



FMP

FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

REGLAMENTO TÉCNICO SKATE CROSS

v 0.2. (12/May/2025)



ÍNDICE

1. Aspectos Generales.

2. Formato de competición.

2.1. Fase 1: Entrenamiento.

2.2. Fase 2: Clasificatoria.

2.2.1. Tomas de Tiempo.

2.2.1.1. Orden de salida.

2.2.1.2. Comandos de salida

2.2.1.3. Salida falsa

2.2.1.4. Línea de meta

2.2.1.5. Resultados

2.2.2. Sistema Winpool.

2.2.2.1. Orden de salida.

2.2.2.2. Elección de posición en la salida

2.2.2.3. Comandos de salida

2.2.2.4. Salida falsa

2.2.2.5. Línea de meta

2.2.1.5. Resultados y criterios de desempate

2.3. Fase 3: Eliminatorias y finales.

2.3.1. Procedimiento

2.3.2. Clasificación

2.3.3. Formato

2.3.3.1. Final directa a 3 rondas.

2.3.4. Elección de posición en la puerta

2.3.5. Comandos de salida

2.3.6. Salida falsa

2.3.7. Línea de meta

2.3.8. Clasificación por grupos

2.3.9. Clasificación final

3. Protección e indumentaria.

4. Juego limpio.

4.1. Faltas Técnicas

4.2. Faltas Deportivas

4.3. Faltas Disciplinarias

4.4. Sanciones por infracciones:



1. Aspectos Generales.

El Skatecross es una modalidad con bases, normativa y categorías propias. No forma parte de las pruebas incluidas en el Inline Freestyle, como pueden ser: classic, salto, derrapes, speed, battle, etc.

Actualmente, es gestionada por una Comisión específica dentro del Comité de Inline Freestyle, dedicada exclusivamente al Skatecross.

Para su gestión, se ha habilitado el correo de contacto: skatecross@fmp.es.

La competición se desarrollará siguiendo en primer lugar las normas establecidas por la Federación Madrileña de Patinaje (FMP), recogidas en este Reglamento Técnico, las **Bases de Competición Skate Cross FMP**, las **Circulares** emitidas por la FMP, así como cualquier normativa específica que aplique. Para todo lo no recogido en estas se aplicará lo reflejado en las Bases Skate Cross y Reglamento técnico de la Real Federación Española de Patinaje (RFEP).

2. Formato de competición.

El Skate Cross consiste en una serie de carreras entre grupos formados por tres (3) o cuatro (4) patinadores, en una pista con obstáculos (por ejemplo: rampas, fun-box, pirámides, olas) de diferentes alturas y con curvas.

Las competiciones de Skate Cross se desarrollan en tres fases:

- Fase 1: Entrenamiento.
- Fase 2: Clasificatoria.
- Fase 3: Eliminatorias y finales.

2.1. Fase 1: Entrenamiento.

Cada patinador es responsable de analizar la pista antes del entrenamiento. Se asigna un tiempo de entrenamiento para ello.

2.2. Fase 2: Clasificatoria.

Se podrán utilizar uno de los siguientes criterios de clasificación: Tomas de Tiempo o Sistema Winpool.



2.2.1. Tomas de Tiempo.

Sirven como ronda clasificatoria donde los patinadores obtienen su tiempo personal en pista. Se utilizan para determinar los grupos de competición.

Los patinadores recorren la pista de forma individual. Salen desde la caja de salida, completan la pista y cruzan la línea de meta. La salida y llegada se determinan por fotocélulas. El tiempo se registra con precisión a la centésima de segundo. El cronómetro empieza al cruzar la línea de salida y se detiene al cruzar la de meta.

Hay dos formatos posibles:

A - Dos mangas: cada patinador realiza dos intentos cronometrados. Si no sale (DNS), no termina (DNF) o es descalificado (DQ) en la primera, puede hacer la segunda.

B - Una manga: cada patinador realiza un solo intento cronometrado.

2.2.1.1. Orden de salida.

En la primera manga, el orden se basa en el ranking autonómico, de menor a mayor. Aquellos patinadores que no dispongan de ranking salen primero y en orden aleatorio.

En caso de segunda manga, el orden se basa en los resultados de la primera manga (de peor a mejor).

2.2.1.2. Comandos de salida

Salida automática:

- "On your mark"
- Pausa de 3 segundos
- "Ready"
- El patinador tiene hasta 5 segundos para salir tras "Ready"

2.2.1.3. Salida falsa

Es salida falsa si:

- El patinador se adelanta a "Ready"
- O tarda más de 5 segundos tras "Ready" en salir

Dos salidas falsas en una misma manga implican descalificación.



2.2.1.4. Línea de meta

Se debe cruzar la meta con al menos una rueda tocando el suelo.

Saltar sobre la línea sin contacto con el suelo anula el tiempo y no se repite la manga.

Si el patinador cae sobre su cuerpo, los jueces pueden descalificarlo (DQ).

2.2.1.5. Resultados

Con dos mangas: se toma el mejor tiempo.

En caso de empate, se usa el segundo tiempo.

