TITULO I: DISPOSICIONES GENERALES

OBJETO

Las siguientes reglas de competición se aplican a todos los eventos de skateboard autorizados por Euskal Herriko Skateboard Batzordea, en adelante EHSB, incluso los que no puntúen para la Clasificación en el ranking EHSB. El ranking EHSB sirve para determinar que skateboarders vascos recibirán ayudas para acudir al circuito nacional CNS-RFEP

Las siguientes reglas de competición solo se refieren a asuntos deportivos y técnicos, para cualquier otro propósito, se aplicarán los Estatutos, Reglamentos, Reglas y Reglamentos del WORLD SKATE.

EL SKATEBOARDER.

Obligaciones y Código de Conducta

Todos los patinadores tendrán las siguientes responsabilidades:

Poseer una licencia válida, ser miembro o afiliado de algún club reconocido por EHSB o habérsele otorgado un wildcard por la EHSB. Este punto no será necesario en esta primera edición del circuito)

- Aceptar cumplir con las reglas y regulaciones de EHSB.
- inscribirse según las vías determinadas por la EHSB e Informar de su participación en la oficina de la competición al menos una hora antes del comienzo de la competición, cada día de competición.
- Familiarizarse con el área de competición y las instalaciones calentando y practicando durante los entrenos libres o durante sus horas de entreno designadas.
- Despejar el área de competición antes de que comience la competición y evitar interferir de forma alguna con el progreso de la competición.
- Respetar y aceptar el juicio del jurado.

OFICIALES DE COMPETICION

Director de competición.

El Director de competición designado por EHSB realizará las siguientes tareas:

- Coordinar el personal y sus funciones para la correcta ejecución del evento.
- Consultar con el juez principal y el personal para determinar la duración de la competición y establecer los descansos que el jurado o la organización necesitan para llevar a cabo su
- cometido.
- El Director de competición es el máximo responsable de la toma de decisiones sobre cualquier tema relacionado con la seguridad en el área de competición.

El jurado

- El jurado es nombrado por EHSB y se elige de entre los jueces titulados de EHSB.

- 2 jueces y 1 juez principal. Si el juez principal no soluciona un desempate, lo solucionara el director de competición.

Juez principal

- El juez principal es la máxima autoridad en el jurado.
- El juez principal garantiza el cumplimiento de las regulaciones de la competición y traslada al Director de competición y delegado técnico cualquier asunto referente a una descalificación.
- El juez principal elabora con el secretario de la competición en los documentos de la competición.
- El Juez Principal, junto con los Jueces, verifica y aprueba los documentos de competición antes de ser utilizados o compartidos.
- El Juez Principal representa al jurado cuando interactúa con el Director de competición, TD, Comité organizador y los patinadores.

Jueces

- Valoran la actuación de los patinadores para determinar las clasificaciones finales del campeonato.
- Se comportan de una manera respetable apropiada a su posición.
- Reporta cualquier violación de las Reglas del EHSB, tanto situaciones que puedan dificultar el desarrollo de la competición, como aspectos que puedan constituir un peligro para los patinadores, El personal, el Juez Principal y el público.
- Está familiarizado con las regulaciones de cada evento.
- Los jueces deben facilitar el entreno a los patinadores.

Secretaría de competición

El Secretario de Competición está a cargo de todos los documentos necesarios para ejecutar el evento.
Interactuará con el Comité Organizador que le proporcionará la lista de patinadores registrados que han sido verificados y que se les permite competir.
El secretario recibe la lista en formato digital (hoja de cálculo) organizada por disciplinas y categorías de competición.

Los deberes del Secretario de Competición incluyen:

- Comprobar el listado de entrada de competidores y verificar el cumplimiento del atleta con las reglas de EHSB (por ejemplo, ser miembro de un club y tener su licencia en regla)
- Comprobar la lista de salida a competición.
- Imprimir las hojas de la competición para el jurado, el speaker y el DJ.
- Recoger las hojas de competición completadas por el Juez Principal.
- En caso de uso de un sistema de concurso electrónico, el Secretario de Competición estará a cargo de configurar y ejecutar el sistema, recibiendo puntuaciones y suministrando resultados.
- Recibir aprobación, negación o comentarios del Juez Principal sobre los resultados de la competición.
- El Secretario de Competición opera utilizando una computadora personal conectada a internet y una impresora puesta a su disposición por el Comité Organizador.

