

## RELEVO DE PERSECUSIÓN POR EQUIPOS

En esta sección ofrecemos una selección de juegos y relevos que se consideran especialmente relevantes para el desarrollo de la resistencia. Se ha tenido en cuenta la utilización de las instalaciones disponibles, ya sea una pista tradicional de atletismo de 400m o una de las pistas alternativas que se detallan en la Sección de Pistas Alternativas.

En las persecuciones por equipos, los primeros miembros de cada equipo parten en direcciones opuestas a ambos lados de la pista, en el punto central de las posiciones «C» y «D». La persecución se desarrollará a lo largo de un número acordado de vueltas, en secciones de vueltas completas o medias vueltas.



El tamaño de los equipos puede variar. La salida se sitúa a mitad de recorrido para practicar el cambio de estafeta, a diferencia del formato de relevos de ida y vuelta.

Para añadir equipos, se pueden instalar dos, tres o cuatro pistas, una al lado de la otra, con una separación mínima de tres metros entre las líneas de conos.

### Criterio de Puntuación:

#### 1 El equipo que alcance al otro equipo primero

- Si un equipo logra alcanzar físicamente al equipo contrario antes de completar la cantidad de vueltas establecida, ese equipo es el ganador de la persecución.

#### 2 Si ninguno de los equipos es alcanzado, gana el equipo con el mejor tiempo

- Si ambos equipos completan todas las vueltas sin ser alcanzados, el equipo con el **menor tiempo total** es declarado ganador.

## Múltiples Pistas

### Resultados y Logística del Relevé de Persecución por Equipos

Cuando se realiza el Relevé de Persecución por Equipos en varias pistas al mismo tiempo, la organización debe establecer criterios claros para determinar el equipo ganador en cada pista y luego definir la clasificación general.

### Criterios de puntuación en Cada Pista

#### 1 Si un equipo alcanza al otro en su pista antes de completar las vueltas establecidas:

Ese equipo es declarado ganador de la pista inmediatamente.

El equipo alcanzado se le asigna su puntuación de acuerdo con el número de vueltas realizados.

#### 2 Si ninguno de los equipos es alcanzado:

Se considera **ganador** al equipo que complete todas las vueltas en el menor tiempo.

#### 3 Clasificación General si hay varias pistas en competencia:

- ✓ Los equipos que alcanzaron a su rival en menos vueltas reciben más puntos.
- ✓ Si nadie es alcanzado, el equipo con el mejor tiempo sigue obteniendo una buena puntuación, pero no la más alta.
- ✓ Los equipos eliminados siguen recibiendo puntos, pero menos que los demás.

Critorio para tres pistas simultanas	Puntos Asignados
Equipo que alcanzó en menor número de vueltas 🕒	10 pts
Equipo que alcanzó a su rival en x número de vueltas 🕒	9 pts
Equipo que completó el total del número de vueltas en el menor tiempo 🕒	8 pts
Equipo que completó el total del número de vueltas con el siguiente menor tiempo 🕒	7 pts
Segundo lugar en su pista (sin ser alcanzado) con menor tiempo	6 pts
Segundo lugar en su pista (sin ser alcanzado) con siguiente menor tiempo	5 pts
Equipo eliminado en el mayor número de vueltas ✖	4 pts
Equipo eliminado con el menor número de vueltas ✖	3 pts

Los puntos se asignan según el número de equipos.

### ♦ Sistema de Eliminación y Finales

- Si hay muchas pistas, también se puede organizar una **ronda de finales** con los equipos más rápidos, o los que alcancen al otro equipo.

La hoja de registro puedes encontrarla en la sección de Documentos.