

COMISIÓN MUNDIAL DE SKATEBOARDING

REGLAS DE COMPETICIÓN



TEMPORADA DE CLASIFICACIÓN OLÍMPICA 2022 - 2024

Actualizado en MAYO 2022

Traducido al Castellano - Español

EN CASO DE INTERPRETACIÓN DEL CONTENIDO, PREVALECE LA VERSIÓN EN INGLÉS



Dirección

Maison du Sport International
Av. De Rhodanie, 54 | 1007
Lausanne | Switzerland



Teléfono

Teléfono: + 41 216 011877



Online

Email:
sportsdepartment@worldskate.org
Página web: www.worldskate.org



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
DEFINICIONES	3
ATLETAS	4
Nacionalidad	5
Referencia para el Ranking	5
Niveles de elegibilidad de los atletas	6
EQUIPO NACIONAL	8
OFICIALES Y PERSONAL DEL EVENTO	9
SEGURIDAD	12
Equipamiento de seguridad para los atletas	12
Acceso al Área de Competición	12
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE MATERIALES	13
Skateboard	13
Casco	13
REUNIONES DE ATLETAS	14
PROCEDIMIENTOS PREVIOS A LA COMPETICIÓN	15
Entrenamientos y calentamiento	15
Entrenamiento de grupos	16
FORMATOS DE COMPETICIÓN	17
Límites de la actuación	17
Park	17
Formatos de competición para la disciplina Street	18
Orden selección	19
REGLAMENTO DEL PROCESO DE PUNTUACIÓN	20
Desempate para los formatos de Park y Street no olímpico	20
Desempate para el formato de Street olímpico	20
Trucos realizados (makes) versus Trucos fallidos o caídos (bails)	20
Solicitud de Aclaración de puntuación	20
CRONOMETRAJE	21
PROCEDIMIENTOS Y SITUACIONES RELACIONADAS CON LA COMPETICIÓN	22
Procedimientos relacionados con la competición	22
Puntuaciones irregulares del ranking (IRM)	23
Situaciones relacionadas con la competición	25
SOLICITUD DE LA actuación DE UN ATLETA EN COMPETICIÓN	27

Solicitud de reiniciar la ronda (re-run) de un atleta	27
Reglas para el rechazo a la puntuación	27
ESTADOS RELACIONADOS CON EL PROGRAMA DEL EVENTO	28
PROCEDIMIENTO PARA LA VALIDACIÓN DE RESULTADOS DE EVENTOS Y PROTOCOLO DEL FORMATO DE CONTINGENCIA	29
En caso de que no se completen todas las rondas y trucos	29
En caso de que no pueda realizarse la final o no ser completada	29
Factores causantes de situaciones de contingencia	30
Formato de Competición de Contingencia	30
COMUNICACIONES DE UN EVENTO	31
Entradas del evento	31
Lista de salida y resultados	31
Listas de salida, resultados o solicitud de revisión del ranking (RRR)	31
ANEXOS Y DOCUMENTOS RELACIONADOS	33
PROTOCOLO DE CONMOCIÓN CEREBRAL	34
Gestión de conmoción cerebral en un evento	34
PROTOCOLO PARA LA SOLICITUD DE ACLARACIÓN	37
FORMULARIO DE SOLICITUD DE ACLARACIÓN	38

INTRODUCCIÓN

Las siguientes reglas de competición son aplicables a todos los eventos de skateboard autorizados por World Skate, incluidos, entre otros, los eventos que brindan oportunidades de ganar puntos para el Olympic World Skateboarding Ranking (OWSR). El OWSR determina la elegibilidad de los atletas para los Juegos Olímpicos como se define en el Sistema de Calificación y Clasificación para el Skateboarding Olímpico. El contenido de este documento se aplica a las cuestiones deportivas y técnicas; para cualquier otro propósito, se aplicarán los Estatutos, Reglas y Reglamentos de World Skate.

DEFINICIONES

Disciplinas

Las reglas para los eventos de World Skate en este documento se establecen para competiciones de skateboard en dos disciplinas olímpicas:

- Street
- Park

Divisiones

Se divide por género de los atletas:

- Masculino
- Femenino

Límite de edad

No hay límites de edad establecidos para que los atletas participen en las competencias. Todos los atletas del mismo género compiten en una división de una disciplina determinada.

Identificación visual

No se deben aplicar a los atletas identificaciones visuales tales como dorsales, números, etiquetas de identificación u otra identificación física.

ATLETAS

Responsabilidades

Todos los atletas tienen las siguientes responsabilidades:

- Poseer una licencia válida, ser miembro o afiliado una Federación Nacional reconocida por World Skate o que World Skate le haya otorgado un comodín.
- Cumplir con las normas y reglamentos de World Skate.
- Los atletas se registrarán en la oficina de la competición de acuerdo con los plazos y horarios definidos por World Skate en los boletines o comunicados oficiales.
- Asistir a la práctica oficial de acuerdo con el horario oficial publicado por World Skate.
- Despejar el área de competición antes de que comience la competición y evitar interferir de cualquier manera con el progreso de la misma.
- Respetar y aceptar el juicio del Jurado.
- Los atletas de street menores de 18 años deben usar casco durante la práctica y la competición.
- Todos los atletas de park, independientemente de su edad, deben usar casco durante la práctica y la competición.
- Leer, comprender y reconocer el Protocolo de Conmoción cerebral de World Skate, que debe considerarse válido y efectivo para todos los eventos. (Consulte el Protocolo de conmoción cerebral en la sección de anexos).
- Ser conscientes de su entorno en todo momento mientras están en el skatepark (FOP) para evitar colisiones durante la práctica y el tiempo de competición. No se recomienda el uso de auriculares durante la práctica y la competición, a criterio del Delegado Técnico, se puede solicitar a los patinadores que dejen de usar auriculares por razones de seguridad.

Nacionalidad

Todos los atletas que ingresan a los eventos oficiales de World Skate representan al país de su Nacionalidad Deportiva (párrafo 10.C de los estatutos de World Skate). Los atletas competirán bajo la responsabilidad de skateboarding NGB (Órganos Nacionales de Gobierno del Deporte) reconocida por World Skate en su país. Esto significa que la NGB será responsable de todos los atletas que representen al país en cuestión en términos de asistencia, pago de la tarifa de inscripción, seguro, posibles quejas, problemas, lesiones y cualquier cosa en la que pueda incurrir el atleta, independientemente del nivel del atleta en cuestión (atleta de cupo de país registrado a través de la plataforma de entrada de deportes de World Skate, atleta invitado, atleta pre-seed o de preselección, etc.).

En caso de ausencia de una NGB reconocida en su país de origen, el atleta será considerado un atleta independiente y representará a su país sin ser parte de un Equipo Nacional. Estos atletas competirán bajo su propia responsabilidad o de un tutor legal, si es menor de edad. Al registrarse en el sitio, se les pedirá que:

- Proporcione una prueba de la cobertura de seguro existente durante la duración del evento.
- Designe una persona de contacto de apoyo que debe estar disponible en el lugar de la competencia todos los días y todo el tiempo que esté practicando o compitiendo. La persona de contacto de apoyo tendrá las mismas tareas y responsabilidades que un Gerente de Equipo Nacional en caso de lesión u otras situaciones relacionadas con el evento.

Referencia para el Ranking

Se hará referencia a la **Ranking Mundial Olímpico de Skateboarding (OWSR)**, tal como se publica en www.worldskate.org, para determinar el derecho del atleta a competir y/o ser preclasificado. La clasificación para los Campeonatos continentales, eventos 5 stars y Pro Tours se referirá al OWSR a partir de los 7 días antes de que tenga lugar el clasificatorio. La clasificación para los cuartos de final y semifinales del Campeonato Mundial de Skateboarding de Park utilizará el Ranking Mundial Olímpico de Skateboarding (OWSR) a partir del último evento antes del Campeonato Mundial.

