

### 1. Participantes

1.1. La competencia será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2008 y 2009). El equipo de cada Provincia estará integrado por 2 (dos) patinadores, 2 (dos) patinadoras, 1 (uno) entrenador/a y 1 (uno) delegado/a (preferentemente, uno de cada género). Todos los integrantes del equipo 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, según lo establecido en el Manual de Competencia, será comunitaria y la característica libre. Se competirá con patines de tipo rollers, de acuerdo a lo establecido en punto 3.3 del presente reglamento.

2. Todos los/as patinadores/as deberán participar en todas las pruebas distribuidas en las cuatro jornadas de competencias: modalidad "Circuito de habilidades" (promocional), 400 mts. pista, 200 mts modalidad Indoor, 300 mts. Sentido horario, 600 mts. persecución por equipos.

### 3. Reglamentación

3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial CAP/CNC (Confederación Argentina de Patín/Comité Nacional de Carreras) y los ítems complementarios o adaptaciones que se detallan en el Manual de Competencia.

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

3.3. Patines: Se utilizarán todo tipo de rollers sin modificar.

3.4. Se permite el uso de:

- Ruedas de goma poliuretano diámetro máximo 90 mm, se permiten modelos de 3 y 4 ruedas.
- Rulemanes ABEC 7.
- Chasis aleación de aluminio, o plástico rígido.
- Botas Blandas o rígidas, con cordones o abrojos de sujeción, y 1 o 2 cliqueras o straps.

### 4. Sistema de Competencia

4.1. Prueba "Circuito de Habilidades" (Promocional)

4.1.1. Esta prueba será de carácter participativo, no competitivo, aunque todos los/as patinadores/as deberán participar de la misma para validar los puntos y la clasificación obtenidos en las restantes pruebas de pista.

4.1.2. Únicamente podrán ser eximidos reglamentariamente de participar de esta prueba aquellos patinadores/as que presenten certificado médico original, que declare explícitamente la imposibilidad de hacerlo.

4.1.3. Las pruebas del circuito de habilidades se desarrollan sobre un trazado señalizado con conos, líneas pintadas en el suelo y vallas, con una línea de largada y una de llegada

4.1.4. Organización de la competición

4.1.4.1. El orden de salida es establecido por el comité técnico.

4.1.4.2. Cada patinador tendrá dos intentos para realizar el circuito sin cometer faltas o errores técnicos.

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

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

4.1.5. Desarrollo de la prueba 4.1.5.1. 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.

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

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

4.1.5.4. En el sector de Zig-zag el patinador debe sortear los obstáculos una vez por lado, sin tocarlos.

4.1.5.5. El círculo se debe patinar en sentido antihorario realizando al menos 2 tras pie o pasos cruzados.

4.1.5.6. En el sector de Slalom el/la patinador/a debe sortear los obstáculos una vez por lado iniciando por la derecha del primer cono.

4.1.5.7. En el sector de vallas deberán circular por debajo de las mismas, pasando el cono colocado entre cada valla por dentro de ambos patines.

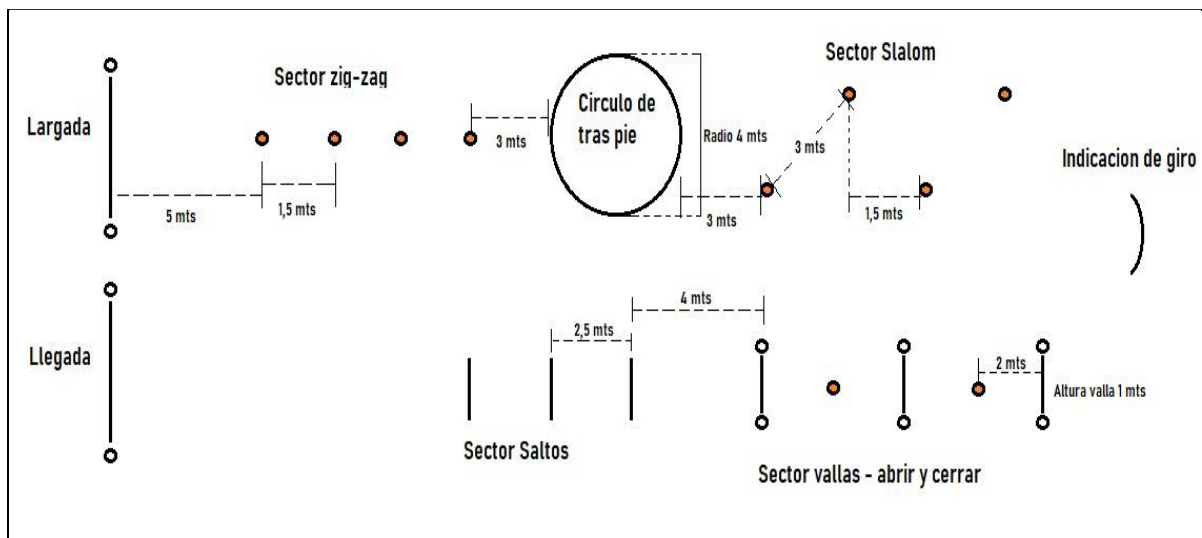
4.1.5.8. En el sector de saltos tendrán que realizar un salto con ambos pies pudiendo ser en simultáneo o no, pero deberá observarse una fase de vuelo que permita sobrepasar unas líneas marcadas en el piso.

