

Reglamento de competencia WGSF 2025

- Federación Mundial de Deportes de Gravedad -

Abril 2025



1 Introducción

1.1 La WGSF

La Federación Mundial de Deportes de Gravedad (conocida por sus siglas en Inglés, WGSF) se formó en 2022 para regular los deportes de descenso por gravedad, principalmente el skate de descenso (llamado Downhill o DH) y el Street Luge.

La “WGSF” sanciona el Campeonato Mundial de Skateboarding de Descenso desde 2022.

1.1 Campeonatos WGSF o eventos autorizados y frecuencia

Campeonato Mundial de Skateboarding de Descenso “WDSC” - con frecuencia Anual (también conocido como “Championship Tour”)

Serie Clasificatoria WDSC - con frecuencia Anual

1.2 Disciplinas sancionadas por la WGSF

La WGSF sancionará las siguientes disciplinas: skateboarding de descenso (Downhill Skateboarding), Street Luge, Classic Luge, y Downhill Inline.

2 WGSF ADMINISTRACIÓN DEL EVENTO

2.1 Elegibilidad

2.1.1 Categorías de edad internacionales para eventos

Se aplica a todas las disciplinas de la WGSF

Open: cualquier persona 14 años o más

Femenino: cualquier persona que se identifique como Mujer.

Júnior U18: cualquier persona 17 años y menos

Juvenil U16: cualquier persona 15 años y menos

Júnior U14: cualquier persona 13 años y menos

Master: Cualquier persona mayor de 35 años.

Grand Master: Cualquier persona mayor de 40 años.

- Nota especial: Las edades se toman a partir del 1 de enero del año de participación.
- Ejemplo: Un Máster debe tener 35 años o más EL 1 DE ENERO DEL AÑO DE COMPETENCIA
- Un competidor Sub 18 no podrá cumplir 18 años entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año en el que esté compitiendo en esta División.
- Todos los corredores menores de edad [menores de 18 años] deben tener la supervisión de un adulto,

- Los oficiales de WGSF pueden requerir verificación de los pasaportes antes del inicio de todos los eventos de WGSF.

2.1.2 Representación

Un competidor sólo podrá representar a un país si posee un pasaporte o documento de identificación nacional emitido por el gobierno nacional de ese país. Una tarjeta de identificación nacional debe mostrar claramente la nacionalidad o ciudadanía del país. Un competidor que sea nacional de más de un país al mismo tiempo podrá representar a cualquiera de ellos, según su elección.

2.2 Membresías

Para 2025, las cuotas de membresía serán de 25 GBP por un evento y de 50 GBP por dos o más eventos y para los competidores seleccionados de CT.

2.3 Idioma oficial

El idioma oficial de WGSF es el inglés. Las comunicaciones oficiales y los anuncios de eventos se traducirán al español u otros idiomas, según la membresía, cuando sea posible. Si existe discrepancia entre el inglés y el idioma traducido, la versión en inglés tendrá preferencia.

3. Procedimientos de competencia

3.1 Descripción general

Las reglas son fijadas anualmente por el Comité Ejecutivo. Las reglas deben publicarse 45 días antes del primer evento del año. No se realizarán cambios de reglas a mitad de año, excepto en circunstancias atenuantes.

Las solicitudes de cambio de reglas se pueden realizar por escrito al Comité Ejecutivo, al menos 90 días antes del primer evento del año.

3.2 Código de conducta

La Declaración del Código de Conducta debe ser completada y firmada por cada oficial participante en cualquier evento de WGSF. El incumplimiento de la Declaración del Código de Conducta de WGSF puede resultar en una acción disciplinaria por parte de WGSF de acuerdo con la Política de Disciplina de WGSF contenida en este documento.

3.3. Código de Ética

Como parte de su participación y apoyo al Movimiento Olímpico, y con el interés de difundir una cultura de ética e integridad dentro de su área de competencia, ha adoptado el Código de Ética del COI. Al adoptar el Código de Ética del COI, cumple voluntaria y específicamente con todas las disposiciones del Código. Visita

<https://www.olympic.org/código-de-ética> para ver el Código de Ética del COI.

3.4 Responsabilidades de los Competidores

3.4.1 Seguro

Cada competidor debe proporcionar un seguro de accidentes adecuado y debe haber firmado la declaración de los atletas de la WGSF para obtener una licencia internacional de la WGSF, y aceptar asumir todos los riesgos de lesiones a la persona y propiedad del competidor que resulten de, sean causados por o estén relacionados con la conducta y gestión de la competencia y, renunciar a todos y cada uno de los reclamos que puedan tener contra los oficiales, la Asociación Nacional anfitriona y los clubes u organizadores que celebran la competencia y contra sus oficiales y sus inscripciones solo se aceptarán bajo esta condición.

3.4.2 Vestimenta, petos, perneras o brazaletes del evento

La forma, el tamaño, las letras y el método de fijación de la ropa del evento no podrán modificarse bajo pena de sanción. La vestimenta relativa al evento debe usarse en los momentos y formas correctas, mientras se esté en la pista. En cualquier otro momento, durante el evento, si se usa, se debe usar correctamente.

3.4.3 Publicidad

WGSF se reserva el derecho de rechazar que los logotipos del patrocinador de un competidor se muestren durante un evento.

3.4.4 Conocimiento de las reglas

Los competidores deben tener un conocimiento profundo de las reglas, regulaciones, códigos de conducta y códigos de ética.

3.4.5 Inspección Técnica de Equipos

El competidor deberá estar presente junto con su equipo deportivo durante la inspección técnica previa a la carrera, y cumplir con las solicitudes del Oficial WGSF, Encargado de pista u Organizador del Evento.

Si se solicita, el competidor debe presentarse junto con su equipo deportivo para cualquier inspección ad hoc durante o inmediatamente después del evento.