Niveles de elegibilidad de los atletas

Los atletas son elegibles para registrarse y competir en eventos de World Skate bajo los diferentes niveles que se enumeran a continuación:

<p>Atletas de Cupo del País (<i>Country Quota Athletes</i>)</p>	<p>Los atletas de Cupo del País son patinadores que ingresan a la competición al estar registrados por un miembro del Organismo Nacional de Gobierno de World Skate.</p> <p>Los NGB pueden registrar un número fijo de atletas en cada evento.</p> <p>Los atletas de Cupo del País deben ser registrados por NGB a través de la plataforma de ingreso deportivo de World Skate o mediante cualquier otro procedimiento de registro comunicado por World Skate.</p>
<p>Atletas de Cupo extra (<i>Extra Quota Athletes</i>)</p>	<p>Los atletas mejor clasificados en el OWSR para cada disciplina y categoría, durante los 30 días antes de que comience el evento clasificatorio, tendrán derecho a competir en el evento sin contar como cupo del NGB de su país.</p> <p>La lista y los puestos en el ranking OWSR de estos atletas serán confirmados y publicados por World Skate con un boletín o comunicación de nivel del evento y no cambiará antes de que se lleve a cabo dicho evento.</p> <p>Los puestos para atletas de cuota extra se otorgan únicamente a los atletas en los puestos de clasificación de OWSR. Si los atletas nominados no participan en el evento, los puestos no se mueven al siguiente atleta clasificado en el OWSR.</p> <p>La NGB competente confirmará los Atletas de Cuota Extra que asistirán a la competición a petición de World Skate.</p> <p>La inscripción de estos atletas no debe tramitarse en la plataforma de ingreso deportivo de World Skate.</p>
<p>Atletas de preselección (<i>Pre-Seeded Athletes</i>)</p>	<p>Los atletas preseleccionados son aquellos atletas que han obtenido acceso a una fase avanzada de la competición, debido a su posición en el OWSR durante los 7 días antes de que comience la ronda clasificatoria del evento.</p> <p>Los puestos de preselección que no son reclamados por los titulares de derecho se llenarán con más atletas de los resultados de la ronda de la competición anterior.</p> <p>Los atletas preseleccionados no cuentan como atletas de cuota del país NGB correspondiente.</p> <p>La NGB correspondiente confirmará a los atletas preseleccionados que asistirán a la competición a petición de World Skate.</p> <p>La inscripción de estos atletas no debe tramitarse en la plataforma de ingreso deportivo de World Skate.</p>

<p>Atletas invitados (<i>Wild Card Athletes</i>)</p>	<p>Los atletas invitados son patinadores que no son elegibles para participar en el evento de otra manera, pero World Skate les permite competir.</p> <p>El nivel de atleta invitado se otorga a discreción de World Skate y se limita a estos casos:</p> <ul style="list-style-type: none">● Falta de un NGB existente y reconocido en el país de origen del atleta.● Ciudadanía del país anfitrión.● Invitaciones del organizador del evento. <p>La información adicional se definirá y comunicará a través de las Reglas de Selección o los Boletines del Evento.</p>
----------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

EQUIPO NACIONAL

Un Equipo Nacional es un equipo que representa a una Nación durante una competición, y está compuesto por:

- Un Gerente de Equipo Nacional por disciplina (*National Team Manager NTM*).
- Todos los Técnicos Oficiales Nacionales (*National Technical Officials NTO*) y/o personal de apoyo registrado para acceder a la sede de la competición según las instrucciones de World Skate (soporte médico, tutores legales de los atletas menores de edad, entrenadores, invitados de los atletas, etc.).
- Todos los competidores de la misma nacionalidad.

En caso de que un NGB no registre un Gerente de Equipo Nacional, debe proporcionar a World Skate la información sobre quién asumirá la responsabilidad de sus tareas.

Gerente de Equipo Nacional (NTM)

Cada Equipo Nacional debe confirmar la designación de un Gerente de Equipo Nacional (NTM) por disciplina, durante el proceso de acreditación en el sitio antes de que cualquiera de los atletas del Equipo Nacional comience a practicar o competir. Al confirmar la designación de NTM, se debe confirmar la siguiente información al Secretario de World Skate de la competición. El Gerente del Equipo Nacional tendrán las siguientes responsabilidades durante toda la duración del evento:

- Representar a los miembros de la NGB y del Equipo Nacional en las relaciones con el Comité Organizador Local (*Local Organizing Committee LOC*) y World Skate.
- Asegúrese de que los atletas, las NTO y el personal de apoyo lean y entiendan las reglas de la competición y cumplan con todas las reglas y regulaciones de World Skate.
- Asegúrese de que los atletas y el personal tengan la información más reciente sobre la competición.
- En caso de lesión o enfermedad, deberá dar asistencia a los integrantes del Equipo Nacional bajo su responsabilidad.
- Representar a los atletas y miembros del equipo durante las reuniones de corredores y cualquier otro evento/reunión si los atletas no pueden asistir.

OFICIALES Y PERSONAL DEL EVENTO

Oficiales de World Skate (WSO)

<p>Delegado Técnico (<i>Technical Delegate TD</i>)</p>	<p>El Delegado Técnico es una función establecida para todas las competiciones internacionales. El TD es designado por World Skate para garantizar que la competición se organice y se lleve a cabo de conformidad con las reglas y normas técnicas de la IF, así como con el contrato firmado con el Comité Organizador Local (LOC).</p> <p>El TD es responsable de la aplicación de todas las reglas de World Skate relacionadas con la competición y sus participantes.</p> <p>El TD lleva a cabo las reuniones de los corredores junto con el juez principal.</p> <p>El TD tiene la última palabra/autoridad con respecto a las descalificaciones de atletas por cuestiones relacionadas con la competición o la seguridad/salud.</p> <p>El TD emite la aprobación final de los siguientes resultados del evento antes de que puedan publicarse, anunciarse y distribuirse:</p> <ul style="list-style-type: none">● Listas de inscripción● Grupos de práctica● Listas de inicio de la competición● Resultados parciales y finales y resultados completos <p>En cualquier situación que tenga un impacto significativo en el desarrollo de un evento, el Delegado Técnico de World Skate completará una descripción del incidente realizado en el formulario correspondiente en el menor tiempo posible.</p> <p>Se debe incluir la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none">● Quién tomó la decisión: el nombre del TD● El evento y/o atleta afectado● La fecha y hora de la decisión● La descripción de la decisión.● El área afectada (resultados, cronograma u otros)● La firma del responsable de la toma de decisiones que acredite la exactitud de la descripción del incidente por parte del TD. <p>El TD establecerá, junto con el Comité Organizador, el número máximo de atletas dentro del área de competición. El número se establecerá para permitir un nivel razonablemente bajo de riesgo de colisión entre atletas. Si esto no se respeta, el evento podría suspenderse hasta que se cumplan los criterios de seguridad antes mencionados.</p>
------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Secretario de la Competición (<i>Competition Secretary CS</i>)	El Secretario de Competición es el miembro del personal de World Skate responsable de todos los documentos y la gestión de datos necesarios para ejecutar el evento. El Secretario de Competición trabaja con un personal dedicado asignado por el LOC y/o World Skate.
Médico Oficial del Evento (<i>Event Medical Official EMO</i>)	<p>El Médico Oficial del Evento es una función definida para cada evento internacional aprobado por World Skate. El EMO es un médico cualificado contratado por el LOC y designado por World Skate con la responsabilidad de coordinar el servicio médico general del evento.</p> <p>El Médico Oficial deberá estar siempre presente y en las proximidades de la zona de competición (FOP), a fin de brindar asistencia y consulta inmediata ante cualquier necesidad médica. En los casos en que el Médico Oficial deba cesar en su cargo, temporal o definitivamente, deberá designarse un delegado con nivel similar de competencia y presentarse al DT. El EMO es competente y tiene la última palabra en cada evaluación médica relacionada con la salud, incluido, entre otros, el protocolo de conmoción cerebral.</p>

Oficiales Técnicos Internacionales (ITOs)

Panel de jueces	<p>El panel de jueces es designado por World Skate y seleccionado entre los jueces internacionales de skateboarding de World Skate, consta de 5 jueces y 1 juez principal. En este caso, el juez principal no anota ni contribuye al proceso de desempate y también puede actuar como TD.</p> <p>Limitado a eventos de nivel nacional, como campeonatos nacionales, el panel de jueces consta de 4 jueces y 1 juez principal. En este caso, el juez principal puntúa y contribuye al proceso de desempate.</p> <p>Los miembros del panel de jueces designados deben estar de acuerdo y seguir el Código ético del Juez de World Skate.</p>
Juez principal (<i>Head Judge HJ</i>)	<p>El Juez principal es la máxima autoridad en el Panel de Jueces.</p> <p>Entre las funciones de los jueces principales se encuentran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Exigir el cumplimiento de las normas de competición, mientras se remite al TD para cualquier problema de descalificación. ● El juez principal proporciona una declaración final y oficial sobre los siguientes asuntos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Trucos de aterrizaje versus de rescate, rondas y atascos ○ Cronometraje de la validez de trucos ○ El juez principal verifica y aprueba los documentos de competencia antes de que sean firmados por el TD. <p>El juez principal representa al jurado cuando interactúa con el director del evento TD, el comité organizador local (LOC), las federaciones nacionales y los atletas.</p>
Jueces	Los jueces evalúan el desempeño de los atletas para determinar la clasificación final del evento, según los criterios de evaluación de World

