



Reglamento simplificado de campeonatos de Skateboarding base V.1

El siguiente reglamento pretende ser un documento sencillo y útil para los organizadores de campeonatos de Skateboarding modalidad Bowl y modalidad Street. Para un adecuado cumplimiento es necesario que los organizadores tengan amplia experiencia en el Skateboarding.

Ni se recomienda ni se autoriza el uso de este reglamento por personas ajenas al Skateboarding. No se recomienda en eventos retransmitidos en los que se debería usar un reglamento ajustado y pactado a las circunstancias particulares.

Índice

1. Organización rotativa de los participantes	2
2. Sistema de puntuación simplificado para jueces	4
3. Hojas para jueces (para crear un cuaderno por cada juez)	5

1) Organización rotativa de los participantes

Los participantes harán grupos de 5 participantes y patinarán en modo *JAM* consecutivo.

Por cada grupo de 5 participantes hay un tiempo recomendado de 30 minutos dividido en dos partes:

A. 15 minutos de calentamiento no puntuable

B. 15 minutos de competición puntuable

A. Calentamiento

Durante el calentamiento **solo pueden patinar los 5** participantes en la pista, pueden patinar los 5 a la vez.

B. Competición

Durante la competición patinan por orden, **solo un participante en la pista en todo momento**. Durante este tiempo el cambio de patinador se realizará cuando:

- El patinador falla un truco.
- El patinador *plancha* más trucos de lo permitido: 4 trucos en Street y más de 8 en Bowl o rampa, siendo estos números recomendados que deben pactarse a principio de temporada. Además, esta limitación siempre puede omitirse cuando los siguientes trucos excedan en dificultad a todos los anteriores.

Pasado el tiempo se efectúa el cambio de grupo de participantes.

Recomendaciones y aclaraciones

Ajustes proporcionales a grupos de diferente tamaño (tomando 15 minutos como ejemplo)

- Para grupos de 4 se patinan 15 minutos de calentamiento + 12 minutos de competición.
- Para grupos de 6 se patinan 15 minutos de calentamiento + 18 minutos de competición.
- En caso de tener un grupo de 1 hacer un grupo de 6
- En caso de tener un grupo de 2 hacer dos grupos de 6
- En caso de tener un grupo de 3 hacer dos grupos de 4

Recomendaciones generales

- Realizar **preinscripciones y marcar horarios** de competición, que cada participante sepa su hora de patinar antes del día del campeonato. Los que lleguen el mismo día salen los últimos.
- Insistir en el **respeto del tiempo de calentamiento** a los patinadores de cada grupo.
- Si son pocos participantes se puede hacer final directa. A medida que el número aumenta pueden hacerse las clasificatorias que se crean convenientes (para la final se repite el proceso con los participantes clasificados)
- En caso de tener un muchos participantes en lugar de 15 minutos por grupo se puede usar menos tiempo, especialmente en las clasificatorias. No se recomienda un tiempo inferior a 10 minutos, tanto en el calentamiento como en la competición.

Lo más importante es que los participantes tengan tiempo para expresar su skateboarding y queden contentos. El objetivo de los campeonatos es fomentar el skateboarding y divertirse, y de paso fomentar la cultura de club y hacer socios para ganar representación en la sociedad.

2) Sistema de puntuación simplificado para jueces

Cada juez dispondrá de un cuaderno de juez: debe imprimir a doble cara suficientes copias y encuadernarlas de la hoja que se adjunta al final de este documento.

En el cuaderno de juez hay que rellenar los siguientes datos por cada participante antes de empezar. El tiempo de calentamiento es ideal para realizar esta tarea, ya que cada grupo de participantes debe ocupar una hoja.

- **Competición:** Nombre del evento.
- **Estado:** Clasificatorias, semifinal o final
- **Modalidad:** Street, Bowl, Rampa,... (solo una categoría)
- **Categoría:** Femenina, masculina, infantil, juvenil, ... (si ha patinadores o patinadores de diferentes categorías en el mismo grupo hay que indicarlo, por ejemplo: Masculina open y Masculina master)

En caso de grupos de 6 añadir un recuadro al final en la misma hoja para el sexto participante.

En este punto tenemos todo listo para identificar a los patinadores y puntuarlos. Tenemos un **recuadro grande** por participante para poner todo tipo de notas y un **apartado de puntuación** para la puntuación final de cada patinador en el grupo.

El objetivo del juez es dar una nota por juez y participante y grupo.

Lo que hay que poner en el recuadro grande:

Cada juez debe apuntar de forma abreviada lo siguiente:

- Los trucos más importantes. Buscar calidad antes que cantidad.
- Grado de perfección (estilo), velocidad, altura y longitud del módulo donde hace el truco y dificultad.

Lo que hay que poner en el apartado de puntuación:

Todo lo que se ha escrito en el recuadro grande debe servir de recordatorio para hacer balance después de los minutos de competición. De esa forma cada juez pondrá una puntuación a cada patinador. La puntuación será de 0 a 100 puntos

Cálculo de la nota final (se recomienda usar una hoja de cálculo)

Con 3 jueces: La nota final del participante es el promedio de las 3 notas.

Con 5 jueces: La nota final del participante es el promedio de las 3 notas restantes a quitar la mayor y la menor nota de la nota de los 5 jueces.

Competición:

Estado:

Modalidad:

Categoría:

Nombre y apellidos:	Puntuación:
Nombre y apellidos:	Puntuación:
Nombre y apellidos:	Puntuación:
Nombre y apellidos:	Puntuación:
Nombre y apellidos:	Puntuación:

Competición:

Estado:

Modalidad:

Categoría:

Nombre y apellidos:	Puntuación:
Nombre y apellidos:	Puntuación:
Nombre y apellidos:	Puntuación:
Nombre y apellidos:	Puntuación:
Nombre y apellidos:	Puntuación: