



# REGLAMENTO TÉCNICO

## SKATE CROSS

## Desarrollo de las pruebas

Las competiciones de Skate Cross se desarrollan en tres fases:

- Fase 1: Entrenamientos
- Fase 2: Toma de tiempo o Sistema Winpool.
- Fase 3: Eliminatorias, finales y ceremonia de premiación.

Cada patinador es responsable de analizar la pista al inicio de cada fase pudiendo realizar una inspección visual del circuito.

## Sistemas de Clasificación

- Toma de Tiempo: Las tomas de tiempo sirven como ronda de clasificación en la que los patinadores logran sus tiempos personales en pista. Determinan la clasificación inicial de los patinadores y la formación de los grupos en la fase eliminatoria. Se toman dos tiempos. Para un posible desempate, se considera el segundo mejor tiempo.
- Sistema Winpool:
  - Los patinadores serán colocados aleatoriamente en diferentes carreras.
  - Cada patinador competirá contra otros de diferentes niveles en rondas sucesivas.
  - Tras cada ronda, se asignan puntos en función de la posición alcanzada:  
Ejemplo:
    - 1º puesto: 9 puntos.
    - 2º puesto: 7 puntos.
    - 3º puesto: 4 puntos.
    - 4º puesto, DNS, DNF o descalificación: 1 punto.
  - Se realizan tres rondas de Winpool.
  - Los patinadores con más puntos avanzarán a la siguiente fase de la competencia.

## Finales

El formato de las finales es de eliminación directa. Los patinadores mejor clasificados en la fase previa eligen primero su carril de salida. Pasarán a la siguiente eliminatoria los dos primeros clasificados.

La salida establece tres puntos:

- "En sus marcas" – breve pausa.
- "Listos" – los patinadores deben permanecer inmóviles.
- Tono de salida aleatorio (entre 1-3 segundos).

Si un patinador se mueve después de "listos" y antes del tono de salida, será considerado una salida en falso. Dos salidas en falso llevan a la descalificación automática.

La llegada a meta la determinará la primera parte del conjunto rueda-patín que esté en contacto con el suelo.

## Prueba Pump Track

La prueba consistirá en una contrarreloj individual sobre el circuito de Pump Track. Cada patinador/a realizará dos (2) pasadas cronometradas. Solo se tendrá en cuenta el mejor tiempo de ambas pasadas para la clasificación final.

El orden de salida para la primera ronda se establecerá en función del ranking nacional vigente. Si hubiese patinadores sin ranking se añadirán al principio de la lista en orden aleatorio, antes de los patinadores con peor ranking.

El orden de participación de la segunda ronda de los patinadores está basado en el tiempo obtenido en la primera ronda, empezando por el que tenga el peor tiempo. En el caso que hubiera patinadores que no marcaran tiempo en la primera ronda, se les añadiría antes del competidor con peor tiempo siguiendo el criterio especificado anteriormente.

## Juego Limpio

Todos los competidores deben participar con actitud positiva y respetar los valores del deporte. Aquellos que muestren actitudes negativas pueden ser descalificados.

El Juez Principal decidirá si una infracción se considera falta deportiva o disciplinaria, considerando si fue voluntaria o involuntaria.

Será considerada falta:

### Faltas Técnicas

- Quitar o desabrochar el casco antes de finalizar la prueba.
- Levantarse con ayuda tras una caída (el patinador debe hacerlo solo).
- Cometer dos salidas nulas consecutivas en la misma ronda o carrera.
- Salir del trazado de la zona de competición tocando con el patín fuera del recorrido, aprovechando esta situación para su beneficio.
- Evitar obstáculos sin justificación.
- No portar las protecciones obligatorias.
- No respetar el horario de entrenamiento asignado e intentar unirse a otro turno sin autorización.
- Si un patinador cruza la línea de meta cayéndose sobre su cuerpo, los jueces pueden descalificar de la carrera.

### Faltas Deportivas

- Recibir dos amonestaciones acumuladas en una misma competición.
- Salir de la zona de competición sin permiso y entorpecer la carrera.
- Recortar distancia del recorrido intencionalmente para ganar ventaja.
- No respetar la dirección de la carrera.
- Obstruir a otro patinador en la salida con acciones voluntarias.
- Beneficiarse intencionalmente de la ayuda de otro patinador.
- Contacto intencional con otro patinador para interferir en su rendimiento: agarrar a otro patinador, sujetar a un oponente para impedir su avance, extender brazos o codos para interferir, empujar a otro patinador con fuerza, obstrucción voluntaria con los patines y zigzaguear para impedir el paso.

## Faltas Disciplinarias

- Juego antideportivo intencional (buscar dañar a otros patinadores).
- Blasfemia o lenguaje ofensivo hacia jueces o rivales.
- Agresión física dentro de la pista o fuera de la competición.
- Desobedecer órdenes del jurado o jueces.
- Incumplir las normas de respeto y conducta con patinadores, jueces o personal de la organización.

## Sanciones por infracciones:

- Pérdida de posición en la competición.
- Descalificación de la competición.

Solo el delegado homologado podrá reclamar una acción de la competición, previo pago de 100€. En caso de ser aceptada se devolverá el importe, en caso de no ser aceptada no se devolverá el importe.

**Para todo lo no recogido en esta reglamentación técnica, se aplicará lo reflejado en el Reglamento de SkateCross de World Skate.**

***REGLAMENTO PENDIENTE DE APROBACIÓN EN COMISIÓN DELEGADA***