Es obligación del competidor asegurarse de que su equipo deportivo y protecciones estén dentro de las especificaciones de las reglas WGSF. Un corredor que utilice equipo que no sea seguro o esté fuera de las especificaciones WGSF durante la clasificación o la carrera recibirá una penalización de conducta y podrá ser descalificado.

Es obligación del competidor informar a los oficiales de WGSF si se han realizado cambios importantes en su equipamiento durante la temporada.

3.4.6 Familiaridad con la pista

Los competidores son responsables de familiarizarse con la pista antes de realizar el descenso. Los competidores deben comunicar cualquier problema de seguridad a los oficiales.

3.4.7 Habilidades

Los competidores reconocen que tienen la capacidad de navegar con seguridad por la pista y que son capaces de competir con otros competidores. Cualquier competidor que demuestre falta de capacidad para recorrer la pista de forma segura podrá ser eliminado del evento.

3.4.8 Presencia en las redes sociales

Todos los participantes de CT seleccionados deben publicar al menos 4 publicaciones en redes sociales por evento al que asisten. Se debe publicar al menos una publicación antes del evento y al menos una publicación dentro de las dos semanas posteriores a la finalización del evento. Las publicaciones deben estar etiquetadas con las etiquetas de redes sociales requeridas. Cualquier competidor seleccionado de CT que no realice las publicaciones requeridas puede ser penalizado, hasta e incluyendo la eliminación de la lista de competidores seleccionados de CT. Las publicaciones deben realizarse en Instagram, Facebook o TikTok. Cada publicación en cada plataforma se considerará una publicación. Por ejemplo, una publicación compartida en dos plataformas se consideraría dos publicaciones.

3.4.9 Canales de comunicación oficiales

Cada evento contará con un grupo en WhatsApp que será utilizado como canal de comunicación oficial de ese evento en particular. Es responsabilidad de cada competidor mantenerse al tanto de la información publicada en el grupo de WhatsApp.

3.5 Oficiales del Evento

Puede encontrar más información sobre cada Oficial en la “Guía de Oficiales de Evento”.

3.5.1 Director de Carrera

El Director de Carrera es responsable de todo el evento. Todas las decisiones relacionadas con el evento pasarán por el Director de Carrera, incluidas las decisiones de posponer o cancelar debido a inclemencias del tiempo u otras razones, y así como también las decisiones sobre las protestas.

El Director de Carrera debe ser un oficial de la WGSF y garantizar que se sigan las reglas de la WGSF.

3.5.1.1 Deberes

Antes de la competencia

- Aprueba el cronograma
- Comprueba las instalaciones de seguridad en el campo.

Durante la competencia

- Se asegura de que el evento se mantenga según lo programado.
- Supervisa y regula las protestas, las decisiones del Director de Carrera serán definitivas.
- Controla las reglas de la WGSF para la publicidad de diferentes marcas en el evento.
- Hace cumplir las reglas de la WGSF.

3.5.2 Encargado de Pista

El Encargado de Carrera es responsable de la seguridad de la carrera y de los atletas que participan en el evento. El Encargado de Pista es el conducto entre el Encargado de Largada y los Jueces de pista. Todas las solicitudes de vehículos motorizados para ingresar a la pista, o de cualquier otro obstáculo similar, deben pasar por el Encargado de Pista.

El Encargado de Pista decidirá cuándo un campo está rojo o cerrado a la competencia y cuándo el campo está verde o abierto a la competencia. Cuando la pista está verde nunca debe haber un vehículo motorizado circulando, a menos que sea el transporte encargado de subir a los competidores, siguiendo a una distancia segura detrás del último competidor.

El Encargado de Pista también anunciará cuándo los competidores pueden ingresar a la pista, para comenzar una carrera, durante la práctica, la clasificación y la carrera.

3.5.2 Encargado de Largada

El Encargado de Largada es responsable de permitir que los atletas ingresen a la pista, durante la práctica, la clasificación y la carrera. El Encargado de Largada debe coordinar con el Encargado de Pista antes de liberar a los corredores.

El Encargado de Largada garantiza que los atletas comiencen de manera correcta y limpia durante la clasificación y las salidas de las carreras. El Encargado de Largada es responsable de solicitar salidas en falso y posibles descalificaciones por salidas.

3.5.3 Encargado del Tomador de Tiempo

El Encargado del Tomador de Tiempo es la persona o grupo de personas que realizarán las tomas de tiempo del evento. Sólo se requiere un Encargado del Tomador de Tiempo para la ronda de clasificación. Pero se puede utilizar un Encargado del Tomador de Tiempo durante la práctica o durante la carrera misma.

Es muy recomendable utilizar un Encargado del Tomador de Tiempo y un sistema de tipo transponder durante la carrera.

El Encargado del Tomador de Tiempo no tiene otra capacidad oficial que la de obtener los tiempos de clasificación del evento.

El Encargado del Tomador de Tiempo es responsable de informar al Encargado de Largada cuando están listos o si hay problemas con las tomas de tiempo.

3.5.4 Jueces de Pista

Los Jueces de Pista son responsables de garantizar que su parte de la pista sea segura, que los procedimientos de seguridad estén implementados y que no haya espectadores u otros obstáculos en la carretera o sus alrededores. Los Jueces mostrarán la bandera del color apropiado, según las condiciones de la pista o si hay un accidente en las proximidades de la curva. Los Jueces de Pista deben solicitar una ambulancia, si el accidente lo requiere. Es posible que se solicite a los Jueces de Pista que brinden su opinión, si se produce una protesta. Todos los Jueces de Pista deben mantener estadísticas apropiadas sobre lesiones y choques en su esquina.

3.5.5 Coordinador de Jueces de Pista

El coordinador de Jueces de Pista es responsable de asegurarse de que cada puesto de Juez de Pista tenga un Juez de Pista. Para garantizar que los Jueces de Pista sean rotados o se les dé un descanso cuando sea necesario. Y para garantizar que se atiendan las necesidades del Juez de Pista, como comida y agua.