4.1.5.9. No se establecerá tiempo de llegada.

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

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

4.1.5.12. Modelo de circuito de habilidades a utilizar:



## 5. Prueba 400 mts Pista.

5.1. La carrera de 400 mts pista es una prueba a sprint final en donde se establece una largada en grupo y un orden de llegada en línea de meta.

5.1.1. Organización de la competición

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

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

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

**Puesto Final de prueba 400 Puntos  
mts**

1º	10 puntos
2º	8 puntos
3º	6 puntos
4º	4 puntos
5º	3 puntos
6º	2 puntos
7º al 24º	1 punto

**5.1.2. Desarrollo de la prueba**

5.1.2.1. El orden de cuerda para la salida será determinado por el juez árbitro, asegurando que cada participante tenga un lugar apropiado de largada.

5.1.2.2. La competencia se inicia con orden del juez largador.

5.1.2.3. 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.

5.1.2.4. 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.

5.1.2.5. Una vez iniciada la competencia se rige por Reglamento Nacional de patinaje de Velocidad, Comité Nacional de Carreras.

**6. 200 metros modalidad Indoor**

6.1. La prueba de 200 mts. es una prueba a sprint final en donde se establece una largada en grupo y un orden de llegada en línea de meta.

6.2. La modalidad indoor se realiza en un circuito reducido en metros y con características técnicas que favorecen el desarrollo de la técnica de patinaje en curva.

6.3. Organización de la competición:

6.3.1. Teniendo en cuenta la cantidad de patinadores inscriptos se realizan tantas series de clasificación como sean necesarias para llegar a una final de 4 competidores.

6.3.2. Las series clasificatorias podrán tener un máximo de 4 participantes, y los clasificados a instancias subsiguientes no podrán ser menos de 2 competidores por serie.

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

### **Puntos**

#### **Puesto Final de prueba 200 mts indoor**

1º	10 puntos
2º	8 puntos
3º	6 puntos
4º	4 puntos
5º	3 puntos
6º	2 puntos
7º al 24º	1 punto

#### 6.4. Desarrollo de la Prueba

6.4.1. El orden de cuerda para la salida será determinado por el juez árbitro, asegurando que cada participante tenga un lugar apropiado de largada.

6.4.2. La competencia se inicia con orden del juez largador.

6.4.3. La línea de Largada se dispone al inicio de la recta principal.

6.4.4. 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.

6.4.5. 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.

6.4.6. La línea de meta se dispondrá en mitad de la recta principal.

6.4.7. Una vez iniciada la competencia se rige por reglamento del Comité Nacional de Carreras (CNC/CAP).

6.4.8. La pista o circuito de Indoor tendrá las medidas reglamentarias dispuestas por el Reglamento Nacional de patinaje de Velocidad, Comité Nacional de Carreras.

## **7. Prueba de 300 mts. Sentido horario en pista**

7.1. La carrera de 300 mts sentido horario en pista es una prueba a sprint final en donde se establece una largada en grupo y un orden de llegada en línea de meta.

7.2. La dirección de patinaje será en sentido horario, siendo la opuesta a la utilizada y reglamentada oficialmente.

### 7.2.1. Organización de la competición

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

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

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

### 7.2.2. Desarrollo de la prueba:

7.2.2.1. El orden de cuerda para la salida será determinado por el juez árbitro, asegurando que cada participante tenga un lugar apropiado de largada.

7.2.2.2. La competencia se inicia con orden del juez largador, desde la línea de largada ubicada a mitad de la recta opuesta.

7.2.2.3. 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.

7.2.2.4. 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.

7.2.2.5. La llegada será tomada en línea de meta en la recta principal.

7.2.2.6. Una vez iniciada la competencia se rige por Reglamento Nacional de patinaje de Velocidad, Comité Nacional de Carreras.

**Puesto Final de prueba Puntos**  
**300 mts sentido horario.**

1º	10 puntos
2º	8 puntos
3º	6 puntos
4º	4 puntos
5º	3 puntos
6º	2 puntos
7º al 24º	1 punto

8.1.2.1. El orden de cuerda para la salida de cada equipo será determinado por el juez árbitro, respetando el orden de cuerda establecido en reunión de comité técnico.

8.1.2.2. La competencia se inicia con orden del juez largador, con cada equipo dispuesto en las líneas de largada ubicadas a mitad de las rectas principal y opuesta.

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

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

8.1.2.5. La llegada será tomada en línea de meta en la recta principal o en recta opuesta según corresponda.

8.1.2.6. Una vez iniciada la competencia se rige por Reglamento Nacional de patinaje de Velocidad, Comité Nacional de Carreras.

**9. Premiacion**

9.1. Los patinadores serán premiados del siguiente modo:

9.1.1. Por género (femenino/masculino) por la suma general de puntos de las 4 (cuatro) pruebas competitivas disputadas, del equipo.

9.1.2. Por prueba: 400 mts. Pista (masculino y femenino), 200 mts modalidad Indoor (masculino y femenino), 300 mts. Sentido horario (masculino y femenino), 600 mts. persecución por equipos (masculino y femenino).

## **10. Indumentaria y protecciones**

10.1. 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 provincia, siempre y cuando la misma no tenga botones, cierres metálicos, o cualquier elemento que atente a la integridad física propia, o de otros deportistas.

10.2. El uso del casco y de los guantes deportivos será OBLIGATORIO.

## **11. Penalizaciones**

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

11.2. Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas o indisciplinas graves serán sometidos a las sanciones del Tribunal de Disciplina Provincial de los Juegos "NEUQUEN JUEGA".