	Skate.
Cronometrador (<i>Timekeeper TK</i>)	El cronometrador es responsable de mantener el tiempo de actuación de cada atleta durante la competición. El cronometrador funciona con un cronómetro con una precisión de 1/10 de segundo. El cronometrador informa al Juez Principal y al Delegado Técnico. Se comunican sobre el tiempo directamente al locutor de la competición y al juez principal.
Director de pista (<i>Course Manager CM</i>)	<p>El director de pista es un oficial técnico designado por World Skate, de acuerdo con el LOC, con la responsabilidad de supervisar y administrar las operaciones cada vez que los atletas tienen acceso a la zona de competición (<i>Field of Play FOP</i>).</p> <p>Todos los atletas, medios de comunicación, personal de apoyo y todos los demás presentes dentro de la FOP están sujetos a la responsabilidad y reglas del director de pista. El trabajo del director de pista es apoyado por el personal de seguridad del evento, un grupo dedicado a controlar a las personas y su seguridad dentro del FOP.</p>

Oficiales y personal del evento (EOS)

Director del evento (<i>Event Director ED</i>)	<p>El Director del Evento trabaja dentro del Comité Organizador Local (LOC) con la responsabilidad integral de la realización del evento.</p> <p>El ED es responsable de la infraestructura, el equipamiento y la seguridad y funcionalidad general del personal. El cargo debe ser acordado entre World Skate y el LOC. Una vez asignado el cargo, el ED trabaja bajo la responsabilidad legal y financiera del LOC.</p>
Locutores	<p>El Locutor (uno o más) emite los comentarios, así como comunicaciones del Delegado Técnico, el Director del Evento, el Comité Organizador Local y el Juez Principal, a la audiencia y los atletas.</p> <p>El LOC debe asegurarse de que un locutor de habla inglesa, listo para comunicarse a través del sistema de megafonía, esté disponible en el sitio del evento en cualquier momento en que el público y los competidores accedan al lugar con sus equipos de apoyo.</p>
Servicio de gestión y puntuación de la competición. (<i>Competition Management and Scoring Service CMSS</i>)	<p>El Servicio de gestión y puntuación de la competición (CMSS) es un servicio creado, operado y proporcionado por el LOC siguiendo los requisitos de World Skate.</p> <p>El CMSS es una combinación de recursos humanos, software, hardware y productos necesarios para ejecutar el evento. El LOC debe proporcionar una única persona de contacto responsable de coordinar el CMSS.</p>

SEGURIDAD

La seguridad es un aspecto esencial de los eventos de World Skate. El Comité Organizador Local, junto con los oficiales de la competición y los atletas, colaborarán para llevar a cabo el evento en las condiciones más seguras posibles.

- Cualquier situación médica o relacionada con lesiones que represente una amenaza para la seguridad de los atletas, el personal o los espectadores es evaluada por el oficial médico del evento y oficializada por el TD.
- El protocolo World Skate para las Conmociones cerebrales (Anexo n.º 1) debe seguirse en todo momento durante el tiempo de práctica y la competición.
- El Comité Organizador cumplirá con la normativa interna y tomará todas las medidas necesarias para garantizar primeros auxilios médicos inmediatos durante todo el evento (prácticas y competición).
- El Comité Organizador Local debe tomar todas las medidas necesarias para proporcionar un acceso fácil y rápido al área de competición para todo el personal médico y los vehículos de emergencia.

Equipamiento de seguridad para los atletas

Cada atleta deberá patinar con el equipo de seguridad que considere necesario para garantizar su seguridad. Dicha elección se hará evaluando el propio nivel de habilidad y estilo de patinaje. El uso de casco es obligatorio durante la práctica y el tiempo de competición para los atletas menores de 18 años en Street y obligatorio para todos los atletas en Park.

Los atletas deberán llevar casco, en su caso, bajo su propia responsabilidad o la de su tutor legal. La falta de uso del casco cuando sea requerido resultará en la descalificación del atleta.

Acceso al Área de Competición

El Comité Organizador Local deberá implementar un sistema para regular las zonas de acceso de modo que sólo se permite entrar al área de competición al personal autorizado. El plan de derechos de acceso debe ser compartido y aprobado por el TD durante el proceso de organización. En circunstancias específicas y tras la aprobación de World Skate, el permiso de acceso puede variar para adaptarse a las necesidades de las operaciones del evento. Para que comience cada fase de la competición, el área de competición deberá estar libre de atletas, personal técnico y operadores de medios. La presencia de objetos y personas en los márgenes del área de competición puede permitirse solo si no interfiere con el desempeño de los atletas que compiten.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE MATERIALES

Skateboard

Un skateboard consiste en una plataforma con cuatro ruedas unidas por carros. No hay limitaciones en cuanto a la forma, los materiales o el tamaño del skateboard o sus partes. El skateboard no se puede sujetar a los pies de un patinador por ningún medio físico.

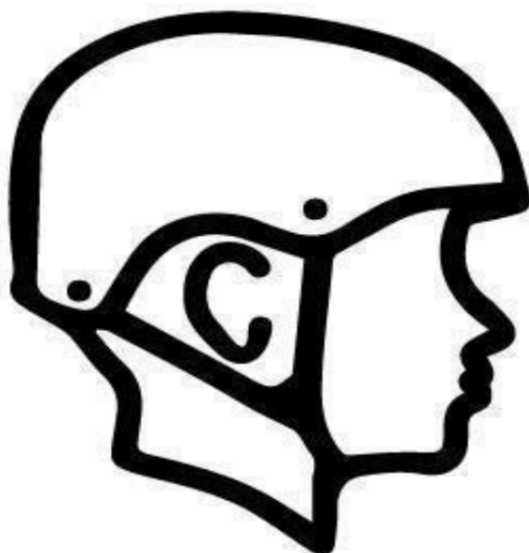
Casco

En el mercado se encuentra disponible una variedad de cascos que se adaptan a las necesidades de protección de los atletas. Mientras que World Skate sugiere el uso de productos que cumplan con uno de los siguientes estándares:

AS/NZS 2063,
EN 1078-2012,
Snell B95-1998. (Última versión),
Snell B90 (Última versión),
US CPSC 16 CFR Part 1203,
ASTM F1447 - 12. (Última versión)

La decisión final y la responsabilidad sobre qué casco elegir se deja al atleta o tutor legal, siempre que el casco reúna todas estas características:

- La cobertura y la seguridad del cráneo están garantizadas por una cubierta dura de una sola pieza que soporta el occipital
- Acolchado interno duro o blando que garantiza la absorción de impactos
- Una correa para la barbilla con cierre de hebilla



REUNIONES DE ATLETAS

Las reuniones para todos los corredores, jefes de equipos y representantes de las Federaciones Nacionales se realizarán en un lugar adecuado antes de que comience el primer día de competición.

La(s) reunión(es) de atletas para la fase de pruebas, incluidos los corredores preseleccionados, sus Jefes de Equipo y los representantes de las Federaciones Nacionales, tendrá(n) lugar en un lugar adecuado antes del comienzo de la fase de pruebas semifinales.

El Delegado Técnico (*TD*) organizará dichas reuniones junto con el Juez Principal y el Director del Evento. Estarán abiertas a atletas, entrenadores, jefes de equipo y oficiales de competición. Los temas de la reunión de atletas deberán incluir, como mínimo, el programa de la competición, el formato de la competición, los criterios de puntuación y toda la información importante relacionada con el evento.

La hora y el lugar de esta reunión se anunciarán oficialmente con antelación, se incluirán en el programa de la competición y se publicarán en la sede del evento y a través de otros canales de comunicación disponibles. En caso de que la sala de reuniones no sea lo suficientemente espaciosa para albergar a todos los atletas, el Delegado Técnico podrá decidir limitar la participación en la reunión a los Técnicos Oficiales Nacionales (*NTOs*) y a los representantes de los atletas designados.

PROCEDIMIENTOS PREVIOS A LA COMPETICIÓN

Entrenamientos y calentamiento

Entrenamientos previos a la competición - Los atletas deberán disponer de un mínimo de 120 minutos de entrenamiento antes del comienzo de una competición. La duración mínima de una sola sesión de entrenamiento previo a la competición no podrá ser inferior a 45 minutos. Durante los entrenamientos previos a la competición, sólo los atletas inscritos podrán acceder al zona de competición (FOP).

Para garantizar unas condiciones justas y la seguridad de todos los atletas participantes en los entrenamientos previos a la competición, los atletas en park deben patinar individualmente (no en grupos o sincronizado) y después de entrar no deben ocupar el FOP por más tiempo que la duración de una ronda de competición. Colarse o bloquear a los atletas en la entrada o acercarse a cualquier obstáculo en el FOP se considera una violación de la práctica previa a la competición y de las reglas de competición de la WSK.

El comportamiento antideportivo hacia otros atletas y el uso irrespetuoso del FOP durante los entrenamientos previos a la competición y los entrenamientos de calentamiento se considerarán una violación del Reglamento de Competición de la WSK.

El director de pista dirigirá todas las sesiones de entrenamiento. Si algún atleta infringe las reglas de las sesiones de calentamiento o de entrenamiento previas a la competición, el Delegado Técnico podrá intervenir y tratar esta infracción del Reglamento de Competición con una advertencia verbal inicial o, dependiendo de la naturaleza de la infracción, con una penalización reducida del tiempo de entrenamiento. Si las reglas de los entrenamientos previos a la competición son infringidas repetidamente por el mismo atleta o atletas, el Delegado Técnico podrá abordar la situación mediante la normativa de DSQ o DQB.

Calentamiento para la competición - Los atletas dispondrán de un tiempo mínimo de calentamiento de 5 minutos antes de su competición.

Durante el calentamiento, sólo podrán acceder al recorrido los atletas que vayan a competir en la siguiente serie. Para garantizar unas condiciones equitativas y la seguridad de todos los atletas participantes en el calentamiento, los atletas de park patinarán en el orden de salida de la serie individualmente. Los atletas de park no deben ocupar el FOP más tiempo que el tiempo completo de una serie de competición. Una vez finalizado el tiempo máximo o tras la caída de un atleta, continuará el siguiente atleta en la lista de salida de la serie.

El director de pista (CM) dirigirá todos los calentamientos. Si un atleta infringe las normas de calentamiento, el Delegado Técnico podrá intervenir y corregir esta infracción del Reglamento de Competición con una penalización de reducción del tiempo de calentamiento.

En caso de infracción grave del Reglamento de Competición, y tras un consejo opcional con el Director de la Evento y los demás atletas competidores, el Delegado Técnico puede excluir a un atleta de futuras competiciones mediante la normativa de DSQ o DQB.

Entrenamiento de grupos

Deben definirse grupos de entrenamiento que respondan al mejor nivel posible de seguridad y calidad del entrenamiento para todos los deportistas. Se pueden aplicar diversos tipos de criterios de agrupación en función de:

- Diseño del skatepark
- Disciplina
- Limitaciones del calendario
- Género

Los grupos de entrenamiento pueden definirse en función de:

- Clasificación Mundial de Skateboarding (OWSR)
- Grupos de edad

Sea cual sea el criterio que se aplique para crear los grupos de entrenamiento, estos grupos nunca deberán superar un máximo de 12 atletas en Park y 20 atletas en Street.

FORMATOS DE COMPETICIÓN

Límites de la actuación

Sea cual sea el procedimiento de competición que se aplique, los atletas podrán elegir libremente el tipo de trucos que ejecutarán, así como el obstáculo y las zonas de competición (FOP) que utilizarán. En el formato Run, los atletas patinan solos en la zona de competición, durante un tiempo determinado o hasta que caigan (park) dentro de ese periodo. En el formato Jam Session, los atletas patinan en la zona de competición en grupos de 2 durante un tiempo determinado. Durante los intentos de un único truco en Street, los atletas realizan su truco en solitario en la zona de competición con total libertad de elección sobre los obstáculos y el tipo de truco que realizan.

Park

Las competiciones de Park deben realizarse aplicando el formato de Run para cada etapa de competición. Los atletas competirán por la mejor de dos rondas, hasta un máximo de cuatro rondas de 30 a 50 segundos, dependiendo del número total de atletas que compitan, así como del tamaño y disposición de la zona de competición FOP (skatepark). La duración de las rondas se comunicará junto con la información de inscripción. Cada uno de los cinco jueces utilizará una escala de 0,00 a 100 puntos. Las puntuaciones más alta y más baja de cada ronda se descartan, y las tres puntuaciones restantes se suman y se promedian con dos decimales. La ronda con mayor puntuación global del atleta, utilizando esta fórmula, cuenta para la posición final en la clasificación.

La competición de Park suele constar de 3 etapas: clasificatoria, semifinal y final. Las etapas de la competición pueden desarrollarse aplicando los formatos que se muestran en la siguiente tabla

Etapa	Formatos permitidos
Clasificatoria	Run (duración del tiempo completo)
Semifinal	Run (hasta que el atleta se caiga)
Final	Run (hasta que el atleta se caiga)

Podrán añadirse cuartos de final para eventos específicos como los **Campeonatos del Mundo**; se competirá en formato Run (es decir, con tiempo completo de duración o hasta que el atleta caiga si es menor)

Formatos de competición para la disciplina Street

La competición Street puede desarrollarse en una variedad de formatos aplicados a diferentes rondas de competición.

RUN - En el formato Run, cada atleta realiza un mínimo de dos rondas o hasta un máximo de tres rondas de 45 - 60 segundos dependiendo del evento. La longitud exacta de la ronda se determina en función del tamaño y la disposición del FOP. En el formato Run, los cinco jueces utilizarán una escala de puntos de 0,00 a 100. Las puntuaciones más alta y más baja de cada ronda se descartan, y las tres puntuaciones restantes se suman y se promedian con dos números decimales. La ronda con mayor puntuación global del atleta utilizando esta fórmula cuenta para la posición final en la clasificación.

JAM SESSION - En el formato Jam Session, los atletas competirán en una Jam Session de 2 corredores durante un tiempo determinado de 2 minutos. En el formato **Jam Session**, los cinco jueces utilizarán una escala de puntos de 0,00 a 100. Los atletas recibirán una única puntuación de la Jam Session basada en una impresión general de su ejecución. Las puntuaciones más alta y más baja de la Jam Session de cada atleta se descartan, y las tres puntuaciones restantes se suman y se promedian con dos decimales.

La puntuación resultante se utilizará para clasificar a los atletas de cara a los resultados finales de la ronda de competición. Las puntuaciones no se publicarán hasta que hayan finalizado todas las series de la Jam Session.

FORMATO OLÍMPICO (2/5/3)- En el formato olímpico, los atletas realizan 2 rondas de 45 segundos cada una, seguidas de 5 intentos de truco individual. La mejor puntuación de la ronda junto con las 2 mejores puntuaciones de los intentos de truco individual cuentan para la puntuación total agregada final.

Cada atleta de una serie de competición realiza un único intento cada vez; el siguiente atleta le sigue en el orden de salida de la serie. Esto continúa hasta que todos los atletas terminan sus 2 rondas y 5 intentos de trucos individuales. En el formato olímpico, las dos rondas y cada uno de los cinco trucos individuales se valoran utilizando una escala de puntos de 0,00 a 100,00 con el uso de dos números decimales. Las puntuaciones más alta y más baja de cada ronda o truco se descartan, y las tres puntuaciones restantes se suman y luego se promedian a dos números decimales sin ningún "redondeo de números". Cada atleta recibe una puntuación por cada ronda y cada truco. Los atletas tendrán un total de siete puntuaciones.

La mejor puntuación de ronda junto con las puntuaciones de los 2 mejores intentos de trucos individuales se suman para establecer la puntuación global y la clasificación del atleta en cada fase del evento.

[Para más detalles, ver World Skate - Judging Criteria](#)

La competición Street suele constar de 3 etapas: clasificatoria, semifinal y final. Las etapas de la competición pueden realizarse aplicando los formatos que se muestran en la tabla siguiente:

Etapas	Formatos permitidos
--------	---------------------

Clasificatoria	Run	Jam Session
Semifinal	Run	2/5/3 o Run
Final	2/5/3	

Pueden añadirse cuartos de final para eventos específicos, como los **Campeonatos del Mundo**, y pueden disputarse utilizando el formato Run o el de 2/5/3.
Limitada a los Campeonatos Nacionales, la final puede realizarse con el formato Run.

