

Juegos porteños 2024

Patín Carrera

1. Participantes

Las competencias serán en las categorías

- Sub 14 (nacidos años 2011 y 2012)
- Sub12 (nacidos años 2013 y 2014)
- Sub 10 (nacidos años 2015 y 2016)
- Sub 8 (nacidos años 2017 y 2018)

Todos los integrantes del equipo deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

La modalidad de participación, según lo establecido en el Manual de Competencia, será comunitaria y de característica libre. Se competirá con patines ROLLER, con bota alta de plástico y tela reforzada, (dispuestos en una serie de máximo 4 (cuatro) ruedas fijadas en línea, estos deben tener obligatoriamente el total de las ruedas que permite el chasis (frame) y estar apoyadas todas simultáneamente en el suelo. También se permiten patines que tengan dos pares de ruedas fijadas paralelamente con tiras bien sujetadas que sostengan las zapatillas, o con dos pares de ruedas atrás paralelas y una adelante, y el tipo patín tradicional que deben estar sólidamente unidos a los zapatos y los ejes no deben sobresalir de las ruedas. Los frenos y su soporte originales están prohibidos (deben ser desmontados). Está PROHIBIDO el uso de patines modificados con bota profesional.

2. Reglamentación

Esta disciplina se registrará por el Reglamento Oficial CAP/CNC (Confederación Argentina de Patinaje/Comité Nacional de Carreras) y los ítems complementarios o adaptaciones que se detallan en el presente Reglamento.

El sorteo de orden de salida de las pruebas será informado en la Reunión Técnica del deporte, en la cual se detallarán los principales aspectos de la competencia.

Se permite el uso de:

Ruedas de goma poliuretano diámetro máximo 90mm, se permiten modelos de 3 y 4 ruedas.

Rulemanes hasta ABEC9.

Chasis aleación de aluminio, o plástico rígido.

Botas Blandas o rígidas, con cordones o abrojos de sujeción y 1 o 2 cliqueras o straps.



3. Sistema de Competencia

Prueba “Circuito de Habilidades”

En esta prueba deberán participar todos los inscriptos.

Las pruebas del circuito de habilidades se desarrollan sobre un trazado señalado con conos o tortuguitas y/o vallas, con una línea de largada y una de llegada.

Organización de la competición: estará a cargo del equipo de jueces que integran el evento.

El orden de salida es establecido por el Comité Técnico.

Cada patinador tendrá 1 intento para realizar el circuito a modo de práctica y luego se procederá a la toma de tiempos y errores técnicos en la competencia.

Son consideradas faltas técnicas: desplazar un cono, tirar o desplazar una valla, cortar camino o realizar atajos.

Son considerados errores técnicos: realizar mal un ejercicio, o no realizarlo.

Desarrollo de la prueba

El/la patinador/a se coloca detrás de la línea de salida y espera la indicación del juez para comenzar la prueba. En caso de largada en falso se interrumpe la prueba y el deportista regresa al punto de partida.

Luego de recibir la señal de salida, el patinador debe transitar el circuito de habilidades cumpliendo cada ejercicio técnico en forma individual.

La largada deberá ser en tiempo y forma, sin pisar la línea.

Los circuitos de habilidades se encuentran tipificados en el punto 3.1.17 y cada uno estará determinado por la categoría a la cual pertenece el/la patinador/a. Cada circuito de habilidad se encuentra graficado con su correspondiente ejecución.

Se establecerá tiempo de llegada y cantidad de errores.