Cronometrador

El cronometrador es responsable de mantener los tiempos de competición. Opera utilizando un cronómetro exacto a 1/10 de segundo. El cronometrador reporta al juez principal y comunica en tiempo directamente al speaker y al juez principal.

Locutor o speaker.

El locutor o speaker (uno o más) comunica al público y patinadores las rondas, así como comunicaciones y deliberaciones del Comité Organizador y el Juez Principal,

- Anuncia el orden de inicio y presenta a los Patinadores.
- Anuncia los resultados del concurso.
- Hace anuncios de interés para la audiencia o el Comité Organizador.
- Según indicación del Juez Principal, el locutor comunica las decisiones del jurado.
- Anuncia el timing del concurso.

Delegado Técnico de EHSB - FVP (TD) (para competiciones que puntúen para el circuito nacional)

El Delegado Técnico es una función establecida para todas las competiciones nacionales acreditado por EHSB - FVP y se designa con las siguientes responsabilidades:

- Representar oficialmente a EHSB - FVP con dignidad y respetar al y ser respetado por el comité organizador local y su personal.
- Llegar un día antes del comienzo del primer día de entrenamiento.
- Tener la decisión final relacionada a las descalificaciones de los atletas para competir por razones de peso.
- El Delegado Técnico debe hacer todos los esfuerzos para crear un ambiente amigable y productivo antes, durante y después del evento.

El TD emite la aprobación final de los informes de evento emitidos antes de que puedan ser lanzados, anunciados, y distribuidos:

- Listados de inscripción.
- Listados de inicio.
- Resultados parciales y finales

En cualquier situación de significativo impacto en la ejecución de un evento, el Delegado Técnico EHSB - FVP, dentro de los siguientes diez (10) minutos al incidente, completará una descripción del mismo en el formulario correspondiente. En la siguiente información debe ser incluida:

- ¿Quién tomó la decisión?
- El evento y / o patinador afectado.
- La fecha y hora de la decisión.
- La descripción de la decisión.
- El área afectada (resultados, horario u otros)
- La firma del tomador de decisiones que certifique la exactitud de la descripción de
- el incidente del TD.

LA SEGURIDAD

La seguridad es un aspecto esencial para el EHSB. El Comité Organizador, junto con su personal, los oficiales de la competición y los patinadores colaborarán para que el evento sea realizado bajo las condiciones más seguras posibles para todas las partes involucradas.

En caso de lesión, la decisión final sobre la participación del atleta involucrado en la competición será tomada por el Director de competición, teniendo en cuenta la opinión expresada por el médico oficial y el propio patinador.

Emergencia médica

El Comité Organizador deberá cumplir con la normativa nacional y tomar las medidas y Pasos necesarias para garantizar primeros auxilios médicos rápidos durante toda la duración del evento. El comité organizador tomará las medidas necesarias para que sea posible el acceso fácil y rápido de los vehículos y personal de emergencia en el área de competición.

Acceso al área de competición.

Durante el transcurso del evento, el acceso al área de competición se permitirá solo a:

- Patinadores
- Entrenadores / jefes de equipo
- Operadores de medios
- Oficiales de la competición
- Speaker
- DJ
- Proveedor de servicios médicos y paramédicos.
- Personal del comité organizador.

Para que comience cada fase de la competición, el área de competición debe estar libre de Patinadores, técnicos y operadores de medios. La presencia de objetos y personas en ellos márgenes del área de competición solo será permitido si no interfieren con ellos patinadores en competición.
El Comité Organizador deberá implementar un sistema que regule los accesos, de modo que solo se permita la entrada en el área de competición al personal autorizado.

Número máximo de patinadores en el área de competición.

El Comité Organizador impondrá y hará cumplir un número simultáneo máximo de Patinadores en el área de competición. Dicho número se establecerá para permitir un bajo nivel de riesgo de colisión razonable entre patinadores. En cualquier momento, el Director del Concurso puede solicitar el conteo de las personas en el área de competición y suspender el evento hasta que las condiciones de seguridad antes mencionadas estén reforzadas.

Protección de seguridad de los patinadores.

Cada Patinador patinará con el equipo de seguridad que considere necesario para garantizar su seguridad. Dicha elección se realizará evaluando su propio nivel de habilidad y estilo de skateboard.
El uso de un casco es obligatorio para los atletas menores de 18 años. Esto se debe hacer cumplir por el Comité Organizador también durante las sesiones de entrenamiento / práctica del campeonato.
El Director no iniciará la competición en el caso de que los Patinadores que deban usar casco no lo lleven puesto. La falta de uso de casco invalidará la puntuación de cualquier patinador menor de 18 años.