Orden selección

El siguiente orden de selección puede aplicarse tanto en eventos de Street como de Park:

Etapa	Orden de selección	
Clasificatoria	OWSR posición inversa	
Semifinal	Ranking clasificación inversa (primero)	Preselección OWSR posición inversa (último)
Final	Posición inversa de la Semifinal	

El desglose de la selección y los cortes de las rondas de competición se publicarán junto con el calendario de competición, evento por evento.

REGLAMENTO DEL PROCESO DE PUNTUACIÓN

Desempate para los formatos de Park y Street no olímpico

- La puntuación de la segunda ronda más alta decide el desempate.
- Si no se deshace el empate, el jurado vota para deshacerlo. Cada juez tiene un voto. El juez principal registra el proceso de votación y deshace el empate en los resultados y clasificaciones finales.

Desempate para el formato de Street olímpico

- La puntuación de la mejor ronda decide el desempate.
- Si persiste el empate, la puntuación del mejor intento de truco rompe el empate
- Si sigue habiendo empate, se pedirá a los jueces que voten (electrónicamente) quién es el primero.
- En caso de varios empates, se pedirá de nuevo a los jueces que voten al segundo mejor, etc

Trucos realizados (makes) versus Trucos fallidos o caídos (bails)

El Juez Principal es quien toma la decisión final (autoridad) para identificar los trucos realizados correctamente frente a los trucos fallidos o caídos.

Solicitud de Aclaración de puntuación

Una vez que las puntuaciones de la competición son aprobadas por el Juez Principal y publicadas, son definitivas e inapelables. Los atletas pueden solicitar una explicación sobre cuestiones relacionadas con las puntuaciones y la competición siguiendo el Protocolo de Aclaraciones del WS.

Para más detalles, consulte el Protocolo de Solicitud de Aclaraciones de World Skate que aparece en la página 38.

En cualquier circunstancia, los atletas y los oficiales de las Federaciones Nacionales (NTO) deben dirigir sus solicitudes de aclaración de manera respetuosa y profesional a las ITOs de World Skate y al LOC. Cualquier comportamiento poco profesional y/o agresivo (físico o verbal) será evaluado por el TD y podrá dar lugar a la descalificación de la NTO y/o del atleta de la competición.

CRONOMETRAJE

Todos los dispositivos y otros instrumentos utilizados para medir o señalar el tiempo de las actuaciones de skateboard son gestionados por un Cronometrador (*Timekeeper*).

Los atletas sólo podrán comenzar su actuación tras la señal del director de pista (CM).

Para todas las rondas, jam sessions e intentos de trucos individuales, los atletas tienen un límite de 5 segundos para comenzar después de recibir la señal del director de pista. Si los atletas no comienzan intencionadamente dentro de este tiempo límite, pueden perder la oportunidad de ser puntuados.

El cronometrador activa el reloj cuando el atleta coloca ambos pies sobre la tabla.

En los eventos de Street, el cronometrador no detendrá el reloj en ninguna circunstancia que no sea la retirada del atleta. Si la actuación debe interrumpirse por razones externas, se concederá al atleta la opción de reiniciar o volver a correr.

En los eventos de Parque, para todas las rondas de competición posteriores a la clasificatoria, el Cronometrador detendrá el reloj en caso de caída de un atleta. En esta circunstancia, la actuación del atleta se considerará completa, independientemente de que se haya agotado el tiempo límite, y se puntuará de acuerdo con los Criterios de Valoración de World Skate.

El cronometrador activará el sonido de señalización 10 segundos antes de la finalización del tiempo (sólo en pruebas seleccionadas) y al finalizar el tiempo de la actuación de un atleta.

Un truco se considerará dentro de tiempo y puntuado sólo cuando la maniobra haya estado en progreso antes de que suene la señalización que marca el final de la actuación. El Juez Principal es quien toma la decisión final en este proceso.

El Juez Principal aplicará los siguientes criterios para determinar si el truco está dentro de tiempo:

- Los atletas deben hacer saltar la tail o la nose de sus skateboards antes de que finalice la señal.
- Los atletas se acercan a un truco y tienen las cuatro ruedas en el "muro" de transición cuando suena la señalización.

La maniobra exitosa o fallida se contabiliza en la actuación del atleta y se puntúa de acuerdo con los Criterios de Valoración del Patinaje Mundial.

PROCEDIMIENTOS Y SITUACIONES RELACIONADAS CON LA COMPETICIÓN

Procedimientos relacionados con la competición

<p>Inscripción al evento</p>	<p>Este es el primer paso del procedimiento para inscribirse en una competición. La inscripción en una competición sigue las normas y procedimientos establecidos en el boletín de competiciones de World Skate y se realiza únicamente por vía electrónica.</p> <p><i>DÓNDE: Online</i> <i>CUÁNDO: Dentro del plazo de inscripción</i> <i>QUIÉN: Federaciones nacionales</i></p>
<p>Registro al evento (<i>check-in</i>)</p>	<p>El registro de entrada en el evento es un procedimiento que se realiza en el lugar de la competición durante un tiempo limitado y que confirma la participación de un atleta en la competición. Puede ser realizado por los atletas o, preferiblemente, por el gerente del equipo nacional (NTM). Se requiere un pasaporte válido para realizar el check-in.</p> <p><i>Sólo después de completar el registro al evento se añadirá al atleta a la lista de salida de la competición y se le asignará un puesto de entrenamiento y competición.</i></p> <p><i>DÓNDE: Oficina de registro</i> <i>CUÁNDO: A la llegada a la sede</i> <i>QUIÉN: Atletas o gerentes de los equipos nacionales</i></p>
<p>Registro a la competición (<i>check-in</i>)</p>	<p>El registro a la competición es un procedimiento FOP que debe completarse para que los atletas confirmen su presencia y participación en la ronda de competición. Los atletas se registran ante el director de pista (CM). Este procedimiento debe completarse en cada ronda de competición.</p> <p><i>Sólo después del registro de competición se permitirá a los atletas acceder al calentamiento de competición y competir.</i></p> <p><i>Sólo los atletas registrados son considerados técnicamente como competidores en la fase de competición específica y son elegibles para recibir puntos OWSR de acuerdo con su clasificación.</i></p> <p><i>DÓNDE: Zona de competición (FOP)</i> <i>CUÁNDO: Antes de cada fase/ronda de competición</i> <i>QUIÉN: Sólo atletas</i></p>

Retirada y sustitución de deportistas	<p>Los atletas pueden retirarse de la prueba por cualquier motivo antes del check-in de la competición. La retirada debe ser comunicada al Delegado Técnico directamente o a través del Secretario de Competición por escrito.</p> <p><i>La retirada debe estar firmada por el atleta que se retira o por el director del equipo nacional. Las sustituciones sólo son posibles para las rondas de cuartos de final y semifinales; no se permiten sustituciones para la ronda final de la competición.</i></p> <p><i>DÓNDE: Oficina de registro</i> <i>CUÁNDO: Antes del check-in de la competición</i> <i>QUIÉN: Atleta o responsable del equipo nacional</i></p>
Asignación de puntos OWSR	<p>Como principio general, los atletas reciben puntos OWSR únicamente en función de su rendimiento en la competición puntuada y su reflejo en la clasificación final de la prueba.</p> <p>Para poder recibir puntos OWSR, un atleta debe haber actuado y haber sido puntuado al menos una vez durante el evento.</p>

Puntuaciones irregulares del ranking (*IRM*)

Código	Descripción
DNS	<p>No iniciado. (<i>Did Not Start</i>) Este IRM se utiliza para referirse a los atletas que completaron el check-in de una competición, pero posteriormente no patinaron en ninguna de las rondas, jam sessions y/o intentos de trucos de la competición.</p> <p>Los atletas DNS se clasifican normalmente en el último puesto de la ronda de competición en la que se negaron o no pudieron patinar.</p> <p>Para dar más transparencia y legibilidad a la clasificación de la competición, se utilizarán diferentes tipos de DNS en los resultados de las rondas y en los resultados completos.</p> <p>Resultados de la ronda</p> <ul style="list-style-type: none"> • DNS: Causa genérica, no especificada • DNS-INJ: Incapacidad para comenzar debido a una lesión <p>Resultados completos</p> <ul style="list-style-type: none"> • DNS: Causa genérica <p>Puntuación</p> <ul style="list-style-type: none"> • El DNS se concede como marca puntuable en caso de que un atleta no inicie una actuación en los 5 segundos siguientes al momento en que el Director de ronda da la señal de salida.

