EDICIÓN 2023

# REGLAMENTOS DEPORTIVOS (URBANOS)

75 AÑOS Juegos Nacionales Evita

Ministerio de Turismo y Deportes Argentina

Secretaría de Deportes

# AUTORIDADES

**MINISTERIO DE TURISMO Y DEPORTES DE LA NACIÓN**
**SECRETARÍA DE DEPORTES**

Dr. Matías Lammens
**MINISTRO DE TURISMO Y DEPORTES DE LA NACIÓN**

Sra. Inés Arrondo
**SECRETARIA DE DEPORTES DE LA NACIÓN**

Lic. Sergio Palmas
**SUBSECRETARIO DE INFRAESTRUCTURA DEPORTIVA Y COMPETENCIAS NACIONALES**

Sr. Juan Ignacio Lara
**DIRECTOR NACIONAL DE DEPORTE COMUNITARIO**

Lic. Emiliano Gordín
**DIRECTOR DE COMPETENCIAS DEPORTIVAS**

# Tabla de contenido

AUTORIDADES ..... 1

ORGANIZACIÓN ..... 3

Ajedrez ..... 4

Básquetbol 3x3 ..... 6

BMX Freestyle ..... 11

Breaking ..... 15

Escalada ..... 17

Freestyle ..... 20

Parkour ..... 22

Skate ..... 29

# ORGANIZACIÓN

## COORDINACIÓN OPERATIVA

*Administración*

Romina Vacatello

Constanza Cervantes

*Logística*

Ariel Brea

## COORDINACIÓN DEPORTIVA

*Competencias*

Sergio García

Juan Manuel Aguirre

María Belén Martínez

Santiago Fridman

*Cómputos y estadísticas*

Leonardo Ballestero

Julián Crudo

*Área Deportes adaptados*

Alejandro Pérez

# Ajedrez

1. Participantes
   1.1. Para la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2009, 2010, 2011), el equipo estará conformado por 5 (cinco) jugadores/as y 1 (uno/a) Entrenador/a, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
      1.1.1. Se participará en la Modalidad Comunitaria Libre, donde no habrá restricciones de ningún tipo.
      1.1.2. El equipo se conformará de dos (2) femeninos y tres (3) masculinos o viceversa.

   1.2. Para la categoría Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2007, 2008), el equipo estará conformado por 5 (cinco) jugadores/as y 1 (uno/a) Entrenador/a / Delegado/a, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
      1.2.1. Los cinco jugadores serán de Modalidad Comunitaria Libre, donde no habrá restricciones de ningún tipo.
      1.2.2. El equipo se conformará de dos (2) femeninos y tres (3) masculinos o viceversa.
   1.3. Se sugiere que los acompañantes adultos (entrenadores/as y/o delegados/as) sean uno de cada género.
   1.4. La Modalidad de participación es Comunitaria
   1.5. La característica de participación es Libre. Por lo tanto, podrán participar todos/as los/as jugadores/as que posean cualquier tipo de ranking y/o hayan jugado cualquier torneo.
   1.6. Al jugador/a que se le detecte una falta, se le eliminarán los puntos hasta ahí jugados, se convalidarán los del denunciante y posteriores al momento de la denuncia.

2. Reglamentación
   2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez).
   Se presentará un listado de todos/as los/as jugadores/as acreditados/as correctamente antes del comienzo de la primera ronda.

3. Sistema de Competencia
   3.1. Se disputarán 3 competencias, la competencia por equipos y las competencias individuales y en modo recreativo la competencia denominada “Tipo Davis”.
   3.2. El torneo será por equipos representativos de cada provincia y se disputará conforme al sistema suizo a 7 rondas.
   3.3. Los/as jugadores/as de cada equipo se sentarán alternando colores en los tableros impares y pares. El color asignado en el pareo será el que se tendrá que utilizar en los tableros impares.
   3.4. El resultado final del match, según lo establecido por la FIDE, en sus últimas competencias se le darán 2 puntos al equipo que gane el match, 1 al que empate y 0 al que pierda, y sólo sumarán los puntos obtenidos por cada jugador/a para ser utilizado como el primer criterio de desempate.
   3.5. El tiempo de reflexión será de 30 minutos con 5 segundos por jugada desde la jugada 1.

4. Criterios de Desempate
   4.1. En caso de empate en cualquier puesto se aplicará los siguientes sistemas en el presente orden:

   a. Suma de puntos totales de cada jugador/a
   b. En caso de persistir la igualdad, se definirá por el resultado individual entre los equipos empatados.
   c. Bucholz Top.
   d. Sonnenborg Berger.
   e. Mayor número de victorias.
   f. Sorteo.

5. Lista de Buena Fe
   5.1. Las provincias no podrán cambiar el orden de tableros establecidos en la lista oficial En caso de no respetar este criterio los/as jugadores/as mal ubicados perderán su partida.

6. Torneo Individual
   6.1. Se disputarán cuatro torneos individuales: Masculino Sub-16, Femenino Sub-16, Masculino Sub-14 y Femenino Sub-14. Los mismos se jugarán por sistema suizo a 7 rondas, con un ritmo de juego de 15 minutos por jugador, con 5 segundos por jugada. Tendrán participar todos los/as jugadores/as inscriptos en el torneo por equipos
   6.2. El sistema de desempate será el siguiente.
   a. Resultado individual entre los empatados.

   b. Bucholz Top.

   c. Sonnenborg Berger.

   d. Mayor número de victorias.

   f. Sorteo.

   6.3. 7. Torneo recreativo modalidad "Davis": Cada provincia en cada categoría jugará con 1 equipo conformado por 1 hombre y una mujer que podrá ser cambiado en cada ronda. Los jugadores/as jugarán 1 jugada cada uno, cada jugador tendrá que oprimir el reloj y estará prohibido conversar entre los jugadores. Se jugará por sistema suizo a 7 rondas a 5 minutos con 3 segundos por jugada. Se utilizará el sistema de desempate tal cual del torneo individual.

   6.4. 8. Premiación: Se premiará al mejor equipo Sub-14, al mejor Equipo Sub-16 y a los 3 primeros de los 4 de torneos individuales. Además, habrá un Reconocimiento Provincial a la provincia que sume más puntos entre torneo por Equipos Sub-14 y sub 16 (se tomaran tal cual la puntuación del torneo 2 al que gana 1 al que empata y 0 al que pierde) y los puntos individuales de todos los jugadores en los torneos individuales (no se tendrá en cuenta la modalidad Davis).

# Básquetbol 3x3

1. Participantes
   1.1. Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos/as en el año 2009, 2010, 2011) y Sub 16 (deportistas nacidos/as en el año 2007, 2008).
   1.2. Cada una de ellas estará conformada por dos equipos, uno masculino y uno femenino, con un máximo de cuatro (4) jugadores/as y un (1) entrenador/a por género. Se sugiere que los entrenadores/as sean del mismo género que sus deportistas. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre.

3. Reglamentación

   3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIBA 3x3, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

      3.1.1. La pelota será del tamaño Nro.6, variedad específica para esta modalidad..
      3.1.2. Las camisetas deberán estar numeradas del cuatro (4) al siete (7), adelante y atrás.
      3.1.3. Todos los equipos deberán tener una camiseta alternativa de color blanco o en color contrastante a la camiseta principal.
      3.1.4. Se sugiere a los participantes el uso del protector bucal.

4. Sistema de Competencia.

   4.1. Se competirá en el formato mixto, que inicia con 8 zonas de 3 equipos cada una.
   4.2. La fórmula de juego de las Finales Nacionales estará compuesta por una **Fase Regular** y una **Fase Final**, en la cual se definen todos los puestos.
   4.3. El desarrollo de la competencia se detalla a partir del siguiente punto:

   4.4. **Fase Regular**

      4.4.1. La Fase Regular de las Finales Nacionales se disputará en 8 zonas de 3 equipos, con el sistema "Todos contra Todos", los que se distribuirán de la siguiente manera una vez realizado el sorteo:

| Zona 1 | Zona 2 | Zona 3 | Zona 4 | Zona 5 | Zona 6 | Zona 7 | Zona 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Equipo 1 | Equipo 4 | Equipo 7 | Equipo 10 | Equipo 13 | Equipo 16 | Equipo 19 | Equipo 22 |
| Equipo 2 | Equipo 5 | Equipo 8 | Equipo 11 | Equipo 14 | Equipo 17 | Equipo 20 | Equipo 23 |
| Equipo 3 | Equipo 6 | Equipo 9 | Equipo 12 | Equipo 15 | Equipo 18 | Equipo 21 | Equipo 24 |

4.4.2. Cada equipo jugará 2 partidos.

4.4.3. Los puntos logrados en cada uno de los partidos contarán para la Tabla General de Posiciones de la Fase Regular.

4.4.4. Finalizada la Fase Regular, la Tabla de Posiciones establecerá la siguiente clasificación para la segunda fase de la competencia:

4.4.4.1. Los ocho equipos clasificados en la 1era colocación de cada zona clasifican para la Zona A.

4.4.4.2. Los ocho equipos clasificados en la 2da colocación de cada zona clasifican para la Zona B.

4.4.4.3. Los ocho equipos clasificados en la 3era colocación de cada zona clasifican para la Zona C.

| Clasificación | Zona 1 | Zona 2 | Zona 3 | Zona 4 | Zona 5 | Zona 6 | Zona 7 | Zona 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Zona A** | 1er. Puesto | 1er. Puesto | 1er. Puesto | 1er. Puesto | 1er. Puesto | 1er. Puesto | 1er. Puesto | 1er. Puesto |
| **Zona B** | 2do. Puesto | 2do. Puesto | 2do. Puesto | 2do. Puesto | 2do. Puesto | 2do. Puesto | 2do. Puesto | 2do. Puesto |
| **Zona C** | 3er. Puesto | 3er. Puesto | 3er. Puesto | 3er. Puesto | 3er. Puesto | 3er. Puesto | 3er. Puesto | 3er. Puesto |

4.5. **Fase Final**

4.5.1. **Ronda Final "Zona A"**

4.5.1.1. Los 8 equipos clasificados en la **1ra ubicación** de su zona en la Fase Regular participarán de la **Zona A**.

4.5.1.2. Allí se subdividirán en dos zonas (Zona A1 y Zona A2) de 4 equipos compitiendo bajo el sistema "Todos contra Todos" de la siguiente manera:

| Sigla | Zona A1 |
|---|---|

| Sigla | Zona A2 |
|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| **GZ1** | Ganador Zona 1 | **GZ2** | Ganador Zona 2 |
| **GZ3** | Ganador Zona 3 | **GZ4** | Ganador Zona 4 |
| **GZ5** | Ganador Zona 5 | **GZ6** | Ganador Zona 6 |
| **GZ7** | Ganador Zona 7 | **GZ8** | Ganador Zona 8 |

4.5.1.3. Finalizada esta etapa, el 1ro. de la Zona A1 y el 1ro. de la Zona A2 se enfrentarán para definir el 1ro y 2do puesto de la Final Nacional.

4.5.1.4. La 3ra y 4ta ubicación será definida mediante el enfrentamiento entre el 2do. de la Zona A1 y el 2do. de la Zona A2.

4.5.1.5. La 5ta y 6ta ubicación en la tabla general se definirá al enfrentarse 3ro. de la Zona A1 y el 3ro. de la Zona A2.

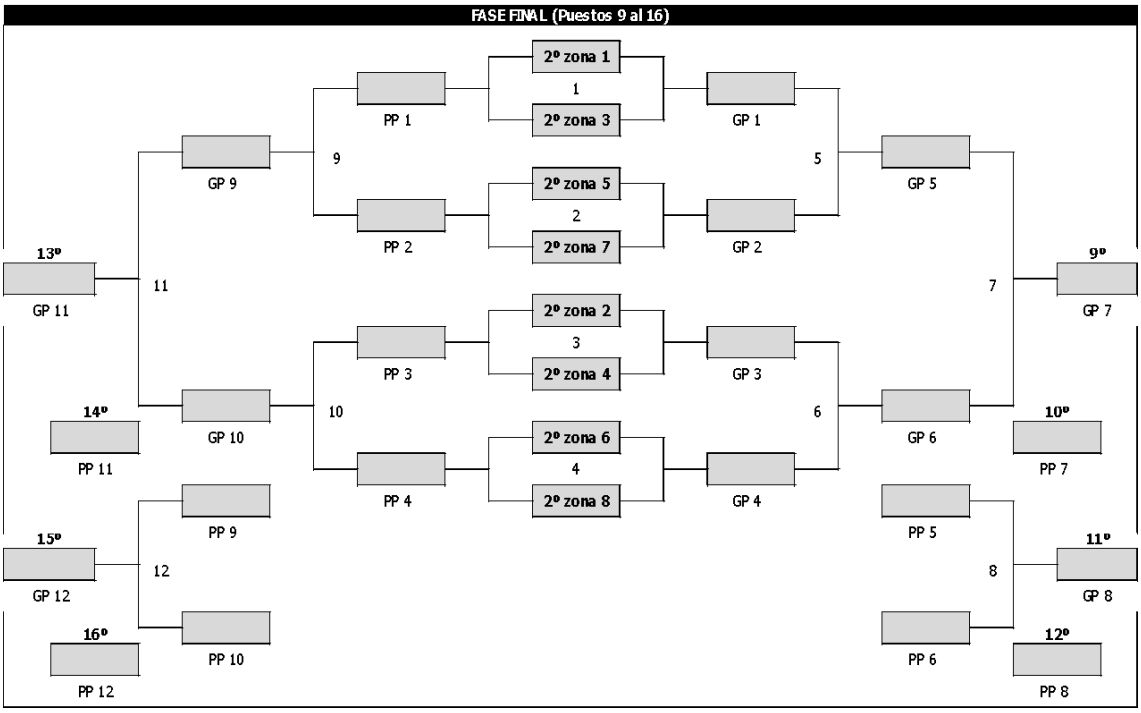
4.5.1.6. Los ubicados en el 4to puesto de las zonas A1 y A2 definirán mediante un encuentro la 7ma y la 8va ubicación en la tabla general.

4.5.1.7. Para las ubicaciones finales de cada zona (A1 y A2) se aplicarán los criterios de desempate específicos detallados en este Reglamento.

**Ronda Final "Zona B"**

4.5.1.8. Los 8 equipos clasificados en la 2da ubicación de su zona en la Fase Regular participarán de la Zona B.

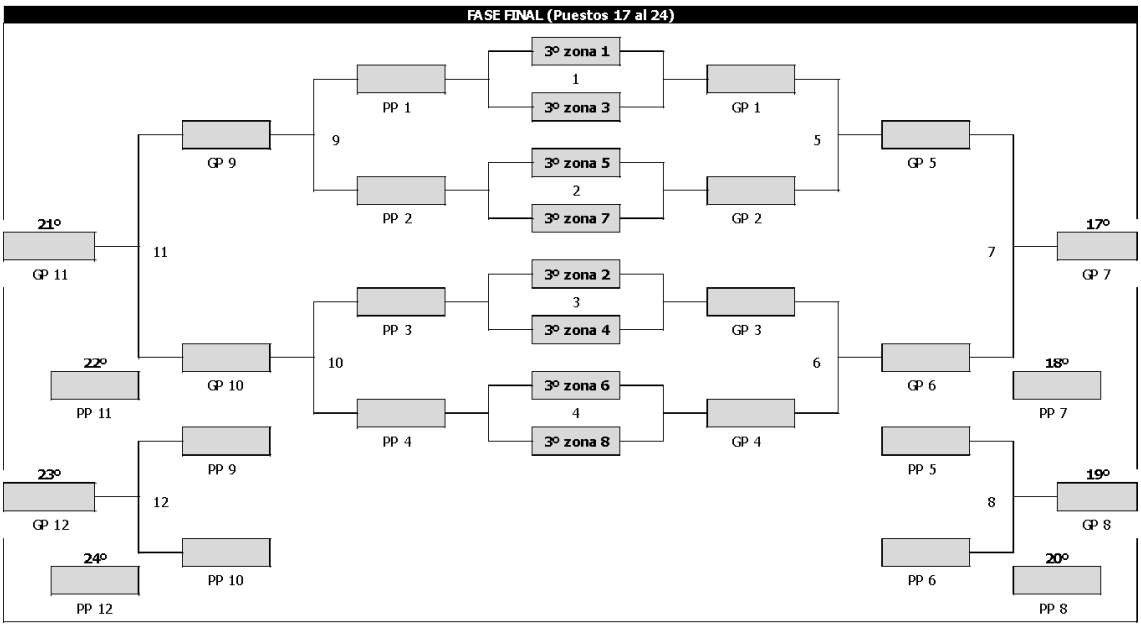
4.5.1.9. Se disputarán del 9no al 16to puesto en la tabla general de la siguiente manera:



4.5.1.10. Los equipos que ganen los partidos 1, 2, 3 y 4 pasarán a disputar la llave de la rueda de ganadores de la Zona B que definirá del 9no al 12do puesto.
4.5.1.11. Los equipos que ganen los partidos 5 y 6 disputarán el partido 7 por el 9no y 10mo puesto.
4.5.1.12. Los equipos perdedores de los partidos 5 y 6 disputarán el partido 8 por el 11er y 12do puesto.
4.5.1.13. Por otra parte, los equipos perdedores de los partidos 1, 2, 3 y 4 pasarán a disputar la llave de la rueda de perdedores de la Zona B que definirá del 13er al 16to puesto.
4.5.1.14. Los equipos que ganen los partidos 9 y 10 disputarán el partido 11 por el 13er y 14to puesto.
4.5.1.15. Los equipos perdedores de los partidos 9 y 10 disputarán el partido 12 por el 15to y 16to.

