REGLAMENTO TÉCNICO

SKATE CROSS

Aprobado por la Comisión Delegada el 28.11.2025

ÍNDICE

1. Introducción y Definición

    1.1. Skate Cross

    1.2. Team Cross

    1.3. Pump Track

2. Competidores

    2.1. Comportamiento

    2.2. Seguridad

    2.3. Patines

    2.4. Protecciones e Indumentaria

3. Normas Técnicas

    3.1. Entrenamientos

    3.2. Time Trial

    3.3. Sistema Winpool

    3.4. Finales

    3.5. Juego Limpio

4. Reclamaciones

5. Aplicación del Reglamento Internacional

1. Introducción y definición

La disciplina de Skate cross está compuesta por 3 sub disciplinas:

- Skate Cross
- Team Cross
- Pump Track

1.1. Skate Cross

El Skate Cross consiste en una serie de carreras entre tres (3) o cuatro (4) patinadores, en una pista con obstáculos (por ejemplo, rampas, fun-box, pirámides, olas) de diferentes alturas y con curvas.

Los dos (2) patinadores que crucen la meta en primer lugar clasificarán para la siguiente ronda.

Las rondas se disputarán hasta la final, donde los cuatro (4) mejores patinadores competirán entre sí.

Se pueden utilizar contrarreloj individual o el sistema Win Pool como criterio para la construcción de las series.

Un equipo está compuesto por **2 o 3 patinadores**. (solo dos de ellos competirán a la vez en los enfrentamientos).

Todos los miembros del equipo deben haber participado en las Clasificaciones.

1.2. Team Cross

El Team Cross consiste en una serie de carreras entre dos (2) equipos, en una pista con obstáculos (por ejemplo, rampas, fun-box, pirámides, olas) de diferentes alturas y con curvas.

En cada una de las series, el equipo cuyo patinador llegue en última posición no se clasifica para la siguiente ronda.

Las rondas se disputarán hasta la final, donde los dos (2) mejores equipos competirán entre sí.

Se pueden utilizar contrarreloj individual o el sistema Win Pool como criterio para la creación de las series.

1.3. 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.

2. Competidores

Los patinadores son responsables de familiarizarse con las reglas correspondientes del Skate Cross y deben cumplirlas, así como seguir las instrucciones adicionales de los jueces oficiales de Skate Cross. Los patinadores deben respetar todas las reglas y regulaciones del Skate Cross.

2.1. Comportamiento

Los patinadores deben comportarse de manera correcta y deportiva hacia los miembros de la Organización, Jueces, voluntarios, público…

Los jueces pueden impedir que un patinador compita en cualquier momento si muestra una actitud inaceptable dentro o fuera de la pista.

2.2. Seguridad

Los jueces pueden impedir que un patinador participe en cualquier momento si muestra una actitud inaceptable en la pista o demuestra habilidades insuficientes de patinaje que puedan crear situaciones peligrosas para él y/o para otros patinadores.

2.3. Patines

Los patines pueden consistir en 3 o 4 ruedas por pie, con un diámetro máximo de 110 mm, montadas en un chasis, y ensambladas únicamente con rodamientos, sin ningún tipo de asistencia motorizada o eléctrica.

No se permiten patines con bordes afilados u otras características que puedan dañar al propio patinador o a otros.

2.4. Protecciones e indumentaria

Los deportistas vestirán la camiseta del club al que pertenecen. Si el patinador es independiente deberá llevar una camiseta blanca y pantalón negro.

Para garantizar la seguridad de los competidores, es obligatorio el uso de los siguientes elementos de protección en todas las competiciones de Skate Cross:

- Casco, correctamente abrochado (BMX, MTB Downhill, hockey o patinaje agresivo) La correa debe estar correctamente ajustada.
- Rodilleras: Protección rígida obligatoria.
- Guantes con protecciones en la parte superior de la mano y muñecas.

Protecciones recomendadas:

- Coderas: Protección rígida recomendada.
- Protecciones para espinillas, muslos o dorsal.
- Crashpads.
- Protector bucal.
- Chaleco de protección.
- Casco integral.

3. Normas técnicas

3.1. Entrenamientos

Cada patinador es responsable de analizar la pista antes de la sesión de entrenamiento. Se asignará un tiempo de entrenamiento específico para que todos los patinadores puedan hacerlo.

Si un patinador pierde su franja horaria asignada, no se le permitirá unirse a otra disponible.

Siempre se ofrecerá una sesión de entrenamiento antes del inicio de las competiciones de Time Trials, Skate Cross, Team Cross y Pump Track.

El horario exacto será determinado por el Juez Principal.

3.2. Time Trial

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.

Durante las contrarrelojes, los patinadores recorrerán la pista de forma individual.

El cronometraje inicia cuando el patinador cruza la línea de salida y finaliza cuando cruza la línea de meta.

No se les permite agarrarse de ningún elemento de la pista (por ejemplo, vallas, conos) con las manos para ganar velocidad.

Se puede otorgar una excepción especial cuando un patinador tiene dificultades para llegar a la parte superior de una rampa.

Todos los patinadores realizan dos (2) bajadas cronometradas.

Un patinador que no inició (DNS), no terminó (DNF) o fue descalificado (DQ) en la primera pasada, aún puede participar en la segunda.

Comando de salida:

- "On your mark"
- Espera de 3 segundos
- "Ready"
- Después de “Ready”, el patinador es libre de iniciar su carrera dentro de los siguientes 5 segundos.

3.3. Sistema Winpool

- Los patinadores serán colocados aleatoriamente en diferentes carreras (o por ranking en caso de tenerlo).
- Cada patinador competirá contra otros de diferentes niveles en rondas sucesivas.
- Se realizan tres rondas de Winpool.
- Los patinadores con más puntos avanzarán a la siguiente fase de la competencia.

- 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.
    -

3.4. 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:

- "On your marks" – breve pausa.
- "Set" – 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.

3.5. 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.

4.Reclamaciones

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.

5.Aplicación Reglamento Internacional

Para todo lo no recogido en esta reglamentación técnica, se aplicará lo reflejado en el Reglamento de SkateCross de World Skate.
El Juez Principal dispone de la potestad de realizar las modificaciones que estime oportunas en el formato, el desarrollo o la organización de la competición, siempre que dichas modificaciones se realicen con el fin de preservar la seguridad de los participantes o asegurar el correcto funcionamiento del evento.