El coordinador de Jueces de Pista no tiene capacidad oficial con respecto a la carrera.

3.5.6 Coordinador de Competidores

El coordinador de competidores se asegura de que los atletas despejen el área de frenado, se asegura de que no haya otras barreras en el área de frenado y se asegura de que los atletas suban al vehículo encargado de subirlos a la largada de manera oportuna.

El coordinador de competidores no tiene capacidad oficial con respecto a la carrera.

3.5.7 Inspector Técnico

El Inspector Técnico es responsable de las inspecciones técnicas, que pueden ocurrir en cualquier momento durante el evento. El inspector técnico o delegado es el responsable de las inspecciones previas a la carrera. Además el inspector técnico decidirá si es necesaria una inspección después de una caída, o a petición del director de carrera.

El inspector técnico puede considerar que el equipo es inseguro para la competencia.

4 Equipo y especificaciones de seguridad

4.1 Pesos y dimensiones de las tablas y patines

	Peso máximo	Longitud	Ancho
Skateboard	7,0 kg	122cm	31cm
Street Luge	25,0 kg	Ver debajo	61cm
Classic Luge	7,0 kg	122cm	31cm

Inline	2.5 kg	60 cm	20 cm
---------------	--------	-------	-------

Las tablas no deben tener bordes cortantes. Los Skates y los Street Luge pueden tener cualquier forma dentro de los límites de tamaño, excepto que ninguna parte puede encerrar el cuerpo del competidor. Cualquier posible adaptación no puede obstaculizar la capacidad de frenado, ni puede sobresalir entre las piernas del competidor.

La parte más sobresaliente del frente de un Street Luge no puede acercarse a menos de 5 cm de la parte inferior del talón del corredor, cuando está acostado en posición supina. La parte trasera más sobresaliente del Street Luge no puede extenderse más de 50 cm desde la coronilla del casco del corredor, cuando se está acostado en decúbito supino.

Las tablas no pueden tener ninguna sección que pueda atrapar o enredar a otras tablas.

Todo lo que esté sujeto a las tablas debe estar asegurado para evitar que se caiga durante la competencia.

Los Classic Luge deben tener una altura mínima de 80 mm. La altura mínima está determinada por la parte más baja de la tabla que no son los trucks, ni los accesorios de fijación del truck, ni los refuerzos (stiffeners). Los Classic Luge pueden tener refuerzos (stiffeners) no aerodinámicos o rieles de agarre estilo patineta debajo, o acolchado de goma-espuma en la parte superior.

Para inline, la especificación es por bota. Las botas deben tener un puño por encima del tobillo. Todo lo que esté sujeto a las botas, incluido el armazón de la rueda, debe estar asegurado para evitar que se caiga durante la competición.

4.1.1 Relleno

Cualquier tabla que pese más que un skate (7,0 kg) debe tener un acolchado suave que cubra el extremo delantero de la tabla, así como la parte trasera. El acolchado debe tener una altura mínima de 26 mm y un grosor mínimo de 40 mm, y ser lo suficientemente alto como para cubrir la parte de la tabla a la que está sujeta.

El acolchado puede estar hecho de cualquier material, pero debe ser lo suficientemente suave como para poder golpearlo.

4.2 Ejes y ruedas

Los trucks deben tener dirección inclinada activada con un ancho máximo de 305 cm de ancho, medido desde el borde exterior de los ejes. Los ejes no pueden sobresalir demasiado de la rueda.

No se permiten dispositivos de frenado mecanizados. No se permiten frenos de talón en las botas de inline.

Las ruedas de las botas de inline deben estar alineadas (en línea = inline).

	Number of Trucks	Number of Wheels	Max Wheel Diameter
Skateboard	2-4	4-8	110 mm
Street Luge	unlimited	unlimited	130 mm
Classic Luge	2	4	76 mm
Inline	0	12	125 mm

4.2.1 Limitaciones de las ruedas

A discreción de los organizadores, puede haber un límite en el número de ruedas que se pueden utilizar durante la clasificación y la carrera. Un juego de ruedas se considera 4 ruedas. Las ruedas estarán marcadas por la organización. Si una rueda se destruye, se puede sustituir por otra con el mismo nivel de desgaste. No hay límite para cambiar la posición de las ruedas. Los competidores que compitan o clasifiquen sobre ruedas sin marcar serán descalificados.

Los eventos de nivel WDSC NO tendrán límites de ruedas.

	Límite de Juegos de ruedas
Skateboard	3
Street Luge	5
Inline	3

4.3 Ropa de seguridad y competición

La WGSF no se hace responsable de las lesiones que un corredor pueda sufrir por el uso de un equipo específico o ropa protectora.

Todos los competidores deben usar todo el equipo de protección en todas las carreras autorizadas por la WGSF; práctica, clasificación y carreras.

4.3.1 Cascos

Durante la competición se debe utilizar un casco protector de cara completa (o casco cerrado). El casco debe estar correctamente abrochado, tener buen ajuste y estar en buen estado. El casco debe tener un "sistema de retención" tipo correa para la barbilla. También se debe usar protección para los ojos, hecha de material irrompible. Los cascos deben ajustarse a la medida de la cabeza del corredor y no debería ser posible deslizar la cabeza fuera del caso sin desconectar el "sistema de retención".

Se recomiendan cascos certificados.

Los eventos regionales con una velocidad máxima inferior a 40 KPH requieren un casco, pero no necesariamente un casco integral. Se recomienda protección ocular, pero no es obligatoria.

4.3.2 Calzado

Se deberá utilizar calzado, en buen estado, de diseño cerrado.

4.3.3 Guantes

Todos los competidores deben usar guantes con dedos completos de cuero u otros materiales que tengan propiedades equivalentes. Se requiere que los competidores de skate e inline también usen un material duro o disco (pucks) en los guantes para facilitar el deslizamiento. Se debe tomar la debida diligencia para garantizar que los discos no se salgan durante la competición.