Especificaciones de los materiales.

Monopatín

Un monopatín consiste en una tabla con cuatro ruedas unidas por ejes. No existen limitaciones en la forma, los materiales o el tamaño del monopatín o sus partes.
El monopatín no puede sujetarse a los pies del patinador por ningún medio físico.

Casco

Solo se permiten los siguientes tres tipos de cascos:
• Cascos con certificación ATSM, CE, CPSC, SNELL u otras certificaciones válidas verificables.
• Cascos fabricados con EPS (poliestireno expandido) como componente principal para la absorción de golpes.

Identificación visual

No se usan dorsales, números, etiquetas de nombres u otras ayudas de identificación física.

ENTRENAMIENTOS

Entrenamientos previos a la competición: los patinadores deberán disponer de tiempo de entrenamiento antes del inicio de una competición. Durante los entrenamientos previos a la competición, solo los Patinadores registrados pueden acceder al circuito o bowl. Se organizarán sesiones de práctica separadas para patinadoras.

Calentamiento de la competición: los patinadores deben disponer de al menos 5 minutos de entrenamiento como mínimo antes de su grupo. Durante la competición solo entrenaran los patinadores a punto de competir.
En la siguiente fase de competición podrán acceder de nuevo al circuito o bowl.
En condiciones adversas, y por acuerdo de al menos el 50% de los atletas que van a competir en esa fase concreta del campeonato, el director del concurso tiene la capacidad de decidir realizar el evento, incluso si los patinadores no han podido practicar como se describe anteriormente.

REUNIONES DE INFORMACION Y SEÑALIZACION

Reunión de jueces

A la reunión de jueces deben asistir los siguientes miembros del personal: juez principal, jueces, Delegado técnico, director del concurso. Se les puede pedir al cronometrador, speaker y DJ que se unan a la reunión para discusión y actualizaciones sobre temas relacionados con su rol.
La Reunión de jueces debe incluir un recorrido del Skatepark y una discusión de los obstáculos y la dificultad de las funciones y criterios de evaluación.

Reunión de patinadores y jefes de equipo

La reunión de Patinadores y entrenadores de Equipos se llevará a cabo en el lugar del campeonato después de la última sesión de práctica en grupo de cada disciplina (es decir, una única Reunión de patinadores para mujeres y hombres o para cada disciplina. Tal reunión será organizada por el director del campeonato en común con el jefe de jueces y estará abierto para

patinadores, entrenadores, jefes de equipo y oficiales de competición. Los temas de la reunión de patinadores deben incluir al menos el calendario de la competición, el sistema de la competición, los criterios de evaluación.
Las reuniones también están abiertas para entrenadores y oficiales técnicos nacionales.

Tablero de información / Área de información

Un panel de información o área de información bien definida, de fácil acceso y visible debe estar disponible para patinadores, entrenadores, jefes de equipo, personal de medios.

Y debe proporcionar como mínimo Información sobre el calendario y horario de eventos, formato de la competición, los criterios de evaluación, el desglose del premio, los resultados de la competición.

PROCEDIMIENTO DE COMPETICION

Rondas de competición

La competición consta de 3 rondas:

- Clasificatorias.
- Semifinal.
- Final

Solo en el caso de que los patinadores registrados superen los 100 corredores en la ronda de clasificación, y después de consultar con el TD y el Juez Principal, el director de campeonato podría decidir agregar una ronda clasificatoria extra.

En Clasificatorias, los patinadores competirán en series de 6 personas. Cada patinador patinará 3 rondas de 40 segundos.

La mejor puntuación contará para los resultados. En caso de que la ronda clasificatoria, comprenda más de 80 atletas, si tanto el Director del Concurso como el Juez Principal están de acuerdo, las clasificatorias de podrán realizar en un formato de Jam sesión de 3 patinadores.
Los primeros 20 patinadores del ranking de las eliminatorias avanzarán a la SemiFinal

Semifinal

En la Semifinal, los 20 patinadores calificados competirán en 4 heats de 5 skaters. Cada patinador patinará tres rondas de 40 segundos. La mejor puntuación de las 3 rondas será la que contará para los resultados.
Los primeros 8 patinadores de la clasificación combinada de las eliminatorias avanzarán a las finales.