N/A	No disponible. (<i>Not Available</i>) Los atletas que completen el registro del evento, pero no se presenten al check-in de la competición, serán clasificados según la última ronda de competición en la que se hayan registrado.
WDW	Retirada (<i>Withdrawal</i>) . Los atletas que completen el registro de la prueba, pero se retiren posteriormente de la competición, serán clasificados según la última ronda de competición en la que se hayan registrado. Con el fin de proporcionar una mayor transparencia y legibilidad de la clasificación de la competición, se utilizarán diferentes tipos de WDW en los resultados de las rondas y en los resultados completos Resultados de la ronda WDW: Retirado sin haber sido sustituido WDW-REP: Retirada y sustitución por otro competidor Resultados completos WDW: Código genérico de retirada
DSQ	Descalificado de la competición debido a una infracción del reglamento de competición. Los atletas DSQ aparecerán al final de la ronda del evento y de la clasificación final del evento. Los atletas DSQ aparecen en los resultados de la competición sin posición en la clasificación
DQB	Descalificado de la competición por mal comportamiento. Los atletas DSQ aparecerán al final de la ronda del evento y de la clasificación final del evento. Los atletas DSQ aparecen en los resultados de la competición sin posición en la clasificación.
<p>En caso de sustitución por parte del TD tras la retirada de un atleta, los atletas sustituidos se clasificarán como los primeros en la línea de los atletas no clasificados de la ronda de la competición anterior.</p> <p>Los atletas descalificados (DSQ, DQB) y los atletas preseleccionados, que hayan recibido un IRM y no patinen en ninguna ronda de la competición, aparecerán en la clasificación de la ronda con la puntuación correspondiente. Una vez finalizada la competición, aparecerán en la parte inferior de los resultados completos sin ser clasificados ni recibir puntos OWSR.</p> <p>Si dos o más atletas reciben el mismo IRM dentro de la misma ronda de competición, serán clasificados siguiendo su posición en los resultados de la ronda de competición anterior. Si no han patinado previamente durante el evento, se ordenarán según su posición actual en el OWSR.</p>	

Situaciones relacionadas con la competición

<p>Un atleta presentado no inicia una ronda, una jam session o un intento de truco</p>	<p>Si un atleta, por razones que no sean su estado de salud, no comienza su ronda o intento de truco en los 5 segundos siguientes a la señal de salida dada por el director de pista (CM), se utilizará como puntuación para la ronda, el jam o el intento de truco individual el código DNS.</p>
<p>Interrupción de la competición durante la actuación de un atleta</p>	<p>La competición se reanudará desde el punto en el que se interrumpió, y se concederá al atleta o atletas interrumpidos una reanudación o repetición en la misma sesión o en una sesión posterior de la misma serie de competición.</p>
<p>Interferencias externas durante la actuación de un deportista</p>	<p>En caso de interferencia externa que pueda comprometer el rendimiento del atleta, el Delegado Técnico o el Director del Evento - a su discreción- pueden conceder al atleta la opción de reiniciar o volver a correr.</p>
<p>Fallo del equipo (skateboard) durante la ronda del atleta o una jam session</p>	<p>Si se produce algún fallo en el equipo durante una ronda o una jam session, el atleta podrá intentar continuar con el equipo roto o dañado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El reloj no se interrumpe. • La ronda se puntúa hasta la retirada o el final de la ronda. • El atleta puede recibir un skateboard de sustitución. El reloj no se interrumpe. • La ronda se puntúa hasta el final de la misma. <p>En caso de que el atleta se detenga: la ronda se puntúa hasta el momento de la retirada</p>
<p>Fallo del sistema de puntuación /reloj</p>	<p>En caso de interrupción debida a un fallo del equipo de cronometraje o de puntuación, la competición podrá reanudarse utilizando los sistemas manuales de cronometraje y puntuación del OC. Las salidas afectadas se producirán con normalidad.</p>
<p>Infracción leve de las reglas de competición o del comportamiento similar a la deportividad</p>	<p>El Delegado Técnico puede decidir puntuar una ronda o un intento de truco con un "0" - CERO puntos. El atleta sigue siendo elegible para la clasificación con sus otras actuaciones.</p>
<p>Un atleta se clasifica para la ronda final de la prueba y es descalificado antes de que comience la final</p>	<p>Si un atleta clasificado para la final es descalificado antes del comienzo de la ronda final, pasará a la final el siguiente atleta mejor clasificado de la ronda anterior.</p>

<p>Descalificación después de un evento</p>	<p>La descalificación debida a cualquier violación de la Carta Olímpica, o del Código Mundial Antidopaje, o cualquier otra violación grave de una regulación aplicable emitida por el COI, World Skate, o un NOC, será sancionada por el Delegado Técnico y será indicada con la Marca de Resultados Inválidos "DQB" en todas las salidas de los eventos y OWSR.</p> <p>Este tipo de DQB es aplicable desde el momento de la finalización oficial de la competición y hasta 24 horas después de la finalización de la ceremonia de entrega de premios.</p>
---------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SOLICITUD DE LA actuación DE UN ATLETA EN COMPETICIÓN

Solicitud de reiniciar la ronda (re-run) de un atleta

Un atleta puede solicitar una repetición del intento de truco individual o de la actuación de la ronda sólo cuando:

- Las condiciones del FOP cambian drásticamente e inesperadamente durante la actuación del atleta e influyen negativamente en ella (por ejemplo, cambio meteorológico).
- Las condiciones técnicas en el FOP o sus alrededores impiden que el atleta complete una actuación completa (cables y cámaras en el camino, luces del recinto apagadas, astillas de hormigón de un obstáculo, etc.).
- Interferencias de terceros durante la actuación del atleta (seguridad corriendo en FOP, aficionados que saltan, flashes de fotógrafos desde muy cerca, etc.)

En la situación descrita anteriormente o similar, un deportista debe:

- Detenerse durante o inmediatamente después de que se produzca cualquier interferencia o cambio de condición.
- Levantar la mano y dirigirse al CM para reclamar la solicitud de repetición.
- Describir el incidente y solicitar un nuevo intento de truco o ronda.

El Juez Principal decidirá si se acepta la solicitud. Las repeticiones pueden concederse de inmediato o aplazarse a discreción del Juez Principal. La decisión del Juez Principal será comunicada por el locutor(es).

Si se concede una repetición para un intento de truco individual, los atletas son libres de elegir cualquier truco en cualquier obstáculo del FOP para su intento de repetición concedido.

Reglas para el rechazo a la puntuación

Durante la fase de Intento de Truco Individual de la competición Street, los atletas tienen derecho a declinar ser puntuados por un truco que acaban de completar.

Para rechazar la puntuación de un intento de truco, los atletas deben señalar claramente su rechazo al Panel de Jueces. La señal debe realizarse con el gesto de "ambos brazos cruzados por encima de la cabeza del atleta".

Todos los rechazos deben reclamarse inmediatamente después de completar el intento de truco, en los 5 segundos siguientes al aterrizaje. Una vez que se haya puntuado un truco, no se aceptará ninguna solicitud de rechazo.

Los atletas que rechacen su evaluación de puntos de truco serán puntuados con Cero - "0" puntos para ese intento en particular.

Durante los siguientes intentos de truco, los atletas serán puntuados en función de su actuación. No hay penalización por volver a intentar el truco rechazado, pero no es obligatorio hacerlo: los atletas son libres de elegir cualquier truco que deseen realizar.