4.3.4 Ropa protectora

Los competidores deberán usar un traje de cuero completo, de una o dos piezas, con un espesor mínimo de 1,2 mm para cuero de vaca y 0,9 mm para cuero de canguro. Se puede utilizar un material resistente al calor y a la abrasión, como aramida (como Kevlar), en lugar de cuero. Está permitido que el traje tenga materiales menos abrasivos y elásticos, en lugares que normalmente no entrarán en contacto con la carretera en un accidente, como las axilas o las zonas de la entrepierna.

Toda la ropa protectora debe estar en buenas condiciones y sin signos visibles de desgaste importante, desgarros importantes o deshilachados u otro daño que amenace la estructura del traje o ponga al competidor en riesgo adicional y debe tener una apariencia limpia. Se recomienda enérgicamente que la ropa cumpla con las normas EN 13595 o EN 17092 AAA.

No se podrá añadir ningún dispositivo o cubierta a la ropa protectora con la intención de obtener una ventaja aerodinámica.

No se requiere ropa protectora para eventos regionales con una velocidad máxima inferior a 40 KPH.

4.3.5 Protección corporal

Se requieren al menos protectores de espalda CE nivel 1 para los skaters e Inline. Se requieren al menos rodilleras CE nivel 1 para los skaters e Inline. El equipo de protección puede integrarse en la ropa protectora, usarse debajo, o usarse o sobre la ropa protectora.

En general, se anima a los competidores a utilizar todo el equipo de protección disponible que no restrinja las habilidades en carrera ni presente condiciones inseguras. Las coderas son muy recomendables para todos los competidores.

Para Inline: SOLO para 2025, el competidor puede optar por no usar un traje de cuero completo o traje resistente a la abrasión. Si opta por no usarlo, deberá usar la siguiente protección adicional: protector de cadera y glúteos, protector de codos y protector de espinillas/canillera/tibial, además de los protectores de espalda y rodillas con certificación CE Nivel 1. Toda la piel debajo del cuello debe estar cubierta.

4.3.6 Lastre

Está estrictamente prohibido agregar peso adicional a un competidor, como forma de lastre.

4.3.7 Nombres y símbolos

Están prohibidos los nombres y/o símbolos obscenos en la ropa y el equipo. Se podrá pedir a los competidores que cubran u oculten los nombres o símbolos. Negarse a hacerlo puede dar lugar a medidas disciplinarias, incluida la expulsión del evento.

4.3.8 Dispositivos aerodinámicos y otros

Todo dispositivo aerodinámico fijado a la tabla o al competidor, incluido el equipo de protección, debe estar fijado de forma que evite que se caiga durante la competición. Además, no debe representar un peligro para el competidor ni para los demás competidores. Cualquier dispositivo que represente un peligro podrá ser retirado antes de que el competidor pueda reanudar la competición, o enfrentar una posible descalificación.

4.4 Cámaras de vídeo

4.4.1 Cámaras POV (primera persona)

Está permitido llevar una cámara POV. La cámara debe fijarse de tal manera que sea improbable que se caiga. Las cámaras no deben agregar una cantidad significativa de peso y no deben representar un peligro para la seguridad del competidor ni de otros competidores.

También está permitido conectar una cámara a la tabla. La cámara debe fijarse de tal manera que sea improbable que se caiga. La cámara no debe representar un peligro para la seguridad del competidor o de otros competidores.

4.4.2 Cámaras requeridas

Si se requiere el uso de una cámara, en una manga de carreras, todos competidores, en esa manga, deben llevar una cámara. No llevar cámara, incluso si está rota, puede ser motivo de descalificación de la ronda.

Las cámaras requeridas se conectarán mediante un soporte estilo GoPro.

Las cámaras requeridas deben ser iguales o similares para todos los corredores en la manga. Las cámaras deben montarse en la parte superior del casco para Street Luge y en el área de la barbilla para Stand up Skaters. También se podrán montar cámaras en la tabla de un competidor, si no interfieren con el movimiento natural del mismo.

4.5 Inspección Técnica

4.5.1 Inspección principal

En el primer evento de una temporada, o cualquier evento de tipo QS (Qualifying Series - evento clasificatorio), se requiere una inspección minuciosa del equipo y del equipo de seguridad. Pueden realizarse inspecciones adicionales en cualquier momento durante un evento. El inspector técnico inspeccionará rápidamente el equipo y se asegurará de que

cumpla con las reglas, los límites de peso y tamaño de la WGSF y que, en general, parezca seguro. Además se debe inspeccionar el equipo de seguridad del competidor.

4.5.2 Inspección secundaria

A partir del segundo evento del competidor de tipo CT (Championship Tour - evento de campeonato) de una temporada, sólo será necesario revisar el equipo de seguridad. Es necesario revisar el equipo para garantizar que esté en buenas condiciones y funcionando, y que cualquier marca (publicitaria o de otro tipo) no sea obscena o contraste con los patrocinadores del evento y la serie. También se podrá inspeccionar el equipo.

4.5.3 Accidentes

Es posible que se requiera que el equipo involucrado en un accidente se someta a una inspección técnica antes de que se le permita continuar en mangas posteriores.

4.5.4. Considerado inseguro o ilegal

Si el inspector técnico considera que el equipo es inseguro o ilegal, el atleta debe solucionar el problema y adaptar el equipo al código antes de que se le permita competir. Si hay un desacuerdo, el atleta podrá apelar ante el Director de Carrera. Está permitido competir con el equipo de otro competidor, con el consentimiento del otro competidor.

5. Procedimientos de carrera

5.1 Práctica

Cada evento debe darle a cada competidor al menos dos bajadas de práctica. Además, si han pasado más de cuatro horas desde la práctica, los competidores deben realizar una bajada de calentamiento antes de la clasificación o del inicio de la carrera. Si la clasificación o la carrera se dividen en varios días, se requerirá una bajada de calentamiento en los días subsecuentes.