Finales

En la final de PARK, los patinadores competirán en un solo Heat de 3 rondas de 40 segundos. la mejor puntuación de las 3 rondas contará para los resultados finales.

En la final de STREET, los patinadores competirán en un solo Heat de 3 rondas de 40 segundos. la mejor puntuación de las 3 rondas contará para los resultados finales. Tendrán también 5 intentos para realizar el mejor truco de los que contaran los mejores 4.

METODO DE JUICIO

Los jueces utilizarán los siguientes criterios para formular una puntuación única basada en el rendimiento de un patinador dentro de los parámetros de la competición.

Criterios de juicio (en orden de prioridad)

• Dificultad
Truco realizado
Selección de obstáculos

• Ejecución
Calidad de Ejecución
Estilo

Fluidez / Potencia / Agresividad / Estética.
Velocidad
Altura / Distancia
Calidad del aterrizaje.

• Uso del circuito o Bowl.
Variedad de trucos

Un número mayor de trucos no necesariamente tendrá una puntuación más alta. La dificultad y la ejecución son más importantes en la valoración general de la puntuación.

Variedad de Obstáculos
Flujo
Consistencia

Si bien la consistencia y las rondas sin fallos son un factor clave en cualquier nivel de alto rendimiento en el monopatín, la consistencia por sí sola no será suficiente para ganar una competición en tanto valor como la dificultad, la ejecución y el uso de obstáculos que por supuesto, son más importantes en la valoración general de la puntuación.

Escala de valoración

Los tres jueces utilizarán una escala de 0-100 puntos.

DNS = No se inició
0 - 49 puntos = bajo nivel de criterios cumplidos
50 - 79 puntos = Nivel medio de criterios cumplidos
80 - 100 = Alto nivel de criterios cumplidos

Semifinal

Los 20 mejores skaters de clasificatorias. salen en orden inverso a la clasificación de clasificatorias.

Final
Top 8 riders de semifinales se preseleccionarán en orden de clasificación inverso a la clasificación de semis.

Las reglas de desempate.

Se suman las puntuaciones de los tres jueces de la mejor carrera; El patinador con el total más alto está clasificado primero.
Si aún están empatados, se le pedirá a los tres jueces que voten sobre quién es el primero.
En caso de Varios empates, a los jueces se les pedirá nuevamente que voten por el segundo mejor, etc.

NORMAS DE RETIRO Y REEMPLAZO

Los patinadores pueden retirarse del evento por cualquier motivo, avisando al Director de Competición.
El director de competición puede decidir si se puede llenar el espacio vacío con el siguiente patinador no calificado disponible para competir en las Prelims / Semi Finals.
El patinador de reemplazo tomará el lugar preseleccionado del patinador reemplazado.

Juicio y apelación

Una vez que los puntajes de la competición son aprobados por el juez principal y publicados, ya está abierto a la apelación.

Cronología de las rondas.

Los patinadores tienen cinco segundos para comenzar su ronda después de la señal.
Si el patinador a propósito no comienza su carrera o intenta un truco dentro de cinco Segundos desde la señal, perderá la oportunidad de ser puntuado en esa ronda a decisión del director del concurso.
El cronometro comienza a contar cuando el patinador coloca ambos pies en su tabla Al comienzo de la carrera.
Se activará una señal de bocina cuando el tiempo expire llegando el reloj a cero. Un truco se considerará durante el tiempo y se anotará si la maniobra está en curso antes de la señal de la bocina.
Con referencia específica a la disciplina del parque, en PARK un truco se considerará en progreso cuando las 4 ruedas del monopatín están en la transición (o la superficie inclinada) que conduce hasta truco de ejecución y EN STREET cuando el patinador hay picado el ollie.
El juez principal decidirá si un truco completado después de un tiempo será válido para puntuar.
El reloj se parará en caso de caída. La ejecución se terminará antes de la expiración de
El límite de tiempo y puntuación.

SITUACIONES RELACIONADAS CON LA COMPETICION

Un patinador no comienza una carrera o un truco.

Si un patinador no comienza una carrera o un truco durante su hora de inicio, se le otorgará una puntuación cero.

Interrupción de la competición durante una actuación de patinador.

La competición se reanudará desde donde se interrumpió y el patinador interrumpido obtendrá un reinicio, dentro de la misma, o una sesión posterior.