**Ronda Final "Zona C"**

4.5.1.16. Los 8 equipos clasificados en la 3ra ubicación de su zona en la Fase Regular participarán de la Zona C.
4.5.1.17. Se disputarán del 17mo al 24to puesto en la tabla general de la siguiente manera:




4.5.1.18. Los equipos que ganen los partidos 1, 2, 3 y 4 pasarán a disputar la llave de la rueda de ganadores de la Zona C que definirá del 17mo al 20mo puesto de la siguiente manera:
4.5.1.19. Los equipos que ganen los partidos 5 y 6 disputarán el partido 7 por el 17mo y puesto.
4.5.1.20. Los equipos perdedores de los partidos 5 y 6 disputarán el partido 8 por el 19no y 20mo puesto.

4.5.1.21. Por otra parte, los equipos perdedores de los partidos 1, 2, 3 y 4 pasarán a disputar la llave de la rueda de perdedores de la Zona C que definirá del 21er al 24to puesto de la siguiente manera:

4.5.1.22. Los equipos que ganen los partidos 9 y 10 disputarán el partido 11 por el 21er y 22do puesto.

4.5.1.23. Los equipos perdedores de los partidos 9 y 10 disputarán el partido 12 por el 23ro y 24to puesto.

*La Coordinación General de Deportes de los Juegos se reservará la posibilidad de modificar el sistema de competencia, en el caso de existir un número menor de equipos provinciales a 24, o en situaciones de fuerza mayor que requieran reprogramar el evento (condiciones climáticas adversas, etc)*

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.

5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado en será el siguiente:

- 2 (dos) puntos al equipo ganador.
- 1 (uno) punto por partido perdido.
- 0 (cero) punto al equipo que no se presente.

5.2. Un partido ganado por no presentación de uno de los equipos no registrará goles, solamente se asignarán las correspondientes puntuaciones (punto 5.1).

5.3. Criterios de Desempate:

5.3.1. En la Fase Regular para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.

5.3.2. Si el empate fuera entre más de dos equipos, se utilizarán los siguientes criterios (valorando todos los partidos de la zona):

- Mayor promedio de goles a favor, en los partidos disputados.
- Menor promedio de goles en contra, en los partidos disputados.
- Sorteo.

# BMX Freestyle

1. Participantes
   1.1. Se participará en la categoría Sub 17 (deportistas nacidos en 2006, 2007, 2008).
   1.2. Cada equipo estará integrado por un (1) deportista masculino, una (1) deportista femenina y un/a (1) Entrenador/delegado, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre.

3. Reglamentación

   3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial UCI de BMX Freestyle Park, teniendo en cuenta las especificaciones del presente reglamento.
   3.2. Las competiciones BMX Freestyle serán pruebas con jurado, en las que los corredores serán evaluados sobre su capacidad de ejecutar una rutina, realizando una o varias maniobras diferentes, conocidas con el nombre de "figuras".

4. Indumentaria y equipamiento
   4.1. La Bicicleta
      4.1.1. Las bicicletas utilizadas en las competiciones BMX Freestyle serán conformes al espíritu y principio del ciclismo como deporte. El espíritu presupone que los ciclistas concurran en igualdad. El principio afirmará la primacía del hombre sobre la máquina. Las bicicletas y accesorios utilizados en las competiciones BMX Freestyle serán del mismo tipo que aquellas comercializadas a cualquier persona que practique BMX Freestyle como deporte.
      4.1.2. Será responsabilidad de cada participante verificar la conformidad de su equipamiento, el cuál podrá ser revisado por la Organización para validar o no su utilización.
      4.1.3. El Coordinador de Competencia tendrá la autoridad de rechazar cualquier equipamiento que considere ponga en riesgo la seguridad del corredor/a o de otro/a participante.
      4.1.4. Las bicicletas utilizadas en las competiciones BMX Freestyle son vehículos con dos ruedas del mismo diámetro. La rueda delantera es directriz, mientras la rueda trasera es accionada mediante un sistema que comprende de pedales, un pedalier y una cadena, sin ningún tipo de asistencia eléctrica u otra. No estarán autorizadas las bicicletas de piñón fijo.
      4.1.5. Las bicicletas utilizadas en las competiciones BMX Freestyle deberán ser del tipo denominado bicicleta BMX. Esta posición requerirá solamente los siguientes puntos de apoyo: los pies sobre los pedales y las manos sobre el manillar. Un sillín será obligatorio. La bicicleta deberá tener un manillar que permita subir y maniobrar en cualquier circunstancia, con total seguridad.
      4.1.6. Las bicicletas de los corredores podrán estar equipadas con ruedas que presenten un diámetro inferior al diámetro nominal de 20". Sin embargo, estas ruedas no serán más pequeñas que el diámetro nominal de 16". Las bicicletas utilizadas en las competiciones BMX Freestyle podrán estar equipadas de uno o varios reposa-pies, igualmente conocidos como "pegs", con la única condición de que estén fijados de forma segura.

   4.2. Equipamiento de seguridad
      4.2.1. Será obligatorio para todos/as los/as participantes el uso de casco certificado para la práctica del ciclismo, el cual debe estar vigente (la Organización podrá verificar la fecha de vencimiento para validarlo o no).
      4.2.2. El casco deberá utilizarse en todo momento que el/la corredor/a esté sobre su bicicleta. Sólo los accesorios aprobados por el fabricante podrán añadirse a los cascos. La correa del casco deberá estar atada de manera segura todo el tiempo mientras el corredor esté encima de su bicicleta, durante la competición, calentamiento y entrenamiento.
      4.2.3. Serán de uso obligatorio las canilleras y rodilleras, para todos/as los/as participantes.
      4.2.4. Se recomienda, además, la utilización de:

-Protecciones para la espalda, codos y hombros.
-Protección cervical.

5. Competencia
   5.1. En el cuadro de las competiciones BMX Freestyle, los corredores efectuarán figuras cronometradas, siendo calificadas en función de diferentes factores, incluyendo la dificultad y calidad de ejecución de su recorrido.
   5.2. La competición BMX Freestyle estará compuesta de fases pueden ser clasificación, semifinal o final), comprendiendo cada fase un número de mangas. Una manga será un grupo compuesto entre 2 a 5 corredores.
      5.2.1. La organización de la competencia y agrupación de fases y mangas, dependerá del número de inscriptos, y será informada en la reunión técnica a realizarse previo al inicio de las competencias.
   5.3. Los/as deportistas que no accedan a la Fase Final Campeonato, participarán de una nueva instancia de competencia, para definir las todas las posiciones finales.
   5.4. En todas las fases de la competición, dentro de cada manga, cada corredor realizará 2 pasadas. El orden de participación se organizará en forma aleatoria. Una vez que el último corredor del orden de pasada, de cada manga haya terminado su primera pasada, los corredores realizarán su segunda pasada en el mismo orden.
   5.5. En caso de disputarse semifinal, el orden de salida será el inverso de los resultados en la fase de calificación.
   5.6. En la final, el orden de salida será el orden inverso de los resultados en la fase precedente.
   5.7. En cada una de las fases de competición, los corredores de cada manga tendrán derecho a calentar antes de la salida de su manga. Se debe conceder un calentamiento mínimo de 40 segundos.
   5.8. En la semifinal –en caso de disputarse- y final, todo corredor que no estuviera presente en el parque o zona reservada a los corredores, tal y como aparece descrito en la guía técnica, a más tardar en el momento del inicio del calentamiento de 15 minutos antes de cada fase, no estará autorizado a tomar la salida. Serán designados como DNS (no tomó la salida) para la fase en cuestión.
   5.9. En el caso de que uno o varios corredores no tomaran la salida en una semifinal o final porque han faltado al plazo descrito, las mangas serán redefinidas.