ESTADOS RELACIONADOS CON EL PROGRAMA DEL EVENTO

<p>RETRASADO (<i>DELAYED</i>)</p>	<p>Puede producirse un retraso si una sesión no empieza según lo previsto, pero debería empezar dentro del segmento actual del mismo día de competición. Se desconoce la nueva hora exacta de inicio. Todos los atletas deberán permanecer a la espera en la zona de la sede.</p> <p>Si el retraso supera el día de competición en curso, el estado cambiará a Reprogramado o Cancelado</p>
<p>APLAZADO (<i>POSTPONED</i>)</p>	<p>Una sesión no ha empezado como estaba previsto y se ha aplazado a un segmento posterior del mismo día de competición. La nueva fecha y hora de inicio aún se desconocen, pero se anunciarán y publicarán lo antes posible.</p> <p>Si no es posible aplazarlo, el estado cambiará posteriormente a Reprogramado o Cancelado.</p> <p>Si una sesión aplazada no puede reanudarse dentro del día de competición en curso y se desconocen la nueva fecha y hora de inicio, el estado cambiará a Reprogramada o Cancelada.</p>
<p>INTERRUMPIDO (<i>INTERRUPTED</i>)</p>	<p>Una sesión puede sufrir una interrupción imprevista una vez iniciada. La hora de reanudación aún se desconoce.</p> <p>Si la sesión no puede completarse dentro del día de competición en curso, el estado cambiará a Reprogramada o Cancelada.</p> <p>Los resultados de las actuaciones de los atletas completadas anteriormente se trasladarán a la nueva fecha y hora de inicio.</p> <p>Una actuación no completada continuará desde el punto de interrupción (puntuación y tiempo) o se le concederá el estatus de repetición. El Delegado Técnico decidirá la opción más justa para los atletas afectados teniendo en cuenta todas y cada una de las situaciones individuales.</p>
<p>REPROGRAMADO (<i>RESCHEDULED</i>)</p>	<p>Una sesión puede reprogramarse si no puede celebrarse en la fecha y hora de inicio previstas inicialmente. La nueva fecha y hora de inicio son conocidas.</p> <p>Si es imposible reprogramar una sesión o una ronda de competición en un plazo determinado, el estado puede cambiar a "Cancelado"</p>
<p>CANCELADO (<i>CANCELLED</i>)</p>	<p>Se anulará una fase de la prueba que no pueda reprogramarse dentro del tiempo disponible en el calendario de competiciones, incluyendo los días de reserva meteorológica.</p> <p>En tal caso, el Delegado Técnico de World Skate debe seguir los pasos del protocolo de contingencia del evento y decidir si los resultados pueden ser validados y anunciados.</p>

PROCEDIMIENTO PARA LA VALIDACIÓN DE RESULTADOS DE

EVENTOS Y PROTOCOLO DEL FORMATO DE CONTINGENCIA

En caso de que no se completen todas las rondas y trucos

STREET

En formatos de Street No Olímpico

Formato RUN: Debe completarse al menos una ronda para validar los resultados de la ronda. En las rondas semifinal y final: debe completarse como mínimo una ronda para validar los resultados de la final.

Jam Session format: Todos los atletas deben haber completado su jam session para validar los resultados de la ronda

Formato Street Olímpico 2/5/3

Si no se ha anunciado un formato de contingencia de competición, en las rondas semifinal y final: deberán completarse un mínimo de dos rondas para validar los resultados de la final.

PARK

En Park - Si no se ha anunciado un formato de contingencia de competición, en las rondas de clasificación, semifinal y final: se deben completar un mínimo de dos rondas para validar los resultados de la ronda.

En caso de que no pueda realizarse la final o no ser completada

Los resultados de un evento pueden considerarse definitivos y utilizarse para distribuir medallas y premios si todos los competidores, incluidos los preseleccionados, han tenido las mismas oportunidades de competir en las rondas previas.

Factores causantes de situaciones de contingencia

<p>Relacionado con la SEDE / FOP</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Problemas estructurales del FOP o riesgos potenciales para la integridad estructural ● Alteraciones de la superficie de patinaje del FOP ● El comportamiento del público/espectador que causa problemas de organización ● Cuestiones generales de seguridad ● Corte de electricidad ● Alteración significativa del transporte de deportistas/oficiales ● A menos que sea absolutamente necesario, las alteraciones en el horario no deben obligar a que una ronda de entrenamiento o competición comience más tarde de las 22:00 horas.
<p>Relacionado con la climatología</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El rendimiento se ve afectado por los vientos fuertes ● FOP se moja con frecuencia debido a la lluvia, independientemente de la cantidad ● Alta probabilidad de que se produzcan tormentas eléctricas en el FOP o cerca de él. ● La calidad del aire, las bajas temperaturas o el calor intenso provocan riesgos potenciales para la salud de los deportistas ● Desastres naturales u otras alertas de fuerza mayor emitidas por autoridades locales
<p>Relacionado con el equipamiento técnico deportivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Se produce un fallo importante en el sistema de puntuación o del resultado ● Accidente crítico de deportistas en el FOP durante la competición

Formato de Competición de Contingencia

En caso de que sea evidente que las condiciones meteorológicas, u otras condiciones externas, no permitirán la realización del formato de competición previsto, el Delegado Técnico, tras consultar con el Director del Evento, podrá optar por aplicar un formato de competición alternativo.

Dependiendo de la ronda de competición de que se trate, y siempre que se haya concedido igualdad de oportunidades a todos los competidores, todos los atletas que compitan en una misma ronda completarán una primera ronda, luego intentarán completar la segunda ronda, y así sucesivamente. Si la competición tiene que detenerse, la clasificación de la ronda se establecerá en función de las rondas completadas (por ejemplo, se considera el mismo número de rondas para todos los atletas). Este sistema también se aplica al formato de competición de Street olímpico 2/5/3. Si la competición tiene que ser parada, todos los patinadores serán marcados como DNS en la ronda o truco interrumpido, y la clasificación final se establecerá basándose en el número de rondas o trucos que todos los patinadores hayan completado.

La aplicación de formatos de competición de contingencia deberá anunciarse y definirse detalladamente al menos 1 hora antes del inicio de la fase de competición afectada.

COMUNICACIONES DE UN EVENTO

Entradas del evento

Al final del último día de entrenamientos, el Delegado Técnico de World Skate (TD), después de ser firmado, enviará las **entradas al evento** y cualquier otra comunicación relevante a World Skate

Lista de salida y resultados

Al final de cada jornada de competición, World Skate publicará y distribuirá las **listas de salida, los resultados** y otras comunicaciones relevantes.

Listas de salida, resultados o solicitud de revisión del ranking (RRR)

Los atletas o los representantes de los equipos nacionales pueden presentar una solicitud de revisión de la lista de salida o de los resultados del evento basándose en los documentos oficiales de World Skate durante o después del evento.

Las solicitudes de RRR deben presentarse lo siguiente:

Durante un evento en curso	<ul style="list-style-type: none">• En forma escrita a manos del Secretario de la competición.• O a través de una dirección de correo electrónico oficial al Departamento de Deportes de la WS.• Después de la publicación de la lista de salida o del anuncio y publicación de los resultados parciales de un evento, pero no más tarde del inicio de la primera sesión de grupos de entrenamientos de la siguiente ronda de competición.
Una vez finalizado el evento	<ul style="list-style-type: none">• De forma escrita o a través de una dirección oficial de correo electrónico al Departamento de Deportes de WS.• En un plazo máximo de 5 días tras la finalización del evento y la publicación de los resultados finales.
Tras la publicación de la actualización del OWSR	<ul style="list-style-type: none">• De forma escrita o a través de una dirección de correo electrónico oficial al Departamento de Deportes de WS.• En un plazo máximo de 3 días tras la publicación de la actualización de OWSR

Las solicitudes de RRR deben proporcionar la siguiente información y declarar:

El objeto de la solicitud	<ul style="list-style-type: none"> ● Nombre del evento ● Nombre completo del atleta. ● Nacionalidad del atleta.
Número de identificación	Número del documento de identificación
Categoría de división	<ul style="list-style-type: none"> ● Masculino ● Femenino
Disciplina	<ul style="list-style-type: none"> ● Street ● Park
Hora del acontecimiento	<ul style="list-style-type: none"> ● Número del grupo de entrenamiento de la competición o ● Número de la fase de la competición ● Nombre de la ronda del evento ● Fecha y hora ● Tipo de documento publicado (lista de salida, resultados, horarios de entrenamiento, etc.) ● Si en OWSR: <ul style="list-style-type: none"> ○ Fecha de la publicación de la versión de actualización de OWS ○ Nombre del evento ○ Posición del atleta en el ranking
Descripción del error	<p>Detalles del error publicado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Descripción resumida <p>Preferiblemente acompañado de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Captura de pantalla o foto adjunta ● Dirección del sitio web o referencia del enlace
Solicitud de corrección	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué hay que rectificar? ● ¿Cuál se supone que es la versión correcta?