5.2 Clasificación

- **Bajadas cronometradas (Clasificaciones por tiempo)** - Cada competidor realizará como máximo tres bajadas cronometradas en solitario. El cronometraje se utilizará para clasificar a algunos o todos los competidores en una carrera final.
- **Carreras Clasificatorias (Race to Qualify)**- Es un estilo de carreras de todos contra todos (round robin), en el que los competidores reciben puntos según su posición. Después de varias rondas, los puntos totales se utilizarán para clasificar a los competidores a una carrera final. Las eliminatorias se pueden utilizar para romper empates.
- **Selección al azar ("Pea Pick")**- La selección aleatoria se puede utilizar para seleccionar corredores para una final. Este sistema debe utilizarse como último recurso. Si se utiliza, los corredores eliminados en la misma ronda, en la misma posición, se considerarán empate. Se pueden realizar eliminatorias o mangas de consolación para romper el empate.

- **Eliminación (sistema F1)** - Cuando ningún competidor esté eliminado, se podrá utilizar un sistema especial de cronometraje de tres niveles. En el primer nivel, cada competidor tiene una bajada cronometrada. El tercio inferior a la mitad son “eliminados” de la clasificación, su única bajada se utilizará para ubicarlos en la parte inferior de la manga. Esto continúa en la segunda ronda (si hay suficientes competidores) y su segundo tiempo de ejecución se utiliza para ubicarlos en el medio del grupo. La ronda final determinará la clasificación de los mejores corredores, y el ganador de la ronda tres recibirá la pole position.
 - Ejemplo con 32 corredores. En la primera ronda, 32 competidores obtienen una bajada cronometrada. Los 12 últimos corredores utilizarán su primera bajada para clasificar las posiciones 21-32 del grupo. La segunda ronda tiene 20 competidores en una bajada cronometrada. Los 12 últimos corredores utilizarán el tiempo de la segunda ronda para clasificar las posiciones 9-20. El tercer y último tiempo de clasificación se utilizará para clasificar a los 8 mejores corredores.
 - Con 8 competidores, la recomendación son dos rondas, y los 4 últimos se ubicarán después de la ronda 1.
 - Se pueden hacer 16 competidores en tres rondas, cayendo 4 en cada ronda.

La serie WDSC debe utilizar ejecuciones cronometradas. Si no se pueden utilizar bajadas cronometradas, se pueden utilizar clasificaciones de la temporada anterior.

Los eventos internacionales deberían esforzarse por utilizar bajadas cronometradas. Los eventos nacionales deberían utilizar bajadas cronometradas, pero no es obligatorio. Se anima a los eventos regionales a elegir la Selección al azar (conocida en inglés como “Pea Pick”) o utilizar un sistema de tipo Carreras clasificatorias.

5.2.1 Tomas de Tiempo o Bajadas Cronometradas

Si se utilizan bajadas cronometradas, los empates en el cronometraje se pueden resolver en el siguiente orden:

1. El más rápido de los 2º tiempos,
2. La clasificación actual en el ranking
3. Clasificación final del ranking del año anterior.
4. Lanzamiento de moneda.

5.2.2 Carreras Clasificatorias

Clasificación por tres o más eliminatorias. Los competidores serán asignados aleatoriamente. Dependiendo del tamaño de la pista habrá hasta tres eliminatorias con tres competidores.

Cada competidor gana puntos por cada ronda dependiendo de su clasificación en la manga. Los indicadores por rango son diferentes para mangas con 4 que para mangas con 3 o 2 competidores.

Consulte el formato de Carrera por puntos para elegir el carril de largada.

Cantidad de corredores	1er	2do	3er	4to
4	10	5.6	3	1.4
3	8.9	5.1	1.4	
2	6.5	1.9		

DNF (Abandono): 1 punto

DNS (No se presentó): -1,5

El ranking de clasificación se basa en la mayor suma de puntos de las eliminatorias de clasificación.

Una forma alternativa de las Carreras Clasificatorias es clasificar cada ronda según su número actual de puntos. Esto significa que los ganadores de la primera ronda competirán entre sí en la ronda 2, mientras que los que quedaron en segundo lugar en cada manga competirán entre sí, etc.

5.3 Formatos de carrera

- **Eliminación única** - Formatos de carrera de 2, 4 o 6 hombres. En cada ronda, los 1, 2 o 3 mejores competidores avanzarán a la siguiente ronda. La mitad inferior terminará y obtendrá posiciones debido a su clasificación, o continuará en la manga de consolación.
 - La elección del carril en la primera ronda se basará en la posición de clasificación.
 - La elección de carril en rondas posteriores se basará en el resultado de la ronda anterior, y las posiciones de clasificación se utilizarán para desempatar.
 - También se aceptan formatos de más de 6 corredores, llamados "Supermasa". Al usar este formato, se puede reducir cada ronda a la mitad o, si se corre con todos los participantes en una sola ronda, otra opción es reducir el número de corredores eliminando al último puesto o más y repetir la ronda. Esto permite varias rondas.
- **Doble Eliminación** - Formatos de carrera de 2, 4 o 6 hombres. En cada ronda, los 1, 2 o 3 mejores competidores avanzarán a la siguiente ronda. Además, cualquiera que termine entre los últimos 1, 2 o 3, avanzará a la siguiente ronda, a menos que sea la segunda vez que termine entre los últimos. La excepción a esto es la final, donde los atletas terminan en su ubicación final, independientemente de cuántas "pérdidas" hayan sufrido. Si bien esto garantiza a todos al menos dos eliminatorias de carrera, también significa que cualquiera que termine en la mitad inferior al menos una vez, puede potencialmente tener más eliminatorias de lo normal y aun así ganar el evento.