Si también hay empate, se recurre al ranking autonómico. Si no hubiera ranking autonómico de ninguno o si persiste el empate, se lanza una moneda.

Quienes no obtengan tiempo válido no se clasifican.

Con una sola manga: solo se considera ese tiempo. Mismo criterio de desempate.

2.2.2. Sistema Winpool.

Sirve como ronda clasificatoria donde los patinadores serán colocados en grupos de tres (3) o cuatro (4) participantes. Si una categoría está compuesta por 5 patinadores, se permite la realización de rondas clasificatorias dividiéndolos en dos grupos: uno de tres (3) patinadores y otro de (2).

Cada patinador competirá contra otros de diferentes niveles en rondas sucesivas. Tras cada ronda, se asignan puntos en función de la posición alcanzada.

Ejemplo:

- 1o puesto: 5 puntos.
- 2o puesto: 3 puntos.
- 3o puesto: 2 puntos.
- 4o puesto, Si no sale (DNS), Si no finaliza (DNF) o descalificación (DQ): 1 punto.

Dependiendo del número de competidores, se pueden organizar una, dos o tres rondas de Winpool siguiendo los esquemas de grupos. Ejemplo: esquemas de 32, 16 u 8 patinadores.

2.2.2.1. Orden de salida.



En la primera ronda, el orden se basa en el ranking autonómico, de menor a mayor. Aquellos patinadores que no dispongan de ranking salen primero y en orden aleatorio. Se le asignará al mejor patinador del grupo un distintivo rojo; al segundo un distintivo amarillo; al tercero un distintivo verde; al cuarto un distintivo azul.

En caso de segunda ronda, el orden se basa en los resultados de la primera ronda (de peor a mejor).

En caso de tercera ronda, el orden se basa en los resultados de la primera ronda (de peor a mejor).

2.2.2.2. Elección de posición en la salida

La zona de salida estará compuesta por cuatro casillas debidamente señalizadas. Cada participante podrá escoger su posición de salida en función del color de su distintivo.

Orden de elección:

1. Rojo
2. Amarillo
3. Verde
4. Azul

No se puede cambiar después de elegir.

2.2.2.3. Comandos de salida

- "On your marks"
- Pausa de 3 segundos
- "Set" (los patinadores deben quedarse inmóviles)
- "Bip" aleatorio (entre 1 y 3 segundos después)

2.2.2.4. Salida falsa

Si un patinador se mueve entre "Set" y "Bip", o se adelanta:

- Primera falsa salida: advertencia.
- Segunda: desclasificación (DQ) a última posición.



2.2.2.5. Línea de meta

La llegada a meta la determinará la primera parte del conjunto rueda-patín que esté en contacto con el suelo en la línea de meta.

Saltar sobre la línea puede implicar desclasificación (DQ).

Si el patinador cae sobre la línea de meta, el juez árbitro decide según la situación.

2.2.1.5. Resultados y criterios de desempate

Con una ronda: Los patinadores que obtengan mayor puntuación avanzarán a la Fase 3 de la competencia.

Con dos rondas: Se sumarán los puntos obtenidos en la primera y segunda ronda. Clasificarán a la Fase 3 quienes acumulen la mayor puntuación total.

Con tres rondas: Se sumarán los puntos obtenidos de las tres rondas disputadas. Clasificarán los patinadores con el mayor total.

En caso de empate entre patinadores dentro de las plazas de clasificación, se realizará una carrera de desempate para determinar su posición exacta, ya que esta influye en la configuración de los grupos de la siguiente fase.

En caso de empate que afecte directamente a la clasificación (por ejemplo, dos o más patinadores empatados en el último puesto disponible), se realizará una carrera de desempate entre los implicados. El ganador obtendrá la plaza correspondiente.

2.3. Fase 3: Eliminatorias y finales.

2.3.1. Procedimiento

Se realizarán carreras en grupos de tres (3) o cuatro (4) patinadores.

2.3.2. Clasificación

La Toma de Tiempo o el Sistema Winpool determina qué patinadores se clasifican para la Fase 3. El número de clasificados lo decide el Juez Árbitro y se comunica en la reunión de delegados.

2.3.3. Formato



El formato de eliminación es directa. Los dorsales de colores (rojo, amarillo, verde, azul) se asignan según el puesto obtenido en la fase clasificatoria. Pasarán a la siguiente eliminatoria los dos primeros clasificados. La realización de una Final de Consolación (final B) es opcional.

2.3.3.1. Final directa a 3 rondas.

En el caso de que una categoría esté formada por cuatro (4) o tres (3) patinadores, se disputará una **Final Directa a tres rondas**.

- En la **primera ronda**, el orden se basa en el ranking autonómico, de menor a mayor. Aquellos patinadores que no dispongan de ranking se les otorgará uno aleatorio inferior. Se le asignará al mejor patinador del grupo un distintivo rojo; al segundo un distintivo amarillo; al tercero un distintivo verde; al cuarto un distintivo azul.
- En la **segunda ronda**, los patinadores elegirán su orden de salida en función de los resultados obtenidos en la primera ronda (de mejor a peor puntuación).
- En la **tercera ronda**, el criterio para elegir el orden de salida será el resultado de la segunda ronda.

