



Torneo Track&athlon Tenerife CajaCanarias RFEA

El programa Track'Athlon tiene como objetivo dinamizar a niños y niñas del 2016 y 2015 con una ginkana de relevos, varios retos basados en las habilidades motrices esenciales como son correr, saltar y lanzar.

El objetivo principal de este programa es la promoción y fomento de la práctica de habilidades atléticas en los centros de enseñanza.

Se trata de una competición dinámica, participativa y colaborativa, organizada por la Federación Insular de Atletismo de Tenerife, que se realizará por equipos mixtos en formato de relevo. En ella, cada uno de los miembros de un equipo deberá completar un recorrido, en el que se han dispuesto una serie de retos a superar en cada una de las estaciones del circuito.





Equipos participantes, categorías y edades

Participan 16 clubes, previamente inscritos a través del Call Room, con equipos formados por 4 integrantes masculinos y 4 femeninos nacidos/as en 2015 o 2016.

Método y periodo de inscripciones

Las inscripciones se realizarán mediante el Call Room, y abrirán el día 14 de octubre de 2026 y cerrarán el viernes 30 de octubre de 2026 a las 20:00.

Sistema de competición en la fase final y horario

El Torneo Track'athlon se desarrollará el día 7 de noviembre en el CIAT, en una sola competición con dos rondas. Ronda de clasificación y ronda final, siendo el horario de disputa de las semifinales y finales el siguiente:

16:30	Torneo Trackathlon	Semifinal 1/4
16:50	Torneo Trackathlon	Semifinal 2/4
17:10	Torneo Trackathlon	Semifinal 3/4
17:30	Torneo Trackathlon	Semifinal 4/4



18:30	Torneo Trackathlon	Final A
-------	--------------------	---------

Configuración de los equipos

Equipos mixtos de 8 componentes formados por 4 integrantes de categoría femenina y 4 de categoría masculina de 2015 y 2016, por cada club de atletismo participante.

Formato de la competición

El torneo se basa en el enfrentamiento directo entre los equipos participantes con el sistema de clasificación:

Ronda de clasificación

4 encuentros semifinales de 4 equipos distribuidos por sorteo; la clasificación global de la primera ronda se establecerá mediante un sistema de ranking de tiempos logrados por cada equipo.

Ronda Final

1 encuentro de 4 equipos (Final A). Los 4 equipos ganadores de cada ronda de clasificación se enfrentarán en la Final A para los puestos 1.º al 4.º. El resto de equipos serán clasificados para los puestos 5.º al 16.º en base al tiempo conseguido en las rondas de clasificación.

Sistema de asignación de equipos por ronda

La distribución de los equipos participantes en las 4 semifinales de la ronda de clasificación se realizará por sorteo (a publicar en los días previos a la competición).



Circuitos de competición

Es un circuito con diferentes estaciones; en cada una hay que superar una prueba, en donde cada miembro del equipo tendrá que dar una vuelta en el menor tiempo posible, siendo el tiempo total invertido la marca obtenida para la clasificación final del día.

Trackathlon es una carrera de relevos mixta donde hay que superar 8 pruebas situadas en sus respectivas estaciones.

Cada competición consiste en recorrer ocho (8) vueltas el recorrido por cada equipo. El diseño de circuito incluye la realización de componentes clave del atletismo: correr, saltar y lanzar. Cada equipo estará compuesto por cuatro integrantes de categoría masculina y cuatro femenina. El orden de relevistas por equipo será alternativo entre categoría masculina y femenina, siendo un chico el primer relevista en participar.

Pruebas

1.ª Prueba: Salida y carrera de vallas

Los 4 primeros relevistas de cada equipo se situarán en la línea de salida y, por orden del juez, iniciarán la carrera simultánea para recorrer unos 40 m con 5 obstáculos.

La altura de las vallas será igual para todos los/las atletas y esta deberá estar adaptada a la edad de los participantes. No se utilizarán tacos de salida (salida de pie o agachado) y no se podrán realizar salidas nulas.



2.ª Prueba: Salto a pies juntos

En esta prueba, se salta a pies juntos desde la línea verde (o línea de impulso) e intentar llegar a la zona de caída situada a 2,00 m; si se supera, podrá continuar la marcha. Para superar la prueba, se deberá caer en la zona de caída completamente con todo el cuerpo, mediante un salto a pies juntos sin carrera previa de impulso.

Si no se hubiera llegado a la zona de caída en ese primer intento, habrá que hacer un segundo salto desde la línea amarilla situada a 1,50 m.

Si se supera en las condiciones mencionadas, se podrá continuar la marcha. Si no se hubiera llegado a la zona de caída, habrá que realizar un tercer intento desde la línea roja, dando por superada la prueba y pudiendo continuar la marcha.