6. Notas y resultados
   6.1. Cada juez otorgará, a cada corredor/a, una nota comprendida entre 0.00 y 99.99, teniendo en cuenta la totalidad de la actuación del corredor/a en las 2 pasadas. Las notas **individuales** de los jueces no serán comunicadas para cada pasada.
   6.2. Se realizará una media de las notas otorgadas por todos los jueces para cada corredor/a**.** Esta nota media constituirá la nota oficial de actuación del corredor en las dos pasadas para la manga en cuestión. Cada nota media precisará de 2 decimales. Las fracciones de punto no se tendrán en cuenta (las notas no serán "redondeadas").
   6.3. Sistema de Notas
      6.3.1. Un colegio de 3 a 6 jueces (incluyendo un juez principal) será designado para cada competición BMX Freestyle. Evaluarán de manera independiente la actuación de cada corredor, sobre la base de criterios de evaluación.
      6.3.2. No se comunicará oficialmente ninguna nota hasta la verificación y aprobación por parte del juez principal.
      6.3.3. Ningún/a corredor/a, representante del equipo, miembros de la prensa o espectadores, podrán aproximarse a la tribuna de jueces, ni tampoco dirigirse a ellos durante la competición o el cálculo de notas.
      6.3.4. Los jueces actuarán desde un emplazamiento en el cual puedan observar la actuación íntegra de cada corredor/a.
      6.3.5. Cada juez velará por la discreción de su nota. Los jueces no se comunicarán con ningún/a corredor/a durante el transcurso de la competición.
      6.3.6. Los jueces deliberarán entre ellos antes de la publicación de las notas.
      6.3.7. Después de la final, los jueces permanecerán en el lugar de la competición hasta que la entrega de premios haya finalizado. Del mismo modo, los jueces permanecerán en el lugar de la competición 15 minutos después de la publicación de la lista de resultados de cada fase precedente.
      6.3.8. La actuación de cada corredor/a durante su pasada será enteramente juzgada por sus propios méritos.
      6.3.9. Los jueces no modificarán independientemente sus notas, ni en el sistema informático, ni en las hojas de notas manuales. En caso de producirse un error, solamente el juez principal podrá autorizar la corrección.
      6.3.10. Criterios de Nota
         6.3.10.1. REGLA GENERAL: a composición general de los turnos es lo más importante ya que el juez evalúa la secuencia de figuras, el grado de riesgo del programa y la forma en que el corredor utiliza el recorrido.

Los jueces tomarán en consideración las faltas, tales como caídas o paradas, como se establece en el presente reglamento.

6.3.10.2. COMPETICIONES PARK

6.3.10.2.1. La actuación de cada corredor/a será juzgada sobre la impresión general, comprendiendo sin limitarla:

- ✓ Dificultad (recorrido y combinaciones utilizadas)
- ✓ Altura (amplitud de las figuras)
- ✓ Fluidez
- ✓ Originalidad (no sólo sobre las figuras realizadas, sino también al lugar del parque utilizado) y versatilidad
- ✓ Estilo
- ✓ Consistencia (refiriéndose a la estabilidad, fluidez y control de las maniobras realizadas)
- ✓ Variedad de las figuras (mezcla de saltos, rotaciones)
- ✓ Control de las figuras
- ✓ Aterrizajes
- ✓ Utilización del recorrido
- ✓ Ejecución

6.3.10.3. REGLA GENERAL: Cada juez puede deducir un cierto número de puntos de la nota de un corredor/a si éste/a comete uno o más errores. El número de puntos deducidos depende de la cantidad y la gravedad de las faltas, así como de su impacto general en el rendimiento del ciclista. Las faltas se definirán como interrupciones dentro de una pasada o pérdidas de control, tal y como se enumeran a continuación.

6.3.10.4. FALTAS:

6.3.10.4.1. Las faltas menores incluirán aterrizajes, resbalones, un pie que toca ligeramente el suelo, y otras inestabilidades.

6.3.10.4.2. Las faltas medianas corresponderán a una parada total o a un pie que toca demasiado el suelo.

6.3.10.4.3. Las faltas graves corresponderán a acciones como una bicicleta “lanzada” o una caída.

7. Procedimiento para la gestión de la competición

7.1. REGLA GENERAL: El comisario designado para gestionar la competición será el responsable del cronometraje.

7.2. Cada corredor efectuará 2 pasadas en cada manga. Cada pasada tendrá una duración de 60 segundos.

7.3. Empezar una vuelta

7.3.1. REGLA GENERAL: Los/as corredores/as deben seguir el curso de la competición y estar listos para comenzar su vuelta cuando llegue su posición en el orden de salida. Los/as corredores/as tienen 1 minuto para comenzar su vuelta desde el momento en que se les informa que pueden comenzar. En este punto, comienza el turno del corredor/a, ya sea que comience o no su prueba. Si el/la corredor/a no está listo cuando comienza su turno, puede comenzar en cualquier momento antes del final de su vuelta. Los/as corredores/as comenzarán su vuelta dentro del perímetro desde cualquier posición, debiendo estar preparados en la posición de salida que hayan elegido antes de iniciar su vuelta. El cronometraje se pondrá en marcha para cada vuelta cuando, según el comisario, el/la corredor/a comience a moverse, en caso de que comience en una superficie plana o caiga de un obstáculo o un nivel más alto del parque. En este sentido, la decisión del comisario responsable del cronometraje será definitiva y no podrá ser impugnada.

7.4. Terminar una vuelta

7.4.1. Una vuelta finalizará cuando el tiempo de la pasada se haya detenido. Si un/a corredor quedase inmóvil cuando el tiempo se hubiese detenido, no será anotado.

7.4.2. Si el corredor estuviese en movimiento cuando el tiempo se hubiese detenido, toda figura terminada dentro de los 3 segundos siguientes a la parada del tiempo contará. Una figura terminada es aquella en la cual las dos ruedas están en contacto con una parte plana (horizontal) de la superficie del parque.

7.5. Tiempos Muertos por problemas mecánicos (pinchazos incluidos)

7.5.1. Durante una vuelta, si la bicicleta de un/a corredor/a sufriera una rotura o problema mecánico, incluyendo una rueda pinchada, el/la corredor/a tiene hasta el momento en que corra para resolver el problema o para obtener otra bicicleta y continuar. Si el tiempo de su carrera terminase antes de que continúe compitiendo, su carrera será declarada terminada, y no se le permitirá volver a montar.

7.5.2. Ya sea que el/la corredor/a pueda o no reanudar su carrera antes de que se acabe el tiempo, los jueces solo considerarán cualquier conducción que se haya realizado dentro del tiempo especificado.

7.5.3. Para evitar dudas, la puntuación otorgada a un/a corredor/a por una vuelta se determinará en función de su rendimiento en ambas carreras, ya sea que se complete o no, en la vuelta en cuestión.

# Breaking

1. Participantes
   1.1. Se participará en la categoría Sub 16 (deportistas nacidos en los años 2007, 2008, 2009) .
   1.2. Por cada provincia el equipo estará conformado por 2 (dos) deportistas, 1 (uno) masculino, 1 (una) femenina y 2 (dos) entrenadores/as (preferentemente, uno de cada género). Todos/as deberán estar asentados/as en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia. Y las modalidades serán 1VS1 / FOOTWORK / TOPROCK.
   1.3. La modalidad de participación es Comunitaria y característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

2. Reglamentación

Esta disciplina se regirá por los lineamientos del "Manual de reglas y regulaciones de Breaking" (WDSF). Esta versión de Reglas del Breaking de la WDSF es una adaptación del libro de Reglas de YOG WDSF documento que fue creado por la WDSF en 2018.

   2.1. Se participará en 1VS1 / FOOTWORK / TOPROCK
   2.2. Los/as competidores/as deberán vestir ropa cómoda para ejercer la disciplina.

3. Sistema de competición
   Para la evaluación de filtros (preselectiva) como de las batallas (competencias), el jurado deberá conocer los lineamientos básicos del "Manual de reglas y regulaciones de Breaking" (WDSF) para su juzgamiento. De esta forma brindar su perspectiva basándose en el manual al momento de dar su devolución.

   3.1. Preselectiva:
   Para la evaluación de filtros (preselectivas) el jurado puntuará del 1 al 10, seleccionando las/os 16 B-girls / B-boys de mayor puntaje.

   En el caso de no alcanzar el número de 16 competidores, se pasará directamente a un TOP 8. El jurado se encargará de armar las llaves y hacer triangulares si es necesario

   3.2. Competencia:
   La competencia constará de una entrada por competidor/a hasta octavos, dos entradas por competidor/a en cuartos y dos entradas por competidor/a en la final. El jurado puntuará durante la batalla y decidirá de manera objetiva, (basándose en los criterios del "Manual de reglas y regulaciones del Breaking"), quien pasa a la siguiente ronda señalando al sector correspondiente al competidor/a que haya ganado (izquierda o derecha).

4. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate
   4.1. Resolución y Puntuación por batalla para el Ranking
   4.1.1. Por decisión unánime: 3 votos contra 0, el/la ganador/a suma 3 puntos para el ranking general.
   4.1.2. Por decisión dividida +: 2 votos contra 1, el/la ganador/a suma 2 puntos para el ranking general mientras que el perdedor suma 1 en el caso de haber recibido un voto.

Si un juez da empate (ej: 2 votos para la derecha y empate para el lado Izquierdo) El/ la competidor/a no recibe puntos para el ranking general

   4.2. Resolución en Caso de Empate

   4.2.1. Si los 3 jueces dan empate, los tres jueces decidirán nuevamente quien gana luego de realizar un nuevo round.
   4.2.2. Si dos jueces dan empate y uno señala hacia uno de los lados (Ej. lado izquierdo) quien se encuentre en ese lado gana y se lleva 1 punto para el ranking general. Mientras que su oponente no se lleva puntos para el ranking general.
   4.2.3. Si de los 3 jueces uno señala hacia el lado derecho, el otro hacia el lado Izquierdo y un último da empate. Se deberá hacer un round más y quién dió empate decide por un ganador/a. En este caso los puntos para el ranking general serán 2 para el ganador/a, 1 para el perdedor/a.

