial y definitivo**.
 - Si el atleta **se niega a firmar**, el caso será evaluado por los **cabezas de jueces**, quienes determinarán si se admite revisión o se mantiene el resultado registrado.

6.2 TIPOS DE REPETICIONES (VÁLIDAS, NO VÁLIDAS, INCOMPLETAS) Y CONTEO VERBAL/VISUAL

En Califest, el estándar técnico de ejecución es clave para asegurar **justicia, claridad y profesionalismo** en la competencia. Cada repetición será evaluada individualmente por el juez asignado, quien determinará su validez con base en criterios objetivos.

Repetición válida

Una repetición se considera **válida** únicamente si cumple con **TODOS** los siguientes criterios:

- **Control corporal evidente** durante la ejecución
- **Extensión completa** de articulaciones (cuando aplique)
- **Rango de movimiento completo y claro**, según el ejercicio
- **Alineación corporal correcta** (sin colapsos, trampas ni compensaciones)
- Ejecutada dentro del **tiempo y ritmo establecidos**, si aplica

Repetición no válida ("No Rep")

Una repetición será marcada como **no válida** si presenta alguna de las siguientes condiciones:

- Ejecución fuera del rango o con recorrido incompleto
- Pérdida de control o desalineación corporal
- Inicio/cierre fuera de timing
- Violación del ritmo o esquema impuesto

Señalización de "No Rep":

- **Verbal:** el juez dirá en voz clara "**¡NO REP!**"

- **Visual:** el juez **cruzará los brazos al frente** y luego los **abrirá lateralmente**
-

Repeticiones incompletas y cómo proceder

- Si una repetición es invalidada, el atleta **debe repetirla inmediatamente** hasta completarla correctamente
- **No podrá avanzar** al siguiente ejercicio o fase de la prueba sin completar la repetición indicada
- **Excepto en pruebas tipo “áereo” o con penalización especial**, donde se permite avanzar bajo penalización (detallado en el apartado de penalizaciones)

Conteo verbal y visual del juez

- El juez **hará conteo en voz alta** de cada repetición válida: "¡Uno!... ¡Dos!... ¡Tres!..."
- No obstante, se advierte al atleta que **debe mantenerse atento** ya que **el ruido del evento puede dificultar escuchar claramente** al juez
- El juez indicará al atleta **cuando ha terminado el total de reps válidas**, ya sea verbalmente o con un **gesto afirmativo claro**

Importante

- Repeticiones parciales, incompletas o mal ejecutadas **no serán validadas**, sin importar las circunstancias
- En pruebas con ritmo impuesto o estructura guiada por beep, **ejecutar fuera de tiempo invalida la repetición**

Excepción: Ejercicios “áereos” con penalización (caso especial)

En determinadas pruebas donde se incluyen **movimientos aéreos** de alta complejidad técnica (como *tubo recto*, *rope climb*, etc.), el reglamento contempla una **penalización especial** en lugar de forzar la repetición indefinida.

Si el atleta no logra validar una repetición aérea en los intentos establecidos o tiempo asignado, podrá continuar con la prueba, pero se le aplicará una penalización dependiendo la categoría. A continuación se especifica:

Penalizaciones – Aéreos

Nivel	Causa	Consecuencia
-------	-------	--------------

Máxima	<ul style="list-style-type: none"> - Se suelta completamente en el descenso - No toca la marca obligatoria - Usa ambas piernas para impulsarse - Rompe totalmente la forma técnica 	Repetición inválida. El atleta debe reiniciar el intento completo desde la posición inicial. Puede ser detenido por seguridad.
Media	<ul style="list-style-type: none"> - Roza la cuerda con los pies en descenso - Flexión visible de pierna contraria al empeine - Contacto dudoso con la marca superior 	<p>El juez permite continuar pero aplica penalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - +10 a +20 segundos al tiempo final (For Time) - +1 a + 10 reps de castigo (si el formato lo permite)
Leve	<ul style="list-style-type: none"> - Ligeras desalineaciones - Descenso rápido pero sin soltarse - Flexión leve sin ventaja clara 	Advertencia verbal inmediata. El intento se mantiene válido, pero se registra para seguimiento si hay reincidencia.