- La elección del carril en la primera ronda se basará en la posición de clasificación.
- La elección de carril en rondas posteriores se basará en el resultado de la ronda anterior, y las posiciones de clasificación se utilizarán para desempatar.
- **Manga completa** - Una manga completa es idéntica a la eliminación simple, excepto que la mitad inferior se transferirá a la "manga de consolación" y continuará compitiendo. Cada atleta competirá el mismo número de rondas. En la ronda final, los 4 últimos compiten entre sí, y los 4 siguientes, etc., hasta que los cuatro primeros compiten por la posición final.
- **Media Manga** - También conocidos como los "Dirty thirties" ("los 30 sucios"). También es similar a la eliminación simple, excepto que después de la primera ronda, la mitad inferior competirá en una segunda manga de eliminación simple. Después de la primera ronda, cualquier atleta que termine en la mitad inferior será eliminado. Esto garantiza a todos al menos dos rondas de carreras.
- **Carrera por puntos** - Un formato que se desarrolla exactamente como las Carreras Clasificatorias, sin ronda final al final, sólo carreras para desempatar.
 - Opcionalmente, corre una final de los 4 mejores atletas (o más si hay empates).
 - La elección del carril es aleatoria en la primera ronda.
 - La elección del carril en rondas posteriores se basa en el total de puntos, y el valor más alto se selecciona primero. El primer desempate es la posición de la ronda anterior. Si persiste el empate, se rompe al azar.
 - Se puede ejecutar una versión de "Supermasa", que permita que todo el grupo corra a la vez, en una carrera de estilo puntos.
- **Carreras cronometradas** - Las carreras cronometradas son las mismas que las tomas de tiempo cronometradas para la clasificación. Se pueden utilizar varias bajadas cronometradas, siendo la mejor para el ganador. También es posible agregar varias bajadas, o más bien utilizar el promedio de varias bajadas. Esto sólo debe usarse si se ejecutarán más de tres bajadas cronometradas. Se desaconsejan las carreras cronometradas como único formato de carrera.
- **Formato de Equipo** - Los eventos amateur pueden utilizar el formato de equipos. La recomendación es crear un equipo aleatorio, con una carrera del tercio superior, una del tercio medio y una del tercio inferior de la clasificación. Las mangas se corren con dos o cuatro equipos a la vez. El equipo ganador se basa en la última persona del equipo en cruzar la línea. Con dos equipos, los seis corredores comienzan en la línea de salida, con los equipos intercalados. O, en tres filas de dos, con un miembro de cada equipo en cada fila. Cuando son cuatro equipos, también se alinean en tres filas de cuatro. En las mangas de dos equipos, un equipo avanza. Con cuatro equipos, avanzan los dos primeros.

La serie WDSC CT debe utilizar un formato de eliminación única, con o sin manga de consolación. Se prefieren las mangas de cuatro competidores, pero se pueden usar las versiones dos, seis u ocho competidores según la pista. Se puede ejecutar una versión de "Supermasa", con múltiples filas de competidores. En cada fila deben caber tantas personas como sea seguro.

5.4 Procedimiento de largada

5.4.1 Señales y comandos de largada

El Encargado de Largada verificará que la pista esté despejada o que la carrera anterior esté lo suficientemente avanzada en la pista.

Después de llamar a la siguiente manga a la línea, el Encargado de Largada comenzará el procedimiento de salida con **“Corredores listos”** y confirma que cada corredor esté preparado. **“Corredores preparados”**, después del cual no se permitirá ningún movimiento importante. Después de 1 a 4 segundos aleatorios, el Encargado de Largada liberará a los corredores permitiendo la salida, haciendo sonar un sonido fuerte (como una bocina de aire) y/o con un semáforo con cronómetro. Alternativamente se puede utilizar un sistema de cronometraje automatizado, previa consulta **“Corredores listos”** Se producirán tres pitidos en un intervalo establecido, sin ningún movimiento importante después del tercer pitido. 1 a 4 segundos después del tercer pitido, se escucha un sonido final para liberar a los corredores o se abre la puerta.

Se requiere un sonido audible para iniciar el evento, incluso si se proporciona algún tipo de señal visual. Se prefiere que el sonido sea una bocina de aire o un pitido fuerte, pero también puede ser el grito de “YA”.

5.4.2 Posiciones de largada

Skateboard: En la largada para calificar o competir, el competidor debe tener un pie en la tabla, con todas las ruedas, y un pie debe estar en el suelo.

Street Luge y Classic Luge: En la largada para calificar o competir, el competidor debe estar sentado, mirando hacia adelante y empujando remando con las manos. Al menos cuatro ruedas deben estar en el suelo al arrancar.

Inline: En la largada para calificar o competir, todas las ruedas deben estar en el suelo, con la rueda delantera justo detrás de la línea de salida.

En todas las disciplinas, la parte delantera de la tabla o la parte del corredor más cercana a la línea debe estar detrás de la línea de salida y a no más de 15 cm de la salida.

Si se utilizan manijas de salida, entonces los competidores deben tener sus manos en las manijas de salida y pueden usar estas manijas para impulsarse hacia adelante.

5.4.3 Carriles de salida

Los carriles tendrán entre 100 y 120 cm de ancho y entre 3 y 10 metros de largo. Los carriles deben ser rectos y paralelos entre sí.

Al comenzar la carrera, los competidores deben despejar los carriles de largada antes de salir de su carril. Sobrepassar la línea de un carril de largada, ya sea con el pie que patea o con las manos, no es necesariamente un medio de descalificación.

No hay límite en cuanto a qué tan lejos o cuándo el competidor puede patear o remar en la pista de carreras.

5.4.3.1 Infracción del carril de largada

Si un competidor se sale de su carril de largada será penalizado con una salida en falso. Si la persona fuera de su carril interfiere con otro competidor, puede ser penalizada.

5.4.3 Largadas en falso

Cualquier competidor que haga un movimiento importante después de la orden “Corredores listos”, o después del tercer pitido, será penalizado con una salida en falso.

La segunda salida en falso, en la competición, para la misma disciplina, descalificará al competidor, para la ronda actual.