Interferencia externa durante el desempeño de un patinador.

En caso de una interferencia externa que pueda comprometer el rendimiento del atleta, el El director del concurso, a su criterio, puede dar al patinador una opción de reinicio

Las rondas no pueden ser ejecutadas al completo

Calificaciones, Semifinal y Final: Se deben completar un mínimo de dos carreras para Validar los resultados finales.

La Final no puede llevarse a cabo / no puede ser completada

Los resultados de un evento pueden considerarse finales y usarse para distribuir medallas y diplomas si la competición tiene que detenerse después de la finalización de las Semifinales por cualquier razón. Es extremadamente importante que los patinadores estén informados sobre esta posibilidad.

El comienzo de los clasificatorios en un evento.

Un patinador calificado para la Final no puede comenzar (por razón diferente a DESCALIFICACION)

Si un patinador que se ha clasificado para la final no puede comenzar la final (por ejemplo, se ha lesionado durante el calentamiento), no serán reemplazados y se clasificarán los últimos en la Final.

Un patinador calificado para la Final es DESCALIFICADO antes de que comience la Final

Si un patinador que ha calificado para la Final está marcado como descalificado antes del comienzo de la Final, el siguiente patinador no calificado mejor clasificado pasará a la final.

Menor infracción a las normas.

El Delegado Técnico de World Skate puede decidir anotar una carrera o un truco con 0 puntos. El patinador sigue siendo elegible para la clasificación con sus otras actuaciones.

Fallo del equipo (skateboard) durante una carrera

El patinador puede intentar y continuar con el equipo roto. El reloj no se interrumpe.
La carrera se anota hasta el retiro o el final de la carrera.
Al patinador se le puede proporcionar un monopatín de reemplazo. El reloj no se interrumpe.
La ronda se puntúa hasta el final de la carrera.

El patinador se detiene: La ronda se anota hasta la retirada.

Fallo del sistema de puntuación / reloj

Si se produce una interrupción debido a una falla del equipo de cronometraje o puntuación, la competición puede reanudarse utilizando los sistemas de puntuación y puntuación manuales, y las salidas afectadas se Producido de forma normal.

TIPOS DE DESCALIFICACION

Descalificación por incumplimiento de las reglas de competición de EHSB
Una descalificación por incumplimiento de las reglas de competición de World Skate debe indicarse con la marca de resultados no válidos "DSQ".

Descalificación por comportamiento antideportivo (DQB)

Una descalificación debido a cualquier violación de la Carta Olímpica, del Mundo Antidopaje, Código, o cualquier otra infracción grave de la normativa aplicable emitida por el COI, World Skate o un NOC debe estar indicado con la Marca de Resultados Inválidos "DQB".

Descalificación después de un evento y hasta el día posterior al cierre de Ceremonia.

Después de un evento y hasta el día siguiente a la Ceremonia de Clausura, la organización actualizará Todos los resultados necesarios. Todos los productos actualizados deben ser aprobados por EHSB persona designada antes de la distribución.

COMUNICACIÓN PARA PATINAR EL EVENTO

Entradas del concurso

Al final del último día de práctica, el delegado técnico de EHSB, después de firmar, enviara los listados de competición y otras comunicaciones relevantes a EHSB.

Lista de inicio y resultados

Al final de cada día de la competición, el delegado técnico de EHSB, después de firmar, envía las listas de inicio, los resultados y otras comunicaciones relevantes a EHSB.
Los formatos y el método de entrega se acordarán con EHSB antes del primer día de la práctica comienza.

EN CASO DE FALTA DE PERSONAL POR CUALQUIER RAZON, UNA MISMA PERSONA PODRA REUNIR DISTINTOS COMETIDOS DENTRO DEL COMITE ORGANIZADOR.

EL COMITE ORGANIZADOR SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR LAS NORMAS PARA SALVAGUARDAR LA MAS ADECUADA EJECUCION DEL EVENTO Y/O CIRCUITO CON EL UNICO FIN DE BENEFICIAR AL SKATE Y AL SKATEBOARDER EN GENERAL EN FUNCION DE LAS CIRCUNSTANCIAS TANTO PARTICULARES COMO GENERALES.

DISPOSICION ADICIONAL

Para todo lo no contemplado en estas Bases de Competición, específicas para las competiciones autonómicas de la FVP, se estará a lo establecido por el reglamento general de competiciones de la FVP y demás reglamentación que sea de aplicación.