Esta penalización busca mantener el flujo de competencia y la viabilidad del evento, sin eliminar automáticamente al atleta por una falla técnica puntual en movimientos complejos.

6.3 PENALIZACIONES

Durante el desarrollo de las pruebas, existen situaciones que ameritan la **aplicación de penalizaciones**, ya sea por infringir normas técnicas, de conducta o de logística en la competencia. Las penalizaciones buscan **garantizar el orden, el respeto y la equidad** entre todos los atletas.

Acciones que pueden ser penalizadas

- Estorbar deliberadamente a otro atleta en competencia.
- No seguir las indicaciones del juez asignado.
- Arrojar o maltratar el material proporcionado.
- Violaciones específicas del protocolo en ejercicios “aéreos” (ver sección anterior).
- Conductas antideportivas o irrespetuosas hacia jueces, staff, atletas o asistentes.

Tipos de penalización

Dependiendo de la falta, el **Cabeza de Jueces** podrá aplicar alguna de las siguientes penalizaciones:

- **Tiempo extra añadido** al resultado final.
- **Repeticiones adicionales obligatorias**.
- **Advertencia formal**.
- **Descalificación de la prueba**.
- **Descalificación total del evento** en casos de conducta grave o reiterativa.

Aplicación y comunicación

Las penalizaciones serán determinadas por el **cabeza de jueces**, quien evaluará la situación tras revisar el reporte del juez correspondiente y cualquier otra evidencia disponible.

El atleta será notificado **al finalizar la prueba**, y en caso de descalificación, se le informará directamente.

Derecho a réplica

El atleta podrá **apelar una penalización** únicamente si cuenta con fundamentos **claros y evidentes**. La apelación será evaluada por el comité de jueces, quienes tomarán una decisión definitiva. No se aceptarán apelaciones basadas únicamente en desacuerdo personal o interpretación subjetiva del atleta.

Conducta antideportiva

Toda falta de respeto, insulto, agresión verbal o provocación hacia cualquier persona dentro del evento será considerado una **conducta antideportiva grave**. Estas acciones podrán derivar en **descalificación inmediata y expulsión del evento**, además de ser reportadas públicamente a otras organizaciones del circuito competitivo.

7. ESTÁNDARES DE MOVIMIENTO

Todos los atletas deberán ejecutar los ejercicios con una técnica clara, controlada y dentro de los rangos establecidos. Cada repetición deberá cumplir con los siguientes criterios generales:

- **Extensión completa:** Toda articulación involucrada debe mostrar extensión completa al inicio o fin del movimiento, según el ejercicio.
- **Alineación corporal:** El cuerpo debe mantenerse alineado durante la ejecución. Se sancionará el descontrol excesivo, especialmente en elementos aéreos.
- **Rango completo de movimiento:** Se debe evidenciar el recorrido total de la repetición, desde el inicio hasta el fin válido.
- **Control:** El atleta debe demostrar dominio del movimiento, evitando balanceos, rebotes o gestos incontrolados.

Kipping o impulso

Queda totalmente prohibido el uso de impulso con piernas o cadera ("kipping") en todos los movimientos. Las repeticiones deben ser estrictas.

Pruebas con beeps

En pruebas donde se marcan ritmos específicos con sonido (por ejemplo, The Filter), la sincronización con el beep es obligatoria.

Para detalles específicos por movimiento (pullups, dips, squats, etc.), consultar el apartado siguiente de "Movimientos estándar por ejercicio".

8. MOVIMIENTOS ESTÁNDAR POR EJERCICIO

A continuación se presentan los rangos de movimiento y estándares técnicos oficiales para cada uno de los ejercicios incluidos en las pruebas de Califest. Estos estándares serán observados por los jueces y su cumplimiento es obligatorio. Todo movimiento que no cumpla los criterios aquí descritos podrá ser sancionado con una no rep, penalización o eliminación según corresponda.