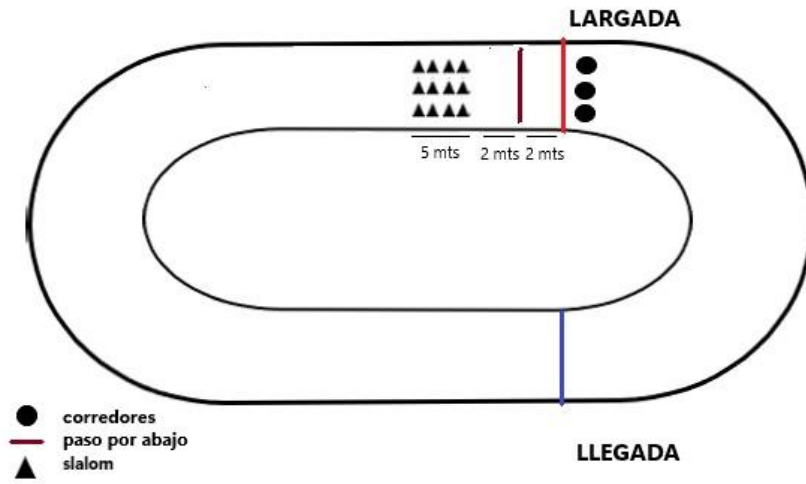
En caso de accidente, el corredor podrá realizar una nueva salida al final de su ronda de participación.

La prueba finaliza cuando el/la patinador/a haya completado el circuito y cruzado la línea de llegada.

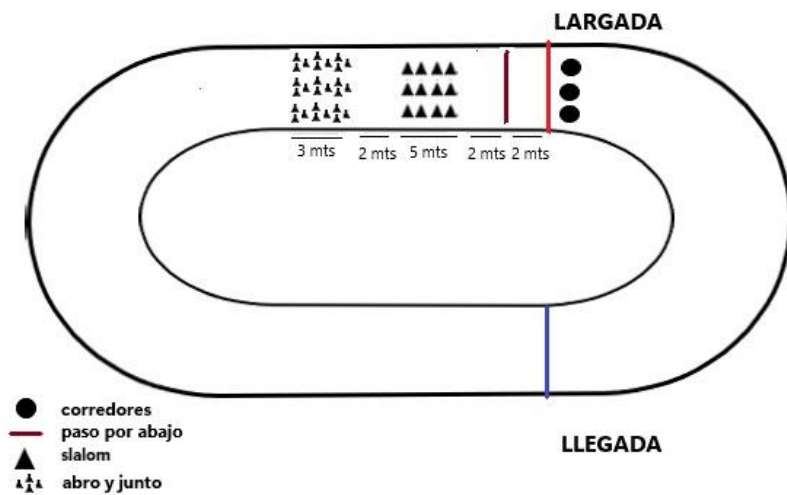


Modelos de circuitos de habilidades a utilizar:

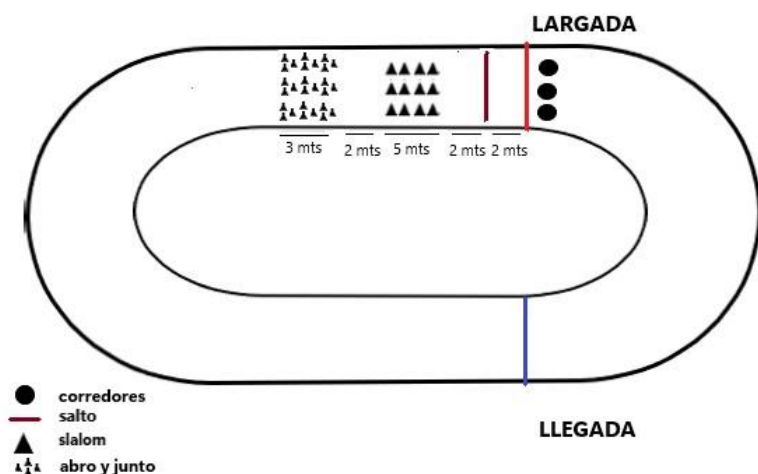
Habilidad 1 – Categoría SUB 8



Habilidad 2 – Categoría SUB 10 y SUB 12



Habilidad 3 – Categoría SUB 14



La sumatoria de puntos en el circuito de habilidades será la siguiente:

Puesto Final de Habilidades	Circuito de	Puntos
1°		16 puntos
2°		13 puntos
3°		10 puntos
4°		8 puntos
5°		7 puntos
6°		6 puntos
7° al último participante		3 puntos

ACLARACIÓN CIRCUITO HABILIDADES.

