

Juegos Porteños 2023

Skateboarding

Generalidades:

Podrán participar chicos, chicas y adolescentes entre 8 y 18 años con domicilio en CABA.
El día de competencia deberán presentar DNI, para constatar identidad y domicilio en CABA.
Torneo libre y gratuito, los y las participantes no deben abonar nada por la participación del evento.
Las inscripciones se realizan a través de la página de deportesba/juegosporteños.
La cual deberán cargar todos los campos obligatorios y adjuntar documentación que solicite el sistema.
Las personas inscriptas serán informadas al coordinador del deporte en forma periódica.
Cierre de inscripción 10 días antes del torneo.
El torneo se realizará el 29 de julio, y en lo posible al cierre, se realiza la entrega de medallas.
La Secretaría de Deportes proveerá para el evento, servicio médico (ambulancia), medallas, hidratación, seguro por accidentes personales y lugar de competencia.
El/ la adulto/a que acompaña a los y las deportistas el día de la competencia debe ser mayor de 21 años, ya sea entrenador/a o delegado/a designado y es el responsable del deportista antes, durante y después del encuentro.

Categorías participantes

1.1 Participantes

Se competirá en las categorías individuales no profesionales Femenino y Masculino, en modalidad street, divididos en Sub-10 (nacidos en los años 2015, 2014, 2013) Sub-15 (nacidos en los años 2012, 2011, 2010, 2009) y Sub-18; (nacidos en los años 2008, 2007, 2006 y 2005).

Reglamentación

2.1 Reglamentación

Esta disciplina tomará como referencia las reglas oficiales de World Skate con formato de street, teniendo en cuenta las siguientes adaptaciones y especificaciones para el evento.

2.2 Las características, formato y condiciones de la competencia, explicitados en el presente reglamento, serán detalladas a los y las entrenadores/as, durante la reunión técnica de la disciplina, que se llevará a cabo oportunamente, previo al inicio de las jornadas competitivas.

2.3 Los deportistas deberán presentarse en los horarios de citación programados. Contarán, dentro del cronograma, con momentos de práctica y reconocimiento de pista, en el área oficial de competencia, en los horarios debidamente informados.

2.4 Los participantes deberán respetar estrictamente las normas de cuidado y prevención establecidas por la Organización durante toda su permanencia en el skatepark, para evitar accidentes.

2.5 El director o la directora de competencia de la disciplina será la máxima autoridad sobre cualquier situación relacionada con la seguridad, en dicha área.

2.6 El panel de jueces estará conformado por 3 oficiales y serán los encargados de juzgar técnicamente las actuaciones de los/as participantes.

2.7 Sólo podrán acceder al área de competencia los y las integrantes de las delegaciones acreditados (deportistas y entrenadores/delegados).

2.8 Previo a cada inicio de competencia, el área deberá estar liberada de personas y de cualquier tipo de interferencia, incluso, en los márgenes de la misma.

2.9 Los y las participantes contarán, al inicio de su presentación, de un mínimo de 5 minutos de práctica.



2.10 La jornada iniciará en el skatepark, con una reunión de todos los y las participantes, entrenadores/as, delegados/as e integrantes de la Organización en la que se aclaran los detalles técnicos de la competencia.

2.11 Cada participante podrá utilizar el equipo de seguridad que considere necesario, según su estilo y nivel de patinaje, siempre y cuando no sea objetado por el director de la competencia.

Sistema de Competencia y puntuación

3.1 El cronograma será detallado en la reunión técnica, y se desarrollará durante dos etapas el mismo día, con el siguiente formato:

3.2 El día de práctica será el mismo día de Clasificación y de las Finales

3.3 Participarán en baterías de hasta 5 competidores a la vez, cada pasada tendrá una duración de 45 segundos.

3.4 El panel de jueces estará conformado por 3 oficiales, siendo uno, el principal.

3.5 Serán los encargados de juzgar técnicamente las actuaciones de los/as participantes.

3.6 Los jueces puntuarán con rango entre 0 y 100, en todas las etapas.

3.7 La pasada con mayor puntaje será tomada para la clasificación.

3.8 Los 10 competidores/as mejor puntuados clasificarán a las finales en cada categoría.

3.9 La competencia podrá contar con adaptaciones o ajustes consecuentes con el número total de participantes.

3.10 El tiempo de las pasadas será activado con la bocina de inicio, y la misma indicará también el final.

3.11 Un truco será considerado válido y puntuado si la maniobra está en progreso antes de que suene la bocina.

3.12 El juez principal podrá decidir validar o no, un truco completado después de la finalización del tiempo.

3.13 El cronómetro no se detendrá en ninguna circunstancia.

3.14 Si una rutina se viese interrumpida por un factor externo, el director o la directora de la competencia tendrá la autoridad para decidir la continuidad, con el tiempo restante, o el reinicio de esta. Podrá, si lo considera pertinente, consultar al participante sobre su preferencia.

3.15 Todas las rutinas deben completarse para validar los resultados de la pasada.

3.16 En las Finales, se deberá completar al menos las dos rutinas (pasadas)

Criterios de Desempate

* En caso de igualdad, se resolverá el empate mediante reunión de jueces, quienes podrán decidir convocar a los competidores empatados a una nueva pasada de desempate, si los tiempos de la competencia lo permiten.