5.5 Procedimiento de finalización

La manga finaliza cuando el competidor cruza la línea de meta, en contacto con su tabla y todo el equipo de seguridad.

5.5.1 Cronometraje para la Clasificación

En la clasificación, el tiempo se cuenta al activarse el sistema de cronometraje o, si se utiliza cronometraje manual, al anunciar verbalmente la salida el encargado de la largada.

Para la clasificación, el tiempo final se utilizará al activarse el sistema de cronometraje. El cronometraje solo se podrá utilizar si existe la posibilidad de que la línea de meta se active automáticamente al cruzar el competidor.

El cronometraje se puede utilizar durante la carrera, pero no se puede utilizar para determinar al ganador.

5.5.2 Clasificación en la línea de meta

En la clasificación, el tiempo se toma cuando se activa el sistema de cronometraje, o si se utiliza el cronometraje manual, cuando el Encargado de largada anuncia verbalmente la salida.

Skateboard e Inline: La clasificación en cada manga está determinada por la parte más adelantada de la primera rueda que cruza la línea de meta.

Street Luge y Classic Luge: La clasificación en cada manga está determinada por la primera parte del cuerpo o de la tabla que cruza la línea de meta.

Una cámara en la línea de meta, si se utiliza, será el árbitro final, ya que los transponders no son necesariamente lo suficientemente rápidos.

5.5.3 Empates

Si hay un empate antes de las rondas finales, los empates se resolverán por tiempos de clasificación.

Los empates en la ronda final no se romperán y los competidores recibirán la misma clasificación.

5.5.4 Rankings finales de los que no avanzan

Si no se corre la manga de consolación, entonces los competidores que no avancen, en una manga, fuera de la ronda final, su ubicación final se agrupará con otros con el mismo resultado en esa ronda, ordenados por su tiempo de clasificación. Por ejemplo, en una eliminatoria de cuatro personas, todos los terceros lugares de la ronda dada se agruparán, seguidos por todos los cuartos lugares, seguidos por los que no lograron terminar, seguidos por los que estén descalificados, seguidos por los que no pudieron comenzar.

Si se realiza la manga de consolación o alguna otra eliminatoria, los resultados de esa carrera determinarán la clasificación final en el ranking.

5.5.5 DNF y DNS

5.5.4.1 Clasificación de Competidores que No Finalizaron (DNF)

En el caso de que más de un competidor abandone, los competidores serán clasificados, en la manga, en función de qué tan lejos lograron avanzar en la pista. Si un competidor DNF tiene una clasificación lo suficientemente alta como para transferirse, el competidor avanzará a la siguiente ronda. Para las clasificaciones finales, los competidores DNF se clasificarán detrás de todos los demás finalistas de esa ronda.

5.5.4.2 Clasificación de Competidores que fueron Descalificados (DQ)

Los competidores que sean descalificados (DQ) no serán clasificados en esa manga y no avanzarán a la siguiente ronda. Para las clasificaciones finales, los competidores descalificados se agruparán con otros corredores descalificados, ordenados por tiempo de clasificación y colocados después de todos los demás finalistas y DNF de esa ronda.

5.5.4.3 Ranking de Competidores que No Partieron (DNS)

Los competidores que no comenzaron (DNS) no se clasificarán en esa manga y no avanzarán a la siguiente ronda. Para las clasificaciones finales, los competidores DNS se clasificarán detrás de todos los demás finalistas, DNF y DQ de esa ronda.

5.5.6 Fuerza mayor

Si la carrera no puede comenzar, las clasificaciones se basarán en los tiempos de clasificación.

Si la carrera comienza, pero no se puede completar, las rondas que se hayan completado se mantendrán, mientras que los competidores restantes se clasificarán por tiempo de clasificación.

5.6 Protestas

Un competidor que desee protestar, debe hacerlo ante un oficial de carrera, tan pronto como sea posible al finalizar la manga y antes de que comience la siguiente ronda.

5.7 Resoluciones

Las decisiones se tomarán, lo más rápido posible, antes de la siguiente ronda por el Jefe de pista y el personal. Las decisiones serán definitivas.

5.8 Banderas

5.8.1 Banderas verdes

Las banderas verdes significan que la pista está despejada y abierta para los competidores.

Las banderas verdes son obligatorias en los eventos WDSC, pero no obligatorias en otros eventos, aunque muy recomendables.

5.8.2 Banderas amarillas

Se insta a los competidores a tener precaución y no adelantar a sus competidores en las siguientes curvas. La bandera amarilla está vigente hasta que el siguiente Juez de Pista ondee una bandera verde, o ninguna bandera en el caso de que no se utilicen banderas verdes.

No se deben utilizar banderas amarillas durante la parte de carrera de la competición. En este caso se debe mostrar la bandera roja.

5.8.3 Bandera roja

Hay peligro en la pista. Los competidores deben detenerse tan pronto como sea seguro hacerlo y proceder con cautela hacia el siguiente Juez. El peligro puede incluir un competidor caído, un sistema de seguridad fallido, un vehículo en la pista u otro peligro para la seguridad de los competidores en la pista.

Se deben exhibir banderas rojas cuando la pista esté cerrada a los competidores y abierta al tráfico vehicular.

6.0 Reglas de carreras

6.1 Posiciones de carrera

6.1.1 Skateboard

Los competidores deben montar con al menos una parte de la planta de un pie en la parte superior de la tabla. Está prohibido circular en posición supina, boca abajo, sentada o arrodillada.

6.1.2. Street Luge y Classic Luge

Los competidores deben montar en posición supina o sentados con los pies hacia adelante. Está prohibido circular de pie, boca abajo o arrodillado.

6.1.3. Inline

Los competidores usan botas con ruedas, por lo que se permite cualquier posición siempre que una o ambas botas estén en el suelo. Si bien se permite saltar si es necesario por seguridad.