# Escalada

1. Participantes

1.1. Se participará en la categoría Sub 15 (nacidos en los años 2008 y 2009), por cada provincia los equipos estarán conformados por 2 (dos) escaladores, 2 (dos) escaladoras, 1 (uno) entrenador/a y 1 (uno) delegado/a (preferentemente, uno de cada género). Todos los integrantes deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

1.3. La competencia de Escalada Deportiva se desarrollará únicamente en la disciplina Boulder.

2. Reglamentación

2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial CAED–FASA de Boulder, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.2. Las rondas para las instancias competitivas serán dos: una instancia de clasificación (en dos jornadas) y dos instancias de ronda final: una Final Mayor y una Final Menor.

2.3. Además de las rondas de competencia, se organizarán eventos de integración y capacitación para atletas y entrenadores/as. La asistencia a estos eventos es obligatoria.

2.4. Durante las rondas de la competencia y las actividades asociadas, los atletas deberán utilizar un calzado diferente al de tránsito diario. Debe estar limpio y permitirle desarrollar la actividad con comodidad. No será obligatorio el uso de pédulas de escalada.

3. Sistema de Competencia

3.1. Clasificación: modalidad batería/ensayado

3.1.1. Si la cantidad de atletas inscriptos es igual o menor a 36, se conformará un solo grupo de clasificación. En caso de que los inscriptos superen ese número, se dividirán en dos grupos de cantidad igual o similar. Todos los escaladores/as que conformen el o los grupos de una misma categoría escalarán al mismo tiempo.

3.1.2. Se organizará una instancia de clasificación por batería, dividida en dos jornadas.

3.1.3. La modalidad de batería/ensayado consta de dos momentos: un primer momento en el que los atletas podrán probar los bloques que componen la batería acompañados por su entrenador, quien podrá aconsejarlos y guiarlos; un segundo momento en el que deberán intentar resolver los bloques sin la compañía del entrenador. Los jueces registrarán el puntaje obtenido solo durante

el segundo momento. Entre ambos momentos se preverá un tiempo de descanso no menor a 2 (dos) horas.

3.1.4. La batería tendrá entre 5 (cinco) y 10 (diez) bloques o vías con presa zona.

3.1.5. La cantidad de intentos a cada bloque será como máximo de 5 (cinco).

3.1.6. Los intentos serán evaluados por un Juez de Vía, que registrará la cantidad de intentos, y, cuando corresponda, en qué intento se logró un punto zona y/o un punto top. Habrá un Juez de Vía cada dos bloques.

3.1.7. Si bien el orden en que se realizarán los intentos será libre, los competidores deberán:

3.1.7.1. Informar al Juez de Vía correspondiente su intención de intentar el bloque.

3.1.7.2. Entregar su planilla de registro.

3.1.7.3. Esperar la indicación del Juez para comenzar su intento.

3.1.8. Luego de las dos rondas, los competidores se clasificarán de acuerdo a la cantidad total de puntos zona y puntos top obtenidos en ambas instancias.

3.1.9. Los primeros 8 (ocho) puestos clasificarán a la Final Mayor.

3.1.10. Los puestos 9° (noveno) al 16° (decimosexto) clasificarán a la Final Menor.

3.1.11. Para que una categoría tenga acceso a una Final Menor, la cantidad de inscriptos en dicha categoría debería ser igual o mayor a 12 atletas.

3.1.12. En caso de empates en los primeros 16 (dieciséis) puestos, el sistema de desempate será el que el Reglamento CAED-FASA establece para los puestos 1° (primero) al 3° (tercero) de la ronda final en su artículo 7.10.4.

3.1.12.1. Si habiendo aplicado los criterios de desempate citados en el punto anterior, continuase la paridad, todos los competidores con igual puesto de clasificación pasarán a la ronda siguiente.

3.2. Fase Final.

3.2.1. Para las instancias de final, ya sea Final Mayor o Final Menor, regirán las Reglas de Aislamiento (reglamento CAED-FASA).

3.2.2. Antes de cada instancia Final, los competidores contarán con un período de observación de 2 (dos) minutos por bloque, según dicho reglamento.

3.2.3. Ambas categorías, femenina y masculina, competirán simultáneamente durante estas rondas.

3.2.4. La Final Menor, que clasificará los puestos del 9° al 16°, constará de tres bloques.

3.2.5. La Final Mayor, que clasificará a los puestos del 1° al 8°, constará de cuatro bloques.

3.2.6. Salvo en lo referido a cantidad de finalistas y lo establecido previamente, ambas finales se organizarán bajo el Reglamento CAED–FASA.

3.2.7. Luego de cada final, los competidores se clasificarán de acuerdo a la cantidad total de puntos zona y puntos top obtenidos.

4. Cronograma de Competencia.

4.1. El primer día del evento, luego de las acreditaciones, tendrá lugar Reunión Técnica de la disciplina, en horario y lugar a confirmar, en la que se brindará la información definitiva referida a: cronograma general, horarios, zonificación del área de competencia, orden de salida, actividades complementarias, y otras particularidades del evento.

5. Apelaciones

5.1. Todas las apelaciones se realizarán en forma oral.

5.2. Las apelaciones relacionadas con la evaluación de un intento a un bloque de un competidor que posiblemente requiera más intentos (error en la salida, falta de control en la presa final, uso de un área de la pared fuera de la zona delimitada con cinta negra) deberán realizarse de inmediato, y antes de que el competidor comience el siguiente intento. Si se realiza esta apelación y de ser necesario, al competidor afectado se lo tratará como si fuera un Incidente Técnico y se aplicarán los correspondientes artículos del Reglamento CAED-FASA.

5.3. Durante la Final, las apelaciones deberán resolverse (y cualquier acción consecuente que sea necesaria deberá completarse) antes de que el competidor continúe con el siguiente bloque.

5.4. Todas las apelaciones referidas a la clasificación del competidor (Por ejemplo, relacionadas con algún error/inconsistencia en el número de intentos, para lograr la zona o completar el bloque, en los resultados publicados) deberán presentarse al Presidente del Jurado inmediatamente luego de la publicación del resultado provisional del competidor afectado.

5.5. Al recibir una apelación, el Presidente del Jurado deberá actuar inmediatamente para abordar la misma. Si la apelación se refiere a Resultados Oficiales, el Presidente del Jurado deberá anunciar que los mismos se encuentran “Bajo Apelación”, y resaltar cuáles son.

5.6. El Presidente del Jurado deberá resolver rápidamente, para no alterar el cronograma de la competencia.

5.7. Si la evidencia disponible para evaluar la apelación no es concluyente, se mantendrá la decisión.

5.8. La decisión tomada por el Jurado de Apelaciones será concluyente e inapelable.

# Freestyle

1. Participantes
   1.1. Se participará de manera individual tanto para el género masculino como femenino. La categoría para ambos sexos será Sub 18 (nacidos/as en 2005, 2006, 2007),. La categoría contará con un entrenador/a o acompañante, los cuales deberán estar en la lista de buena fe según el manual de competencias.

2. Modalidad
   2.1. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

3. Reglamentación
   3.1. Esta disciplina se regirá de acuerdo al reglamento oficial de FRF ('Freestyle Rap Federation').

4. Sistema de competencia
   4.1. Se utilizará un sistema de competencia mixto, compuesto por dos fases:
   Una primera "Instancia Regular" en la que se conformarán 3 grupos, de 8 competidores/as en cada zona. Se completará cada categoría con una "Instancia Final". Los/as participantes que no clasifiquen a la última instancia determinarán su posición según los puntos obtenidos en la tabla de grupos.
   4.2. La "Instancia Regular" de las finales se disputa en 3 zonas de 8 participantes, con el sistema "Todos contra Todos".
   4.2.1. Los grupos se definirán mediante sorteo.
   4.2.2. Cada competidor tendrá siete enfrentamientos por grupo.
   4.2.3. Una vez finalizada la "Instancia Regular" se definirán los ocho participantes clasificados a la instancia final. Los primeros dos competidores de cada grupo pasan directamente a la siguiente ronda mientras que, según la tabla de puntos de cada grupo, los dos mejores terceros también clasifican a las finales.
   4.3. La fase final se definirá mediante eliminación directa. Solo seguirán en competencia quienes ganen sus enfrentamientos directos.
   4.3.1. La tabla de puntos de la "Instancia Regular" de grupos definirá las llaves de los cuartos de final.

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate
   5.1. Durante la "Instancia regular" cada enfrentamiento sumará un punto para el participante que logre hacerse con la victoria.
   5.2. Si un competidor/a no se presenta a la batalla, el rival obtendrá automáticamente el punto correspondiente a ese enfrentamiento.
   5.3. En caso de empate a puntos durante la "Instancia regular" se realizará una enfrentamiento directo de desempate entre los competidores que estén igualados en puntos. Quien se haga con la victoria en dicha batalla, pasará a la siguiente ronda.