Si al llegar a la zona de caída, el atleta se cae hacia atrás, la prueba se dará por superada.



3.ª Prueba. Lanzamiento de peso con dos manos hacia delante

La prueba consiste en realizar un lanzamiento con dos manos por delante (lanzamiento con una bola o balón de 2 kg) desde la línea verde (o línea de lanzamiento) e intentar que el balón llegue a la zona de caída situada a 6 m; en caso de superarlo, podrá continuar la marcha. Para superar la prueba, el balón deberá caer completamente en la zona de caída sin que el participante supere la línea verde (o línea de lanzamiento).



Si en ese primer intento no se hubiera alcanzado la zona de caída, se necesitará un segundo lanzamiento desde la línea amarilla situada a 4 m.

Si se supera en las condiciones mencionadas, se podrá continuar la marcha.

Si no supera la línea amarilla, habrá que realizar un tercer intento desde la línea roja, dando por superada la prueba y pudiendo continuar la marcha.



4.ª Prueba Zona de carrera de obstáculos:

La prueba consiste en recorrer 40-50 m de carrera con 3 obstáculos de baja altura (0,42 m) situados a 10 m.

La zona de entrada y de salida en esta estación estará delimitada por conos.



5.ª Prueba: Penta-salto de parado

Esta prueba consiste en realizar un penta-salto desde parado, partiendo de una situación inicial de parado con un pie adelantado desde la línea verde (línea de impulso), e intentar llegar en 5 zancadas a la zona de caída situada a 10 m; en caso de superarlo, podrá continuar la marcha. Para superar la prueba, se deberá llegar a la zona de caída completamente con todo el cuerpo, mediante cuatro saltos alternativos sin carrera previa de impulso.

Si no se hubiera llegado a la zona de caída en ese primer intento, se necesitará un segundo intento partiendo desde la línea amarilla situada a 8 m. Si se supera en las condiciones mencionadas, se podrá continuar la marcha.

En caso de llegar a la zona de caída, será necesario realizar un tercer intento desde la línea roja, dando por superada la prueba y pudiendo continuar la marcha una vez ejecutado este 3.º intento.



6.ª Prueba: Lanzamiento de jabalina de foam

Se colocará una cinta de color verde (línea de lanzamiento) que delimita el inicio de la estación. Junto a ella, están depositadas en el suelo en cada posición 3 jabalinas de foam.

Esta prueba consiste en realizar un lanzamiento con la jabalina de foam desde parado y sin poder despegar el pie adelantado del suelo (sí el posterior, que puede incluso adelantarlo), ni que



ninguno de los dos pies sobrepase la línea de lanzamiento, intentando llegar a la zona de caída situada a 16 metros con alguna parte de la jabalina.

De no conseguirlo, se realizará un nuevo lanzamiento, lanzando desde la línea amarilla situada a 12 metros.

Si nuevamente no se consigue, se hará un tercer intento desde la línea roja y, una vez realizado, se podrá continuar hacia la siguiente estación.

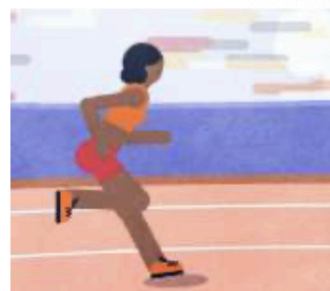


7.ª Carrera de eslalon (habilidad/agilidad)

La prueba consiste en recorrer aproximadamente una distancia de 30 m de carrera donde se dispondrán distintos elementos como conos, aros y escalera de agilidad que habrá que recorrer con el objetivo de marcar distintas frecuencias y amplitudes de zancada, desplazamientos en zigzag---, sin derribar ni saltarse ninguno de los elementos. En caso de mover o derribar alguno de ellos, se deberá repetir la carrera.

La zona de entrada y de salida en esta estación estará delimitada por conos. Una vez superada la prueba, se continuará la marcha hacia la siguiente estación.





8.ª Prueba: Transporte de balón medicinal (2 kg)

La prueba consiste en recoger el balón medicinal en el pedestal en la línea de inicio de esta estación y para recorrer a toda velocidad los metros finales del circuito, aproximadamente 30 m. Si el balón medicinal cae al suelo durante la carrera, el atleta deberá iniciarla de nuevo.

Se depositará el balón en el cajón de salida de su equipo, y en ese momento podrá comenzar el siguiente relevista de cada equipo.

El último relevista de cada equipo (última posta) solo tendrá que recorrer esta distancia en un sprint final que realizará sin transportar el balón medicinal, hasta llegar a la meta y marcar el tiempo final conseguido por su equipo.



Clasificación final de la competición





Se contabilizará el tiempo de menos a más, siendo el equipo ganador el equipo que haya invertido menor tiempo en realizar las vueltas al circuito establecidas.