8.1 PULLUPS

Criterios de repetición válida

- **Inicio:**
Cuerpo colgado con brazos completamente extendidos.
- **Subida:**
El mentón debe superar claramente la barra. En chin-up (agarre supino), se aplica el mismo criterio.
- **Descenso:**
El atleta debe volver a la extensión total de codos antes de comenzar la siguiente repetición o soltarse.

- **Control corporal:**
El cuerpo debe mantenerse sin impulso.
- **Estabilidad cervical:**
No se permite hiperextensión cervical o movimiento brusco del cuello (cabezazo) con el fin de aparentar que el mentón supera la barra. La superación del punto de referencia debe provenir del desplazamiento vertical del cuerpo, no de una compensación con la cabeza.
- **Distancia:** Se colocará un cono a una distancia de un brazo (del atleta) y el atleta no deberá cruzar esta distancia en ningún momento.

Apertura y tipo de agarre

- **Apertura de manos (grip width):**
La apertura entre las manos **no será un criterio de juicio** en pruebas de dominadas, siempre y cuando el atleta se mantenga dentro de los márgenes estructurales de la estación y pueda ejecutar el movimiento sin apoyo indebido ni interferencias externas. Cada atleta podrá elegir su separación de manos conforme a su estilo y estrategia personal.
- **Tipo de agarre permitido:**
No se permitirá el **false grip** en pruebas de dominadas, a menos que se indique explícitamente en el formato de competencia.
El agarre debe cumplir con los siguientes criterios:
 - La **muñeca debe permanecer por debajo del nivel de la barra** durante todo el movimiento.
 - No se permite que la barra **quede envuelta por la base de la palma o antebrazo**, lo cual caracterizaría un false grip.
 - El agarre debe ejecutarse de forma convencional: prono o supino, dependiendo de la variante, siempre con **apoyo desde la palma hacia abajo**.

El uso de un false grip puede generar una ventaja biomecánica indebida en ciertas variantes y comprometer la evaluación justa del esfuerzo de tracción. Los jueces deben observar con atención la colocación de la muñeca al inicio y durante el recorrido.

Errores comunes que invalidan la repetición

- No extender completamente los brazos al bajar.
- El mentón no supera la barra.
- Subir con impulso evidente o kipping no autorizado.
- Movimiento exagerado de la cabeza o cuello para forzar la validez visual de la repetición.
- Uso de pies para impulsarse desde el suelo, estructura o barra auxiliar.
- Uso del false grip.

8.2 DIPS (FONDOS)

- **Inicio del movimiento:**

- El atleta comienza con **brazos completamente extendidos** (bloqueo total de codos).
- Hombros en posición estable.
- Cuerpo alineado o con ligera inclinación hacia adelante.
- Pies fuera de contacto con el piso u otros apoyos no permitidos.
- **Descenso:**
 - El atleta debe descender de manera **controlada** hasta que **la parte superior del brazo (húmero) rompa la línea de los 90° con respecto al antebrazo**.
 - El movimiento debe mostrar **ruptura clara del ángulo**, no solo alcanzar el paralelo.
- **Ascenso:**
 - Se extienden los codos completamente, regresando a la posición inicial con bloqueo total.
 - El ascenso debe ser fluido y sin uso de impulso con piernas, rodillas o caderas.

Durante toda la ejecución:

- **Las piernas deben permanecer en una sola posición**, suspendidas o alineadas, permitiendo únicamente el movimiento natural que resulte de la ejecución del dip.
- Se permite que los atletas con una altura considerable mantengan sus piernas flexionadas.
- **No se permite** el uso de balanceo intencional de las piernas, cambios de posición, patadas, ni desplazamientos que alteren el eje del cuerpo o generen impulso.
- La estabilidad de las piernas contribuye al control general del gesto y es un indicador visual de ejecución limpia.

Errores que invalidan una repetición

- No romper el ángulo de 90° (bajar solo hasta el paralelo).
- No bloquear completamente al inicio o al final del movimiento.
- Uso de impulso con piernas o balanceo excesivo del tronco.
- Contacto de los pies con el piso u otro punto de apoyo.
- Desalineación severa del tronco que comprometa la limpieza del gesto.
- La cadera no acompaña el descenso y ascenso. Bloqueo de cadera.