El patinador que acumule la **mayor puntuación total tras las tres rondas** será el ganador de la competición.

2.3.4. Elección de posición en la puerta

Orden de elección:

1. Dorsal rojo
2. Amarillo
3. Verde
4. Azul

No se puede cambiar después de elegir.

2.3.5. Comandos de salida

- "On your marks"
- Pausa de 3 segundos
- "Set" (los patinadores deben quedarse inmóviles)



- “Bip” aleatorio (entre 1 y 3 segundos después)

2.3.6. Salida falsa

- Si un patinador se mueve entre “Set” y “Bip”, o se adelanta:
 - Primera falsa salida: advertencia.
 - Segunda: desclasificación a última posición.

2.3.7. Línea de meta

La llegada a meta la determinará la primera parte del conjunto rueda-patín que esté en contacto con el suelo en la línea de meta.

Saltar sobre la línea puede implicar desclasificación (DQ).

Si el patinador cae sobre la línea de meta, el juez árbitro decide según la situación.

2.3.8. Clasificación por grupos

Clasifican los 2 primeros de cada grupo.

Orden de prioridad para situaciones especiales:

1. Clasificados
2. DNF (no terminan)
3. DNS (no salen)
4. DQ (desclasificados)

2.3.9. Clasificación final

- Final A: 1.º a 4.º según posición en carrera.
- Final B: 5.º a 8.º según posición en carrera.
- Sin final de consolación (5.º a 8.º):

Primero, se ordenarán según su posición en la **semifinal**, es decir: los terceros clasificados ocuparán los puestos inmediatamente posteriores a los finalistas, seguidos por los cuartos.

Se utilizará como segundo criterio de desempate la clasificación obtenida en la **fase clasificatoria**:

- En el caso de **Toma de Tiempo**, se ordenarán según el **mejor tiempo registrado** en dicha fase.



- En el caso de **Sistema Winpool**, se ordenarán según la **puntuación total obtenida**.

3. Protección e indumentaria.

Los deportistas vestirán la camiseta del club al que pertenecen. Si el patinador es independiente deberá llevar una camiseta blanca y pantalón negro.

Para garantizar la seguridad de los competidores, **es obligatorio** el uso de los siguientes elementos de protección en todas las competiciones de Skate Cross:

- **Casco**, correctamente abrochado (BMX, MTB Downhill, hockey o patinaje Roller Freestyle).
- **Rodilleras**: Protección rígida obligatoria.
- **Gautes o muñequeras** con protecciones en la parte superior de la mano y muñecas.
- **Coderas**: Protección rígida recomendada.

Protecciones adicionales: Se recomienda el uso de crash pads, protector bucal y chaleco de protección. Recomendado, especialmente para circuitos con rampas de gran tamaño: Protecciones para las espinillas, muslos o dorsal.

4. Juego limpio.

Todos los participantes deberán mostrar una actitud deportiva, positiva y respetuosa durante toda la competición. Cualquier comportamiento contrario a los valores del deporte podrá conllevar sanciones, incluida la descalificación.

El Juez Principal evaluará cada infracción y determinará si se trata de una falta técnica, deportiva o disciplinaria, considerando su gravedad e intencionalidad.

Será considerada falta:

4.1. Faltas Técnicas

- Quitar o desabrochar el casco antes de finalizar la prueba.
- Levantarse con ayuda tras una caída (el patinador debe hacerlo solo).
- Cometer dos salidas nulas consecutivas en la misma ronda o carrera.
- Salir del trazado de la zona de competición tocando con el patín fuera del recorrido, aprovechando esta situación para su beneficio.
- Evitar obstáculos sin justificación.



- No portar las protecciones obligatorias.
- No respetar el horario de entrenamiento asignado e intentar unirse a otro turno sin autorización.
- Si un patinador cruza la línea de meta cayéndose sobre su cuerpo, los jueces lo pueden descalificar de la carrera.

4.2. Faltas Deportivas

- Recibir dos amonestaciones acumuladas en una misma competición.
- Salir de la zona de competición sin permiso y entorpecer la carrera.
- Recortar distancia del recorrido intencionalmente para ganar ventaja.
- No respetar la dirección de la carrera.
- Obstruir a otro patinador en la salida con acciones voluntarias.
- Beneficiarse intencionalmente de la ayuda de otro patinador.
- Contacto intencional con otro patinador para interferir en su rendimiento: agarrar a otro patinador, sujetar a un oponente para impedir su avance, extender brazos o codos para interferir, empujar a otro patinador con fuerza, obstrucción voluntaria con los patines y zigzaguar para impedir el paso.

4.3. Faltas Disciplinarias

- Juego antideportivo intencional (buscar dañar a otros patinadores).
- Blasfemia o lenguaje ofensivo hacia jueces o rivales.
- Agresión física dentro de la pista o fuera de la competición.
- Desobedecer órdenes del jurado o jueces.
- Incumplir las normas de respeto y conducta con patinadores, jueces o personal de la organización.

4.4. Sanciones por infracciones:

- Pérdida de posición en la competición.
- Descalificación de la competición.

Madrid, 12 de mayo de 2025.