La Secretaría de Competición de World Skate, durante un evento en curso, y el Departamento Deportivo de World Skate, después de la finalización del evento o después de la publicación de una actualización de las OWSR, buscarán la corrección y notificarán a las partes pertinentes sobre cualquier cambio sin retrasos innecesarios.

ANEXOS Y DOCUMENTOS RELACIONADOS

PROTOCOLO DE CONMOCIÓN CEREBRAL

Gestión de conmoción cerebral en un evento

INTRODUCCIÓN

Una conmoción cerebral es una lesión cerebral causada por un golpe en la cabeza y/o un golpe en otra parte del cuerpo que se transmite a la cabeza.

Afecta al funcionamiento del cerebro más que a su estructura, por lo que no puede verse en una radiografía, un TAC o una resonancia magnética. Esto significa que debes ser capaz de reconocerla a partir de cómo la lesión ha ocurrido y el comportamiento del atleta.

Sólo alrededor del 10% de los atletas conmocionados perderán el conocimiento.

Los efectos de una conmoción cerebral pueden ser inmediatos o desarrollarse a lo largo de horas o días.

El efecto de la conmoción cerebral es más grave en niños y deportistas jóvenes y tarda más en recuperarse.

Atletas, entrenadores, administradores de eventos, familiares y todas las personas implicadas en el deporte deben saber lo importante que es reconocer y gestionar adecuadamente las conmociones cerebrales tanto en los eventos como después de ellos.

CONSECUENCIAS DE CONTINUAR EN UN EVENTO DURANTE UNA CONMOCIÓN CEREBRAL

Si una segunda o posteriores conmociones cerebrales se producen antes de que se resuelva la primera, entonces existe un riesgo significativo de una lesión por conmoción más grave, que puede provocar daños más graves que tardan mucho tiempo en resolverse y pueden causar daños permanentes.

Si un deportista sigue compitiendo o entrenando mientras está afectado por una lesión por conmoción cerebral, su tiempo de reacción, su juicio y su equilibrio pueden verse afectados, lo que hace más probable una caída y nuevas lesiones por conmoción cerebral y musculoesqueléticas.

Todos los atletas que sean sospechosos de haber sufrido una conmoción cerebral continuada DEBEN ser retirados del entrenamiento y de la competición y no se les permitirá regresar durante la duración de la competición. Esta decisión no debe ser influenciada por la afirmación por parte del atleta de que se encuentre BIEN o por presiones de entrenadores, familiares o cualquier otra persona. Todos los atletas sospechosos de haber sufrido una conmoción cerebral deben ser atendidos por el personal médico antes de que se les permita regresar a la competición.

Además de una conmoción cerebral, puede existir una lesión cerebral más grave.

World Skate designará a un coordinador de conmociones cerebrales para cada evento, que será responsable de asegurar que el atleta sea retirado de la competición y sea controlado adecuadamente.

Reconocer una conmoción cerebral

(Se adjunta la herramienta para el reconocimiento de una conmoción cerebral y la herramienta de evaluación de conmoción cerebral SCAT5) Esté atento cuando un atleta colisione con:

- Otro atleta
- Una pieza del equipamiento
- El suelo

Preguntar a los observadores y revisar en vídeo el incidente puede ser muy útil para evaluar las posibilidades de que se haya sufrido una conmoción cerebral.

Signos visuales

- Permanecer inmóvil en el suelo
- Levantarse lentamente tras un golpe en la cabeza
- Desorientado o incapaz de responder rápida y adecuadamente a las preguntas.
- Mantener la mirada perdida o ausente aunque responda a las preguntas.
- Dificultades de equilibrio o coordinación, por ejemplo, tropiezos o inestabilidad.
- Tener una lesión facial o craneal visible

Síntomas

- Dolor de cabeza
- Sensación de "presión en la cabeza"
- Problemas de equilibrio
- Náuseas o vómitos
- Somnolencia
- Mareos
- Visión borrosa
- Sensibilidad a la luz
- Sensibilidad al ruido
- Agresividad o más irritabilidad de lo habitual
- Sensación general de malestar
- El cerebro se siente sin forma o nublado
- Dificultad para concentrarse o recordar
- Sensación de ansiedad o nerviosismo
- Sensación de lentitud
- Emocional

Test de memoria

- ¿En qué lugar estamos hoy?
- ¿Qué parte del concurso está en marcha ahora?
- ¿Qué día de la semana es?
- ¿Qué día es hoy?
- ¿Qué hora es ahora?

Puede ajustar estas preguntas a las que cualquier patinador de competición debería ser capaz de responder. Si no se responde correctamente a alguna de estas preguntas, es posible que se haya producido una conmoción cerebral y el deportista deba ser retirado de la competición.

Red Flags (indicadores de que puede haber lesiones más graves)

- Dolor o sensibilidad en el cuello
- Visión doble
- Debilidad u hormigueo en brazos o piernas
- Dolor de cabeza intenso o en aumento
- Ataque o convulsión
- Deterioro de la conciencia
- Vómitos
- Aumento de la inquietud, agitación o agresividad

Si se presenta alguno de estos signos, el deportista debe ser evaluado urgentemente por un médico en el lugar de la competición, en el servicio de urgencias o en una consulta local.

El tratamiento inicial de cualquier conmoción cerebral debe ceñirse a las normas básicas de primeros auxilios, vías respiratorias, respiración, circulación e inmovilización de la columna vertebral antes de la retirada de la zona de competición.

Los atletas sospechosos de sufrir una conmoción cerebral deben:

- Ser retirados inmediatamente de la participación después de cualquier primer auxilio básico
- No dejarlo solo al principio y durante al menos 2 horas
- No beber alcohol
- No tomar aspirina, ibuprofeno o cualquier otro NSAID
- No consumir drogas recreativas
- No enviarles a casa para que estén solos
- No conducir un vehículo de motor
- Ser remitidos para una evaluación médica adecuada

PROTOCOLO PARA LA SOLICITUD DE ACLARACIÓN

SOLICITUD DE ACLARACIÓN:

Según las reglas de competición de World Skate: "Una vez que las puntuaciones de la competición son aprobadas por el Juez Principal y publicadas, son definitivas e inapelables."

Los deportistas pueden solicitar una explicación sobre cuestiones relacionadas con el arbitraje y la competición siguiendo el Protocolo de Aclaraciones de la WS.

Siga estos pasos para solicitar una aclaración:

- Las solicitudes de aclaración **sólo** pueden presentarse por escrito utilizando el formulario específico disponible en el mostrador de inscripción (durante el evento) o en línea en la siguiente dirección: sportsdepartment@worldskate.org
- Las solicitudes de aclaración pueden presentarse en cualquier momento durante la competición y, a más tardar, en las 24 horas siguientes a su finalización.
- Las solicitudes de aclaración deben entregarse al Secretario de Competición de World Skate en el mostrador de inscripción del evento o en la oficina de World Skate. Bajo ninguna circunstancia se debe contactar directamente con el Delegado Técnico, el Juez Principal o los jueces.
- Las solicitudes de aclaración pueden presentarlas exclusivamente :
 - El deportista o su tutor legal si es menor de 18 años
 - Gerente del equipo nacional (NTM)
- En el caso de una solicitud de aclaración presentada por el gerente del equipo nacional, el atleta o tutor legal debe dar su consentimiento a la presentación mediante la firma del formulario.
- Todas las solicitudes de aclaración deben estar debidamente cumplimentadas en todas sus partes, facilitando los detalles y el contexto que se desea aclarar. Se rechazarán las solicitudes genéricas.

Una vez que el secretario de la competición haya recibido la solicitud de aclaración, el documento pasará al delegado técnico que se pondrá en contacto con el Juez Principal y otros ITOs pertinentes para tramitar la solicitud.

Aunque el desarrollo de la competición tiene prioridad sobre la respuesta a las solicitudes de aclaración, el Delegado Técnico hará todo lo posible por tramitar la solicitud en un plazo de 24 horas durante la competición, y en el plazo de una semana a partir de la presentación de la solicitud de aclaración una vez finalizada la competición.

FORMULARIO DE SOLICITUD DE ACLARACIÓN:

Nombre del atleta:
Nacionalidad:
Fecha y hora del suceso:
Nombre del evento, disciplina, fase de competición:
Solicitud de aclaración (explique los hechos y exprese detalladamente su solicitud de aclaración)
Contacto de correo electrónico
Nombre y función del solicitante (si son distintos de los del deportista)

Firma del solicitante