Consideraciones especiales

- En dips con lastre (chaleco o cinturón), el estándar técnico es idéntico.
- Si se usa cinturón con disco, este debe colgar libremente sin tocar el piso.
- En dips sobre anillas, se permite inestabilidad inherente, pero el atleta debe mantener control en línea media y evitar oscilaciones extremas.

8.3 PUSHUPS (FLEXIONES)

Criterios técnicos obligatorios:

- El cuerpo debe permanecer alineado desde los tobillos hasta la cabeza durante todo el movimiento.
- No se permite empujar desde la cadera (“pushups tipo gusano”).
- Los 90 grados de alineación deben romperse al bajar de manera clara y visible en cada repetición.
- Los codos deben alcanzar extensión total al final de cada repetición para que esta cuente como válida.

Errores comunes que invalidan la repetición (no-rep):

- No romper los 90 grados al descender.
- No extender completamente los codos al subir.
- Movimiento desigual (un brazo sube antes que el otro de forma evidente).
- Elevar primero la cadera (empuje descompensado).
- Cualquier tipo de rep que utilice impulso desde otra parte del cuerpo que no sea el empuje del tren superior.

Control de piernas y pies:

Las piernas deberán permanecer juntas o a una distancia natural. No se permite separar los pies excesivamente. Los pies deberán mantenerse en contacto con el suelo durante todo el movimiento.

8.4 SQUATS (SENTADILLAS)

Rango de movimiento válido:

Cada repetición deberá iniciar desde la posición de pie, con cadera y rodillas completamente extendidas. El atleta deberá descender controladamente hasta que la cadera rompa claramente la línea horizontal de las rodillas. Para que la repetición sea válida, el atleta deberá volver a extender completamente caderas y rodillas al finalizar el movimiento.

Criterios técnicos obligatorios:

- La planta de ambos pies debe permanecer en contacto con el suelo en todo momento.
- El torso debe mantenerse erguido en proporción al control corporal y sin colapsar el tronco hacia adelante.
- No se permite el uso de rebote o impulso con las manos para lograr el ascenso.
- El atleta no puede sujetarse de ningún objeto ni asistirse de superficies externas.

Errores comunes que invalidan la repetición (no-rep):

- No romper el paralelo (la cadera no baja por debajo de la línea de las rodillas).
- No extender completamente la cadera y rodillas al subir.
- Elevar los talones o perder contacto de la planta del pie con el suelo.
- Apoyo con las manos en cuadriceps, rodillas o cualquier parte del cuerpo.
- Realizar el movimiento parcial o con velocidad excesiva sin control.

Control corporal:

El atleta deberá demostrar dominio postural y control del movimiento.

8.5 MUSCLEUPS

Rango de movimiento válido:

Cada repetición válida de muscle up comienza desde una posición de suspensión completa, con los brazos totalmente extendidos y pies sin contacto con el suelo. El atleta debe ejecutar una transición continua desde el tirón hasta la extensión por encima de la barra, finalizando con los codos completamente extendidos y el pecho claramente por encima de la barra.

Criterios técnicos obligatorios:

- El movimiento debe ser una transición fluida sin pausas que fraccionen el recorrido.
- El atleta debe pasar completamente por encima de la barra y bloquear completamente los codos al finalizar.
- Se debe iniciar cada repetición desde *full hang*, con codos completamente **extendidos**.
- **No se permite el uso de false grip: la muñeca debe mantenerse por debajo de la barra durante todo el movimiento.**
- Las piernas deberán permanecer completamente estiradas y controladas durante todo el movimiento, permitiendo únicamente el movimiento natural producto del balanceo.
- Las piernas no deben rebasar una distancia equivalente a un brazo (del propio atleta) en relación a la barra. Esta regla aplica tanto en la fase de swing como en el impulso hacia arriba. El atleta deberá demostrar control corporal evitando elevar excesivamente las piernas como forma de impulso o descontrol corporal.

Errores comunes que invalidan la repetición (no-rep):

- No iniciar desde suspensión completa (codos flexionados)
- No bloquear completamente por encima de la barra.
- No extender completamente los codos al finalizar.
- Apoyar el abdomen sobre la barra o realizar un muscle up en dos pasos.
- Utilizar impulso con las piernas.
- Elevar las piernas de forma antinatural o por encima del umbral permitido de un brazo de distancia respecto a la barra.

Control corporal:

El balanceo excesivo, la falta de tensión corporal o el uso de impulso no permitido pueden invalidar la repetición.

8.6 HANDSTAND

Ejecución válida:

- El atleta deberá lograr mantener el equilibrio en posición invertida con los **brazos completamente extendidos**.

- La **alineación corporal** debe mantenerse lo más vertical posible: muñecas, hombros, cadera, rodillas y tobillos en línea.
- Se permite la entrada por patada o press, siempre que se controle la posición al llegar al punto máximo.
- El tiempo comenzará a contar **una vez que se mantenga el control sin desplazamiento evidente durante al menos 1 segundo** (este primer segundo no contará)
- Se permitirá realizar el handstand sobre el suelo o paraletes.
- El tiempo se pausara si el atleta deja de demostrar control (flexión de codos, movimiento excesivo, desplazamientos)
- Solo contarán bloques de múltiplos de 5 segundos.

Errores que invalidan el intento:

- Flexión de codos evidente.
- Piernas separadas o flexionadas de manera no natural.
- Caída antes del tiempo mínimo requerido.
- Movimiento excesivo o pérdida de equilibrio evidente.
- Posición de banana.

8.7 HANDSTAND WALK

Ejecución válida:

- El atleta deberá avanzar **en posición de handstand**, caminando sobre las manos, dentro del carril o línea asignada.
- El movimiento debe iniciar **con una entrada controlada al handstand** previo al límite indicado.
- Se podrá reiniciar desde el punto donde cayó, si el workout lo permite.
- Deberá cruzar ambas manos de manera clara para concretar el bloque indicado.

8.8 FRONT LEVER

Ejecución válida:

- El atleta deberá colgarse en barra con **brazos extendidos** y levantar el cuerpo hasta quedar **horizontal al suelo**, con la **cadera alineada y piernas completamente extendidas y juntas**.
- La posición deberá mantenerse el **tiempo mínimo exigido por la prueba** para ser considerada válida.
- No se permite ninguna flexión de codos ni arqueo en espalda o cadera.
- El tiempo se detiene si se incumple cualquier especificación previamente mencionada.
- El tiempo comenzará a contar **una vez que se mantenga la posición al menos 1 segundo**.

Errores que invalidan la repetición:

- Piernas separadas o flexionadas.

- Pérdida de la línea horizontal (cadera baja o piernas elevadas).
- Movimiento constante tipo o falta de estabilidad.
- Codos flexionados.

8.9 ONE ARM PULLUP (DOMINADA A UN BRAZO)

Ejecución válida:

- El atleta deberá realizar una tracción con **una sola mano** desde la posición colgado en extensión completa hasta llevar el mentón por encima de la barra.
- El otro brazo **no podrá asistir en ningún punto del movimiento**, ni sujetando la muñeca, antebrazo, ropa o barra y tampoco realizar algún movimiento con ella de manera antinatural.
- El cuerpo debe permanecer lo más controlado posible, permitiendo oscilación natural leve pero sin patadas o levantamiento de rodillas.
- Piernas completamente estiradas.
- **El movimiento debe originarse principalmente desde la tracción del brazo y el torso**, no mediante impulso de otras partes del cuerpo.
- El intento **debe finalizar de forma controlada**; si el atleta se suelta deliberadamente o cae sin control antes del bloqueo o durante el descenso, **la repetición no contará**.