6. Jurado: Criterios de evaluaciones y disposiciones generales.
   6.1. El jurado evaluará a los/as competidores según los siguientes criterios:
   6.1.1. Aptitud y originalidad para fluir sobre la pista.
   6.1.2. Originalidad, coherencia y cohesión del contenido de las rimas.
   6.1.3. Actitud, puesta en escena y teatralidad.
   6.1.4. Dominio de técnicas fonéticas, musicales y procedimientos complejos de improvisación como 'doble tempo', 'one-two', calambur, paranomasia, aliteración, entre otras.

6.1.5. Capacidad de respuesta a las proposiciones y agresiones argumentales del rival.

6.1.6. Seguimiento y uso original de las temáticas dispuestas en ese momento.

6.2. El jurado realizará ponderaciones globales del desempeño de cada competidor/a, optando por uno/a al finalizar cada contienda. Se erigirá como ganador/a de cada enfrentamiento al/a la participante que obtenga mayoría en votos afirmativos por parte del jurado.

6.3. Para ganar, cada competidor deberá recolectar la mayoría de votos del jurado.

6.4. El jurado tendrá derecho a dar un máximo de dos réplicas por enfrentamiento en caso de así considerarlo según el criterio de evaluación.

6.5. Las expresiones xenófobas, homofóbicas, transfóbicas, misóginas, racistas, o que promuevan la discriminación explícita de cualquier tipo implicarán una ponderación negativa o podrá generar la descalificación, según lo determine el jurado.

# Parkour

1. Participantes
   1.1. Se participará en la categoría Sub 18 (deportistas nacidos en 2005, 2006, 2007).
   1.2. Cada equipo estará integrado por un (1) deportista (traceur) masculino, una (1) deportista (traceurse) femenina, un/a (1) Entrenador/a y un/a (1) delegado/a (preferentemente, uno/a de cada género), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
   1.3. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre.

2. Reglamentación
   2.1. Se competirá en dos modalidades: VELOCIDAD y HABILIDADES.
   2.2. Se premiará en individual masculino e individual femenino en la suma de puntos de ambas modalidades ("all around")

3. Competencia
   3.1. Las etapas de competencia consisten en Clasificaciones y Finales.
   3.2. En "Habilidades" (skills) Los/as primeros/as 8 atletas que completen los desafíos con la menor cantidad de intentos y en el menor tiempo posible, estarán clasificados/as para la final, tanto así para "Velocidad" (speedrun), según las siguientes cláusulas:
   3.3. El orden inicial para la primera carrera de clasificación será determinado por sorteo, en presencia de los atletas. Al finalizar la primera carrera será establecido un ranking. Los/as atletas podrán decidir tener una segunda carrera (speedrun) solamente en la etapa de clasificación, debiendo avisar a los jueces inmediatamente finalizada su carrera de clasificación, hasta los 30 segundos posteriores, pasado ese tiempo de terminada la carrera, perderá dicho beneficio. El orden inicial de esta segunda carrera (opcional) será determinado por lista. Para los/as atletas que hayan elegido tener una segunda carrera, sólo contará el resultado de la segunda pasada. El ranking final de clasificación será establecido al final de las segundas carreras.
   3.4. En cuanto hayan sido definidas las etapas finales, promediadas entre velocidad y habilidades, y establecido el ranking de los/as 8 traceurs/ses que pasan a la final; quienes no hayan clasificado entre los/as primeros 8, podrán hacer un repechaje en cada formato de competencia para definir todas las posiciones restantes (9no a 24to). De este modo, seguirán compitiendo hasta completar la clasificación final.
   3.5. Si se presentaran empates, que no pueden ser dirimidos según los lineamientos del presente reglamento, se recurrirá a un desafío (a establecer por los jueces), de habilidades o velocidad, y se sorteará para definir que estilo desempatará.

   3.6. PRUEBA DE HABILIDADES:
      3.6.1. Este tipo de formato está destinado a proporcionar desafíos versátiles en una o varias pistas buscando el dominio técnico o maestría del gesto técnico y sus movimientos.
      3.6.2. Instancia clasificatoria preliminar: se tomará la sumatoria de las notas de las 6 habilidades (2 de cada familia de elementos). En caso de empate se buscará primero la menor cantidad de intentos y si el empate persiste, el menor tiempo de la prueba.
      3.6.3. El/la atleta deberá trazar en la pista, un circuito de habilidades, en base a sus capacidades motrices, de tal forma que realice 2 (dos) movimientos a su elección de cada una de las 3 (tres) categorías de habilidades de la tabla de habilidades adjunta. Los 6 (seis) desafíos que el atleta elija, se deberán basar en los movimientos o cadenas de movimientos requeridos en las tablas de elementos, y tienen hasta 3 (tres) intentos para lograr la correcta ejecución de cada uno, antes de pasar a ejecutar los otros movimientos de las siguientes categorías. Los logros de estos desafíos son validados por su ejecución (por un juez o por la autoridad a cargo). Por lo general, son secuencias complejas que pueden estar compuestas por diferentes acciones motoras.
      3.6.4. El espacio puede presentar diferentes desafíos y estará preparado para hacerse en consecución, para medir el tiempo.
      3.6.5. Para cada desafío habrá un juez, para validar el logro de la carrera. El/la atleta deberá presentar previo a su

pasada la “planilla control” indicando las habilidades que realizará, y el juez llevará el control en esa planilla de cada intento y logro.

3.6.6. El atleta deberá indicar previo a su pasada, a los jueces, donde colocará (realizará) los dos movimientos de cada grupo. La pasada deberá estar compuesta por movimientos (DOS) -que elegirán los atletas- de cada una de las TRES categorías de habilidades presentadas en las Pruebas Técnicas de este reglamento (saltos, elementos de pared, corrida).

3.6.7. Los/as participantes deberán escoger 2 pruebas de cada categoría y representarlas, cada habilidad escogida tendrá su puntaje y dificultad en el margen izquierdo de la imagen.

3.6.8. Estas reglas se aplicarán para niñas y niños por igual. Cada uno de ellos competirán en sus propias categorías, pero el valor de dificultad de los movimientos será la misma.

3.6.9. Para calificar, el/la atleta tendrá un máximo de 3 intentos para completar cada movimiento.

3.6.10. Si el/la atleta no lograse uno de los movimientos impuestos, el desafío escogido no será válido. Se sumarán solo los movimientos que pudo realizar en menos de 3 intentos.

3.6.11. Los/as atletas buscarán completar todos los desafíos en el menor número de intentos.

3.6.12. Todas las normativas no previstas en este reglamento, concernientes a disposiciones relativas a la competencia, se ajustarán a las reglas vigentes en el Código de puntuación de la CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE GIMNASIA.

3.6.13. Planilla modelo para habilidades:

TRACEUR/SE:

| | INTENTO 1 | INTENTO2 | INTENTO3 | PUNTAJE |
|---|---|---|---|---|
| ATERRIZAJE 1 | | | | |
| ATERRIZAJE 2 | | | | |
| SALTO1 | | | | |
| SALTO2 | | | | |
| PARED 1 | | | | |
| PARED 2 | | | | |
| | | | NOTA FINAL | |
| | | | TIEMPO FINAL | |

3.7. PRUEBA DE VELOCIDAD:

3.7.1. Consiste en una carrera cronometrada donde el objetivo es ir de un punto "A" a un punto "B" con eficiencia, en el menor tiempo posible y cumpliendo con todos los puntos de control.

3.7.2. Distancia de la pista: 20m (doble sentido, ida y regreso) Con al menos 6 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento: Saltos, balanceos, muros, recepciones y caídas máximas de 2m. de altura)

3.7.3. Composición de la pista: la pista permitirá un ritmo de velocidad constante y fluido para el atleta. Puede tener forma lineal, forma de L, forma de S, forma de W, etc, según lo determine la Organización.

3.7.4. Instancia clasificatoria preliminar: se tomará el mejor tiempo de cada carrera para determinar la tabla de puntuación. En caso de empate en tiempo, los participantes sumarán el puntaje del puesto obtenido, y el participante que los precede obtendrá dos puntos menos. Ejemplo: empate en 1er puesto, 30 puntos a cada competidor/a, el/la siguiente participante, obtendrá 28 puntos, considerándose 3er puesto.

3.7.5. La utilización de superficies blandas para los descensos (colchones de entre 5cm y 30cm) serán de uso opcional, excepto por aquellas que la Organización de los Juegos considere necesario establecer para una mejor seguridad.

3.7.6. Comienzo y fin de la corrida

3.7.6.1. La zona de inicio y llegada de la pista debe estar marcada por una cinta de color contrastante en el suelo de al menos 10cms de ancho y con un área libre de obstáculos, paredes o árboles mínimo de 2

(dos) metros cuadrados para garantizar la seguridad del atleta.