Obtendrá el primer lugar en la clasificación de esta modalidad aquel patinador que realice el recorrido en el menor tiempo. En caso de cometer un error en el circuito (desplazar un cono, realizar mal un ejercicio, no realizarlo, etc) la clasificación final será de la siguiente manera:

- a. Patinadores que no hayan cometido errores (en forma ascendente: desde el que hizo menos tiempo hasta el que hizo más tiempo).
- b. Patinadores que cometieron 1 (un) error (en forma ascendente: Desde el que hizo menos tiempo hasta el que hizo más tiempo).
- c. Patinadores que cometieron 2 (dos) errores (en forma ascendente: desde el que hizo menos tiempo hasta el que hizo más tiempo).



d. Así sucesivamente

Prueba de 250 metros Pista (Sub 8), 300 metros Pista (Sub10) y 400 metros Pista (Sub12 y Sub14).

La carrera de 250 metros pista, 300 metros pista y 400 metros pista es una prueba a Sprint Final, en donde se establece una largada en grupo y un orden de llegada en la línea de meta.

Organización de la competición

Teniendo en cuenta la cantidad de patinadores inscriptos se realizan tantas series de clasificación como sean necesarias para llegar a una final de 6 (seis) competidores.

Las series clasificatorias podrán tener un máximo de 6 (seis) participantes, y los clasificados a instancias subsiguientes no podrán ser menos de 3 (tres) competidores por serie.

La sumatoria de puntos en el orden de llegada final de la competencia será la siguiente:

Puesto Final de prueba 250 mts, 300 mts y/o 400 mts	Puntos
1°	14puntos
2°	11puntos
3°	8puntos
4°	6puntos
5°	5puntos
6°	4puntos
7°al último participante	1punto

Desarrollo de la prueba

El orden de cuerda será determinado por el Juez Árbitro, asegurando que cada participante tenga un lugar apropiado de largada.

La competencia se inicia con orden del Juez largador.

En caso de largada en falso la carrera es interrumpida, volviendo cada competidor a su lugar en la línea de partida para reiniciar la competencia inmediatamente.

A cada competidor se le permitirá un máximo de 2 (dos) largadas en falso, procediendo el juez largador a sancionar al deportista que realizó el adelantamiento con un distanciamiento en la largada, en dicha situación el patinador deberá largar en una línea marcada a 1 metro por detrás de la línea de partida de la competencia.

Una vez iniciada la competencia se rige por Reglamento Nacional de Patinaje de Velocidad, Comité Nacional de Carreras del año 2024.



Premiación

Los patinadores serán premiados del siguiente modo:

Por género (femenino/masculino) por la suma general de puntos de las 2 (dos) pruebas competitivas (Habilidad y Carrera convencional) disputadas, del competidor.

5. Indumentaria y protecciones

Los competidores podrán presentarse en el punto de partida con la indumentaria oficial reglamentaria que se utiliza en el patinaje y que está autorizada por Reglamento Nacional de patinaje de Velocidad, Comité Nacional de Carreras; o bien con indumentaria deportiva representativa de su escuela, siempre y cuando la misma no tenga botones, cierres metálicos, o cualquier elemento que atente a la integridad física propia, o de otros deportistas.

El uso del casco y de los guantes deportivos será OBLIGATORIO, también se permitirán rodilleras, coderas y muñequeras, siempre y cuando las mismas no tengan elementos rígidos que sobresalgan y atenten contra la seguridad de otros patinadores/as.

Penalizaciones

Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el Reglamento Nacional de patinaje de Velocidad, Comité Nacional de Carreras.

Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas o indisciplinas graves serán sometidos a las sanciones del Tribunal de Disciplina de los Juegos Porteños.