Errores que invalidan la repetición:

- Uso del brazo libre para asistencia, contacto o balance.
- No alcanzar la altura mínima del mentón por encima de la barra.
- Flexión inicial incompleta del brazo (no partir desde extensión total).
- **Uso de cabezazo o impulso excesivo de cuello** para pasar la barbilla sobre la barra.
- Patadas o movimientos de piernas que generen impulso evidente.
- Soltarse antes de completar el bloqueo y el descenso controlado.
- Tomar la barra con la mano opuesta antes de completar el movimiento.

8.10 ESCALADA DE CUERDA

Inicio:

- El atleta comenzará desde posición sentado o de pie, según lo especifique la prueba.
- No se permite saltar para iniciar el ascenso.

Ejecución:

- Prohibido el uso de patadas o movimientos no naturales de las piernas.
- Las piernas deben permanecer alineadas, acompañando el movimiento con control sin tomar o enredar la cuerda.
- El atleta deberá tocar únicamente la parte superior marcada de la cuerda (agarre final).

Descenso:

- Deberá realizarse exclusivamente con brazadas, sin colocar los pies en la cuerda.
- La repetición será válida cuando el atleta regrese a la posición inicial sin soltarse ni dejarse caer.

8.11 ESCALADA DE TUBO RECTO

Ejecución:

- Solo se permite el apoyo del empeine de un pie sobre el tubo.
- Las piernas deben permanecer estiradas durante todo el ascenso y descenso.
- En categoría femenil se permite ligera flexión, siempre que:
 - Las rodillas no denoten un impulso
 - No exista ventaja significativa por el uso de piernas.

Validez:

- El atleta debe tocar la estructura superior (PTR de unión).

Descenso:

- Debe realizarse con brazadas, manteniendo la misma forma de piernas.
- El intento finaliza correctamente cuando ambos pies tocan el suelo sin lanzarse desde la parte superior.

8.12 LUNGES (DESPLANTES)

- Inicio en posición de pie.
- Paso amplio hacia adelante o hacia atrás, según indique la prueba.
- La rodilla trasera debe tocar el suelo de manera controlada.
- El torso debe permanecer erguido y estable durante el movimiento.
- Al regresar a la posición inicial, ambos pies deben estar nuevamente alineados para comenzar la siguiente repetición.

Errores comunes:

- Rodilla trasera no toca el suelo.
- Pérdida de alineación en rodilla o torso.
- Uso de manos para apoyarse o impulsarse.

8.13 BOX JUMPS

- Salto explosivo desde el suelo hasta encima de la caja.
- El atleta debe extender completamente cadera y rodillas sobre la caja para validar la repetición.
- Se permite bajar de la caja con salto o paso.
- Al menos la mitad del pie debe entrar a la caja.

Errores comunes:

- No extender completamente al llegar arriba.
- Apoyo de manos sobre la caja.

8.14 SQUAT BOX JUMPS

- Mismos criterios que el box jump, con la variante del inicio realizando una sentadilla.

Errores comunes:

- No romper paralelo antes del salto.
- No bloquear al final del salto.
- Tocar la caja con las manos

8.15 BURPEES

- Inicio desde pie.
- Descenso llevando ambos pies hacia atrás simultáneamente, con hombros rompiendo paralelo al momento de realizar la flexión.
- Subida directa con ambos pies de manera simultánea.
- Salto vertical estirando ambos brazos también de manera vertical.

Errores comunes:

- Pies no se acompañan simultáneamente.
- No se realiza el salto final.

8.16 PISTOL SQUAT

- Sentadilla sobre una sola pierna.
- La pierna o pie libre no debe tocar el suelo ni ser usada como impulso.
- La cadera debe romper el paralelo.
- Se permite usar los brazos al frente para equilibrar sin tomar la pierna o pie contrario.
- Bloque de cadera y rodillas antes de bajar el pie contrario.

Errores comunes:

- Pierna libre toca el suelo.
- Cadera no rompe paralelo.

8.17 LEG RAISE

- Desde bloque de codos en paralelas.
- Las piernas deben elevarse juntas hasta que los talones superen la barra.
- No se permite doblar rodillas ni impulso excesivo.
- Al descender y realizar más reps, los pies no deben cruzar excesivamente la vertical.

Errores comunes:

- No alcanzar la altura mínima.

- Separación o flexión de piernas.

8.18 TOES TO BAR

- Desde suspensión en barra.
- Ambos pies deben tocar la barra al mismo tiempo o cruzar la altura de la barra
- Las piernas deben mantenerse estiradas.

Errores comunes:

- Contacto con un solo pie.
- Flexión innecesaria o uso de impulso excesivo.

8.19 HANDSTAND PUSHUP

- Inicio en posición vertical con brazos extendidos.
- Marcar 1 segundo antes de realizar el movimiento de descenso.
- Los hombros deben romper los 90 grados de alineación con los codos.
- Finalización con bloqueo total de los codos y marcar 1 segundo esa posición.

Errores comunes:

- No romper paralelo.
- No bloquear al finalizar y mantener el segundo requerido

8.20 SHUTTLE RUN

- Carrera entre dos puntos establecidos.
- El atleta debe tocar con una mano el cono o línea al llegar a cada extremo.

Errores comunes:

- No tocar el cono/línea.
- Cambios de dirección fuera del área delimitada.

9. CONDUCTA, FAIR PLAY Y COMPORTAMIENTO ANTIDEPORTIVO

En Califest, el comportamiento ejemplar es tan importante como el rendimiento físico. Todos los atletas deben conducirse con respeto, integridad y espíritu deportivo antes, durante y después de cada prueba.

9.1 Conductas antideportivas

Se considera conducta antideportiva cualquier acción que comprometa la equidad, seguridad o el respeto entre participantes, jueces, organizadores o público. Entre ellas:

- Insultar, empujar o agredir verbal o físicamente a otro atleta, juez o miembro del staff.
- No acatar las instrucciones del juez asignado o del equipo de jueceo.
- Obstruir deliberadamente a otro competidor durante su ejecución.
- Arrojar o golpear intencionadamente el equipo o material de competencia.
- Simular lesiones, provocar confusión o retrasar intencionalmente la prueba.
- Cualquier comportamiento o gesto ofensivo, irrespetuoso o provocador hacia otros.

9.2 Sanciones

El **cabeza de jueces** es la única figura autorizada para aplicar sanciones por conducta antideportiva, las cuales podrán ir desde una advertencia verbal hasta la descalificación del atleta, según la gravedad de la falta.

9.3 Espíritu Califest

Este evento nació como una celebración de la comunidad, la disciplina y el respeto. El verdadero atleta no solo destaca por su capacidad física, sino por su humildad en la victoria, su dignidad en la derrota y su compañerismo en todo momento. La excelencia deportiva comienza con una actitud intachable. En Califest, el carácter también se mide.

9.4 Control antidopaje

La organización se reserva el derecho de someter **en cualquier momento y de forma aleatoria** a cualquier atleta a pruebas antidopaje, con fines de garantizar la transparencia y la equidad en el deporte. La negativa a realizar la prueba será considerada como resultado positivo.

10. INDUMENTARIA PERMITIDA

10.1 Vestimenta autorizada por categoría

No existe una vestimenta obligatoria específica por categoría; sin embargo, se recomienda fuertemente el uso de short o prendas que no cubren las rodillas, para permitir el juzgamiento adecuado de movimientos como sentadillas, pistols o lunges. En la prueba “Double Trouble” está estrictamente prohibido el uso de camisetas holgadas o que cubran los codos, ya que comprometen la visibilidad y evaluación del gesto técnico.

10.2 Accesorios permitidos Los atletas podrán usar:

- Guantes
- Muñequeras
- Rodilleras
- Coderas
- Mangas de compresión

El uso de magnesia (en cualquiera de sus formas), chaleco de peso y cinturón de lastre será permitido únicamente con el equipo proporcionado por la organización. Está prohibido el uso de versiones personales de estos elementos.

10.3 Accesorios no permitidos Queda prohibido:

- El uso de guantes con agarre excesivo (goma, silicona, neopreno con tracción artificial).
- Calzado con resortes, placas de propulsión o tecnología que genere ventaja biomecánica injusta.
- Audífonos, dispositivos de música o smartwatches activos durante la competencia.
- Cualquier prenda o accesorio que, a juicio de los jueces o del comité organizador, represente una ventaja injusta o comprometa la integridad de la prueba.

10.4 Revisiones antes de competir Antes de cada heat o bloque de competencia, el equipo de juzgado podrá realizar revisiones aleatorias u obligatorias para verificar el cumplimiento del reglamento de indumentaria. En caso de detectarse alguna irregularidad, el atleta deberá ajustarse al reglamento antes de comenzar su prueba. Negarse a cumplir las indicaciones podrá derivar en penalización o descalificación.

11. SEGURIDAD DEL ATLETA

La integridad física y el bienestar de los atletas es una prioridad durante todo el desarrollo de Califest. Se establecen los siguientes lineamientos para prevenir, atender y manejar cualquier situación médica o de emergencia durante la competencia.

11.1 Evaluación previa y calentamiento

El calentamiento previo queda bajo responsabilidad de cada atleta. Se recomienda llegar con suficiente anticipación para realizar su rutina personal de movilidad, activación y reconocimiento de estación antes de competir.

11.2 Protocolos ante lesiones o emergencias

En caso de lesión o situación de riesgo evidente, el juez del carril afectado realizará una señal de alerta cruzando los brazos por encima de su cabeza. Esta señal activará de inmediato la intervención del Juez General y del equipo de paramédicos.

La prueba del atleta involucrado será pausada en ese momento, sin detener el resto del heat. Los paramédicos valorarán al atleta en sitio. Si el personal médico considera que el atleta está en condiciones de continuar, podrá hacerlo bajo su propia responsabilidad, pero sin derecho a reiniciar ni a compensación de tiempo.

Si el estado del atleta representa un riesgo, los paramédicos indicarán su retiro inmediato de la zona de competencia para recibir atención adecuada.

11.3 Personal médico disponible

Durante todo el evento habrá personal médico y paramédico capacitado en sitio, con los insumos necesarios para atender emergencias, así como ambulancia disponible para traslados si se considera necesario.

11.4 Responsabilidad individual

Cada atleta participa en Califest bajo su propia responsabilidad y con el entendido de que debe encontrarse en condiciones físicas y mentales óptimas para realizar esfuerzo físico de alta intensidad. La organización podrá intervenir ante cualquier señal de peligro, pero no se hace responsable por incidentes derivados del esfuerzo individual.

12. DERECHOS DE IMAGEN Y DIFUSIÓN

12.1 Cesión de derechos de imagen

Todos los atletas que se inscriben y participan en Califest ceden de forma automática, irrevocable y gratuita sus derechos de imagen a la organización del evento, incluyendo pero no limitándose a: fotografías, videos, grabaciones, transmisiones en vivo o diferidas, y cualquier otro material audiovisual generado durante su participación.

12.2 Uso de fotos y videos en medios y redes

La organización se reserva el derecho de utilizar dicho material en medios impresos, digitales, audiovisuales y redes sociales, tanto propias como de patrocinadores, medios de comunicación, instituciones aliadas y marcas asociadas. El uso podrá incluir campañas promocionales, contenido publicitario, fines informativos, documentales o cualquier otro uso que se considere pertinente, sin que esto genere remuneración, beneficio económico o reclamo alguno por parte del atleta.

12.3 Cobertura mediática

Durante todo el evento, Califest contará con cobertura fotográfica, audiovisual y de medios acreditados. Los atletas podrán ser grabados, fotografiados o entrevistados antes, durante y después de sus participaciones, y su imagen podrá ser utilizada como parte de la narrativa visual del evento.

12.4 Consentimiento al registrarse

Al registrarse, cada atleta reconoce y acepta estas condiciones de uso de imagen como parte del reglamento oficial del evento. Esta cesión de derechos se entiende como obligatoria y no está sujeta a revocación o limitación posterior. Ningún atleta podrá exigir compensación o restricción de uso sobre el material generado durante el evento.