3.7.6.2. Los/as atletas deberán estar listos para ser llamados por los jueces y presentarse en la línea de salida, de acuerdo con la lista de inicio. Cuando el juez de largada solicite al atleta que se presente en la línea de salida, deberá hacerlo sin demora. En caso de no presentarse en la línea de salida después de 30 (treinta) segundos (controlado por el juez del ST) de haber sido llamado, se descalificará de esa carrera.

3.7.6.3. Una vez que el/la atleta se presente, el juez de línea de salida (ST) preguntará si el/la atleta se encuentra listo/a para iniciar. Al dar la conformidad, comenzará una cuenta regresiva señalada verbalmente por el juez con una bocina y/o por un reloj de cuenta regresiva adyacente a la línea de salida. A la orden del juez el/la atleta comenzará su carrera, contando su tiempo cuando cruza la línea de salida. Si el/la atleta inicia antes o durante la cuenta regresiva, se descalificará esa carrera. El/la participante tendrá inmediatamente una segunda y última oportunidad de largada. Si la primera partida fuera válida, se contará el tiempo de esa pasada, sin excepción (no hay segunda oportunidad).

3.7.6.4. Al finalizar la carrera, se publicará inmediatamente el tiempo alcanzado por el/la deportista en la pizarra o pantalla de la Organización.

3.7.7. Puntos de Control

3.7.7.1. Pueden existir puntos de verificación dentro de la pista, que serán zonas, espacios o elementos a marcar por el/la atleta para dar como válida su carrera. Estos puntos estarán claramente visibles y señalados. La falta de acceso o toque en estos determinados ELEMENTOS pueden ser penalizadas con segundos adicionales o descalificación de la carrera.

3.7.7.2. Inmediatamente después de que el/la atleta haya cruzado la línea de meta, los jueces de los puntos de control (CP) enviarán una señal al presidente del panel de jueces, en caso de que el atleta no haya pasado un punto de control correctamente.

3.7.7.3. El circuito estará delimitado por líneas laterales, de partida y de salida, líneas dentro de las cuales el/la traceur/se no pueda salir.

3.7.7.4. En caso de salida, el juez de línea levantará su bandera produciendo la descalificación de esa prueba.

3.7.7.5. En caso de ser la 1er descalificación, por salida de línea, una vez finalizada la ronda de participantes podrá pedir un segundo intento. Sólo podrá contar con esa oportunidad de intento si no sufrió una descalificación anterior (no hay posibilidad de tercer intento).

3.7.8. Sincronización

3.7.8.1. El tiempo se medirá con un sistema de cronometraje medido en 1/1000 de segundo. El tiempo que se muestre se “redondeará” a 1/100 de segundo, por ejemplo; tiempo medido: 20,349, tiempo mostrado: 20,35.

3.7.8.2. Para la clasificación final de tiempo, en caso de ser manual, se tomará el promedio de ambos Jueces de Tiempo JT1 y JT2. En caso de haber fallado alguno de los cronómetros de jueces de tiempo, se tomará el tiempo respaldo del juez de salida (ST).

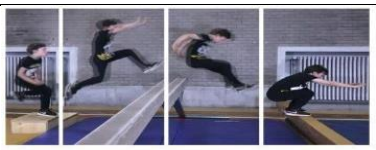
3.7.8.3. **JUECES: 1 Juez de largada (ST), 1 Juez de Puntos de Control y línea, y 2 Jueces de Tiempo.**

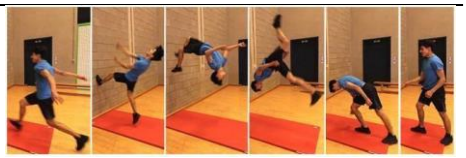
3.8. Cómputos finales

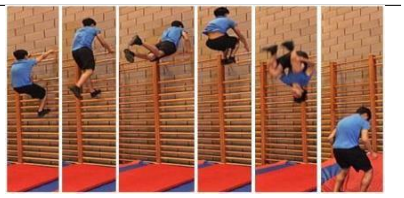
3.8.1. Una vez finalizadas ambas competencias se sumarán los resultados de ambas modalidades para definir las posiciones finales de todos los competidores.

3.8.1.1. En caso de empate se revisarán el formato de habilidades de los participantes, quien haya sorteado los desafíos en la menor cantidad de intentos será el/la ganador/a.

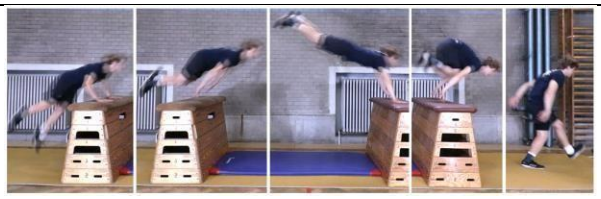
3.8.1.2. En caso de persistir el empate se tomará en cuenta el mayor puntaje en habilidades.

| **ATERRIZAJES**<br>Despegue hacia adelante sin giros en la primera fase de la habilidad<br>(se permite la utilización de colchonetas) | |
|---|---|
| CAER Y ROLAR HACIA ADELANTE (desde 1m20 alto) | |
| PRECISION A LA CORRIDA (aterrizaje a dos pies, 2m de largo, desde el obstáculo o caja devault,20cm a 50cm alto) | |
| STRIDES+ PRECISION (1m stride, 2mlargo, viga pequeña o 20cm alto) | |
| PRECISION DE ENGANCHE (desde Obstáculo pequeño a viga/obstáculo),min. 30cm alto,2mlargo) |  |
| PRECISION DE BOTE (2m largo, max 1m caída, min50cm alto) | |
| STRIDES+ PRECISION 180°+ RETORNO (1m strides+plyo 2m+ obstáculo/viga pequeña) | |
| POSICIÓN DE COLGADO+<br><br>Salto de brazo 180°+PRECISION (2m largo, altura del Obstáculo 20cm/viga pequeña) | |
| PRECISION A LA CORRIDA A BARRA (2mlargo,desde obstáculo/cajade vaultabarra,min. 1malto) | |
| STRIDE 360 +PRECISION (mínimo1m largo) | |
| FLIP+PRECISION (front,backoside flipa vigapequeña pequeña/obstáculo) | |

| | ELEMENTOS DE PARED | |
|---|---|---|
| 1 | TIC TAC PRECISION (caja de vault de 20cm alto, 1m distancia des de la pared) | |
| 2 | WALL RUN (not climb-up) | |
| 3 | TIC TAC (de frente)180°+PRECISION (min.10cm alto) | |
| 4 | SALTO DE BRAZO 2m largo (Desde obstáculo / caja devault 10cm) | |
| 5 | WALL SPIN | |
| 6 | 360 WALL RUN +SALTO DE BRAZO 180° + PRECISION | |
| 7 | WALL FLIP |  |
| 8 | PALM FLIP | |

| | | |
|---|---|---|
| 9 | POSICION COLGADO + CAST AWAY |  |
| 10 | DESCUELGUE INVERTIDO (side, front, back, A-twist...) | |

| | | |
|---|---|---|
| | **TECNICAS DE SALTO**<br>El tamaño de los obstáculos son: altura Min.60cm-Max110cm, longitud: min.70cm-max.200cm, ancho Min.20cm-Max.60cm<br>*Vault: es cualquier tipo de movimiento que consiste en superar un obstáculo saltando, trepando o atravesando un obstáculo mientras usa sus pies, manos o no lo toca en absoluto* | |
| 1 | STEP ON +SPEED +LAZY | |
| 2 | CAT PASS INVERTIDO + CAT PASS+KASH | |
| 3 | DIVE CAT PASS + DIVE STEP ON +REVERSO | |
| 4 | CAT PASS+ PRECISION (misma altura,1m de largo) | |
| 5 | DOBLE CAT PASS (dos obstáculos separados por 1m, misma altura) | |

| | | |
|---|---|---|
| 6 | CAT<br>PASS+PRECISION<br>+<br>FRONT FLIP<br>(mismaaltura,1mdelargo | |
| 7 | CAT PASS + PRECISION<br>(plyo)+ PRECISION<br>(vault en barra de 1m<br>alto, 2m largo entre los<br>obstáculos) | |
| 8 | DOBLE CAT PASS<br>(dos obstáculos separados por<br>2m,misma altura) |  |
| 9 | VAULT-TWIST (medio<br>Giro) | |
| 10 | MOVIMIENTO SECRETO O<br>PIMP FLIP | |

# Skate

1. Participantes
   1.1. Se participará en la categoría Sub 15, participantes nacidos en los años 2008 y 2009.
   1.2. Cada equipo estará integrado por dos (2) participantes masculinos, dos (2) participantes femeninos, un/a (1) entrenador/a y un/a (1) delegado/a (preferentemente, uno de cada género), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

3. Reglamentación
   Esta disciplina tomará como referencia las reglas oficiales de la WSF, del formato Street, teniendo en cuenta las siguientes adaptaciones y especificaciones para el evento:

   3.1. Cada participante deberá asistir con su propio casco, el cual será de utilización obligatoria durante toda la competencia e instancias de práctica, y deberá responder a las siguientes opciones:
      3.1.1. Certificación ATSM, CE, CPSC, SNELL u otras certificaciones válidas verificables.
      3.1.2. Fabricación con EPS (poliestireno expandido), como componente principal de absorción del impacto.
      3.1.3. Cada participante podrá utilizar además, 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.
   3.2. Se competirá en las categorías Individual Femenino, Individual Masculino y Equipos Mixtos.
   3.3. Las características, formato y condiciones de la competencia, explicitados en el presente reglamento, serán detalladas a los entrenadores, durante la reunión técnica de la disciplina, que se llevará a cabo oportunamente, previo al inicio de las jornadas competitivas.
   3.4. Los deportistas deberán presentarse en cada jornada, en los horarios de citación programados. Contarán, dentro del cronograma, con momentos de práctica y reconocimiento, en el área oficial de competencia, en los horarios debidamente informados.
   3.5. 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.
   3.6. El director de competencia de la disciplina será la máxima autoridad sobre cualquier situación relacionada con la seguridad, en dicha área.
   3.7. El panel de jueces estará conformado por 3 oficiales, siendo uno, el principal. Serán los encargados de juzgar técnicamente las actuaciones de los/as participantes.
   3.8. Los jueces puntuarán con rango entre 0 y 100, en todas las etapas.
   3.9. Sólo podrán acceder al área de competencia los integrantes de las delegaciones acreditados (deportistas y entrenadores/delegados).
   3.10. 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.
   3.11. Los participantes contarán, al inicio de su presentación, de un mínimo de 5 minutos de práctica.
   3.12. Cada jornada iniciará, en caso de que así lo determine el director de la competencia, con una reunión de todos los participantes, entrenadores, delegados e integrantes de la Organización, en el skatepark.

4. Sistema de Competencia.
   4.1. El cronograma que será detallado en la reunión técnica, y se desarrollará durante cuatro etapas, respetando el siguiente formato:
      i. Día de Práctica
      ii. Día de Clasificación
      iii. Día de Semifinales y Repechaje
      iv. Día de Finales
   4.2. La competencia se desarrollará en las categorías Individual Femenino e Individual Masculino.
      4.2.1. La puntuación por equipos mixtos surgirá de la clasificación final, de las participaciones individuales, de cada

integrante de los equipos provinciales. Se realizará una sumatoria de los puntajes obtenidos por los patinadores del equipo, según el siguiente criterio:

| Rama Femenina | | | |
|---|---|---|---|
| Puesto | Puntos | Puesto | Puntos |
| 1ro | 48 | 25to | 24 |
| 2do | 47 | 26to | 23 |
| 3ro | 46 | 27mo | 22 |
| 4to | 45 | 28vo | 21 |
| 5to | 44 | 29no | 20 |
| 6to | 43 | 30mo | 19 |
| 7mo | 42 | 31ro | 18 |
| 8vo | 41 | 32do | 17 |
| 9no | 40 | 33ro | 16 |
| 10mo | 39 | 34to | 15 |
| 11mo | 38 | 35to | 14 |
| 12mo | 37 | 36to | 13 |
| 13ro | 36 | 37mo | 12 |
| 14to | 35 | 38vo | 11 |
| 15to | 34 | 39no | 10 |
| 16to | 33 | 40mo | 9 |
| 17mo | 32 | 41ro | 8 |
| 18vo | 31 | 42do | 7 |
| 19no | 30 | 43ro | 6 |
| 20mo | 29 | 44to | 5 |
| 21ro | 28 | 45to | 4 |
| 22do | 27 | 46to | 3 |
| 23ro | 26 | 47mo | 2 |
| 24to | 25 | 48vo | 1 |

| Rama Masculina | | | |
|---|---|---|---|
| Puesto | Puntos | Puesto | Puntos |
| 1ro | 48 | 25to | 24 |
| 2do | 47 | 26to | 23 |
| 3ro | 46 | 27mo | 22 |
| 4to | 45 | 28vo | 21 |
| 5to | 44 | 29no | 20 |
| 6to | 43 | 30mo | 19 |
| 7mo | 42 | 31ro | 18 |
| 8vo | 41 | 32do | 17 |
| 9no | 40 | 33ro | 16 |
| 10mo | 39 | 34to | 15 |
| 11mo | 38 | 35to | 14 |
| 12mo | 37 | 36to | 13 |
| 13ro | 36 | 37mo | 12 |
| 14to | 35 | 38vo | 11 |
| 15to | 34 | 39no | 10 |
| 16to | 33 | 40mo | 9 |
| 17mo | 32 | 41ro | 8 |
| 18vo | 31 | 42do | 7 |
| 19no | 30 | 43ro | 6 |
| 20mo | 29 | 44to | 5 |
| 21ro | 28 | 45to | 4 |
| 22do | 27 | 46to | 3 |
| 23ro | 26 | 47mo | 2 |
| 24to | 25 | 48vo | 1 |

4.3. Etapa de Clasificación: el formato de competencia será Jam Session, en el cual participarán de a 3 competidores a la vez, por pasada, con una duración de 3 minutos. Cada deportista realizará 2 pasadas, siendo la mejor puntuada, la que se tomará para la clasificación. Los 20 competidores mejor puntuados clasificarán a las semifinales. La competencia podrá contar con adaptaciones o ajustes consecuentes con el número total de participantes.
4.4. Fase de Semifinales y Repechaje:
4.4.1. Repechaje: los patinadores que no lograron ingresar a las Semifinales en la etapa de Clasificación, contarán con una nueva oportunidad de hacerlo, en esta Fase. El formato será nuevamente Jam Session, de a 3 participantes por vez, con la misma cantidad de pasadas y duración de las mismas. Los 4 patinadores mejor puntuados ingresarán a la instancia de Semifinales.
4.4.2. Semifinales: todos los clasificados en la primera jornada y los 4 clasificados en el repechaje, competirán en esta instancia en grupos de 5 o 6 participantes. Realizarán 2 pasadas individuales cada uno, de 45 segundos de duración. Los 8 mejores puntuados clasificarán a la etapa Final.
4.4.3. Finales: se organizarán en dos grupos de 4 participantes, cada uno. El formato será dividido en dos etapas, la primera con las 2 rutinas clásicas de 45 segundos cada una, y luego la presentación de los 5 trucos, que se realizarán de forma aleatoria, del primero (jam ordenado) hasta el cuarto participante. Una vez finalizada la participación todos los patinadores del primer grupo (cada uno con sus 2 pasadas y sus 5 trucos), se procederá del mismo modo con el segundo grupo.
4.4.3.1. En cada una de las 7 exposiciones, de cada competidor, se sumarán los puntajes de los 3 jueces. Este será el puntaje definitivo de cada exposición. La suma de los 4 mejores puntajes de estas 7 presentaciones (rutinas y trucos individuales) establecerán la puntuación final del patinador.
4.4.3.2. En los trucos individuales se evaluará el uso de obstáculos, la creatividad, audacia, velocidad y estilo.
4.5. Ante la eventual baja de un participante clasificado, durante la competencia, se procederá a reemplazar en ese puesto al siguiente deportista de la clasificación, según puntaje obtenido.
4.6. El tiempo de las pasadas será activado con la bocina de inicio, y la misma indicará también el final.
4.6.1. Un truco será considerado válido y puntuado si la maniobra está en progreso antes de que suene la bocina.
4.6.2. El juez principal podrá decidir validar o no, un truco completado después de la finalización del tiempo.
4.6.3. El cronómetro no se detendrá bajo ninguna circunstancia.
4.6.4. Si una rutina se viese interrumpida por un factor externo, el director de la competencia tendrá la autoridad para decidir la continuidad, con el tiempo restante, o el reinicio de la misma. Podrá, si lo considera pertinente, consultar al participante sobre su preferencia.
4.7. Todas las rutinas deben completarse para validar los resultados de la pasada.
4.7.1. En las Finales, se deberá completar al menos las dos rutinas (pasadas) y dos intentos de truco, para validar los resultados finales.

5. Criterios de Desempate:
5.1. En las fases de clasificación, semifinal y repechaje:
5.1.1. Mayor puntaje de la segunda pasada (la de menor puntuación).
5.1.2. En caso de persistir la igualdad, se resolverá el empate mediante reunión de jueces.
5.2. En las Finales:
5.2.1. Mayor puntaje en la quinta rutina
5.2.2. Mayor puntaje en la sexta rutina
5.2.3. Mayor puntaje en la séptima rutina.
5.2.4. En caso de persistir la 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.

6. Premiación:
Se premiará el podio (1ro, 2do y 3er puesto) en las siguientes categorías:

- ✓ Individual Masculino
- ✓ Individual Femenino
- ✓ Equipos Mixtos