También se permite arrastrar una mano por el suelo, no se permite tener ruedas en ningún otro lugar, salvo en la formación en línea de la suela de las botas.

6.2 Contacto

Un competidor debe, lo mejor que pueda, evitar cualquier contacto con otros corredores. El contacto accidental que beneficie a la parte iniciadora puede resultar en una penalización.

Los competidores que deliberadamente hagan contacto en un esfuerzo por "robar velocidad" a otro competidor recibirán una penalización.

Los competidores que deliberadamente hagan contacto en un esfuerzo por beneficiar a otro competidor, podrán recibir una penalización.

6.3 Sobrepaso

6.3.1 Competidor líder

Se considera que un competidor está liderando -en relación a otro competidor-, si al menos tres cuartos de la longitud de la tabla están más adelante que la del otro competidor, entrando en una curva. El concepto de competidor líder es entre dos corredores cualesquiera, y no necesariamente el corredor más destacado de la manga. Para Inline, ambas botas deben estar por delante de las botas del inliner que adelanta.

6.3.2 Derecho de línea

El competidor líder tiene el "*Derecho de Línea*". Mientras lideren, podrán elegir cualquier posición en la pista, siempre que la línea elegida no se desvíe abruptamente de la línea de carrera ideal desde su posición actual. Y no interfieran con el competidor que va delante. Los corredores que van detrás no pueden interferir de ninguna manera excepto para intentar adelantar de acuerdo con las reglas.

Si, debido a 6.3.6, ningún competidor es considerado competidor líder, entonces ninguna persona tiene un "*Derecho de Línea*".

6.3.3 Definición de "Línea"

La "*línea*" se define como una cantidad justa y razonable de espacio en la pista en la que el cuerpo y el equipo del corredor pueden operarse de manera normal en una carrera. La línea de carrera es lo que la mayoría consideraría la línea más rápida desde la posición actual hasta el siguiente giro.

6.3.4 Inicio de una curva

El comienzo de una curva, o aproximación a una curva, se define como el área antes de una curva que la mayoría de los competidores considerarían que requiere un cambio de posición de la tabla o de velocidad de la tabla para prepararse para el giro. La posición exacta puede ser diferente entre diferentes disciplinas.

6.3.5 Interferencia causada por el bloqueo

La interferencia por bloqueo puede ocurrir por la desviación de un competidor líder de la línea de carrera "ideal" con la intención de evitar que otro competidor lo supere,

especialmente si la desviación es abrupta. Si se determina que ha ocurrido interferencia, el competidor que interfiere será sancionado.

6.3.6 Adelanto

Los competidores que adelantan asumen la responsabilidad de evitar al competidor líder. Una vez que el competidor que adelanta ha superado completamente al antiguo competidor líder, el competidor que adelanta puede moverse hacia la línea de carrera del antiguo competidor líder, siempre que no se produzca contacto entre ellos. El corredor que adelanta se convierte entonces en el competidor líder.

Si un competidor que adelanta no pasa al competidor líder, por al menos tres cuartos de la longitud de la tabla antes la siguiente curva, entonces ninguno de los corredores se considerará que está en posición de liderazgo para la siguiente curva. Para Inline, las botas del competidor que adelanta deben sobrepasar completamente las botas del competidor líder original.

6.3.7 Conducción brusca

Se espera algún contacto en carreras reñidas. Los competidores que intencionalmente giren, bloqueen o causen que otro competidor se estrelle serán penalizados. Un competidor es responsable de su propio frenado y debe evitar transferir velocidad a otro competidor tocándolo o golpeándolo. No se tolerará una conducción demasiado agresiva, peligrosa o brusca. El competidor infractor será sancionado,

6.3.8 Contacto intencional

En general, está prohibido el contacto intencionado entre competidores. Se podrán hacer excepciones limitadas en los casos en los que sea necesario un contacto limitado para garantizar la seguridad de los competidores sin afectar significativamente las posiciones o resultados de la carrera.

6.4 Reinicio después de un fallo

Los competidores deben volver a entrar a la pista lo más cerca posible de donde aterrizó la tabla. El procedimiento de reinicio debe ser idéntico al procedimiento de largada. Los competidores deben reiniciar con un pie sobre la tabla y pateando con el otro. Mientras que el street luge y el clásico reinician sentándose en su tabla y empujándose con las manos.

El reinicio debe ser totalmente autopropulsado. No se permite utilizar el equipo de otro competidor ni interferir intencionalmente con otro competidor durante su reinicio.

6.5 Posición protegida

La posición protegida comienza al inicio de la última curva cerrada, si el vértice (ápex) comúnmente aceptado para esa curva está aproximadamente 250 metros antes de la línea de meta. Si ocurre un incidente que afecta la posición de un corredor, y como resultado otro corredor es descalificado, entonces el orden de los corredores en el momento del incidente se considera protegido. Con el competidor descalificado cayendo al final de la posición y

todos los demás corredores ascendiendo. Si ocurren múltiples incidentes, en la zona de posición protectora, los incidentes se manejarán en el orden en que ocurrieron.

7.0 Política de Disciplina

Al participar en un evento de la WGSF, cada miembro reconoce y acepta cumplir con las reglas y procedimientos de la WGSF, incluidos aquellos relacionados con la liberación y renuncia de responsabilidades y reclamos. Además, los competidores son responsables de las acciones de sus familias y miembros de su equipo. Se espera que todas las partes involucradas en la competencia sancionada por la WGSF se comporten de manera responsable, respetando los derechos de los demás en todo momento. La participación en actividades autorizadas por la WGSF es un privilegio y todos los participantes comprenden que la violación de las reglas y procedimientos de la WGSF puede llevar a la pérdida de sus privilegios de competencia.

Esta lista se proporciona como guía para los competidores, pero no restringe a la WGSF y a los oficiales del evento de invocar sanciones por otras acciones perjudiciales para el deporte que no estén específicamente contenidas en este documento.

7.0.1 Apelaciones

Cualquier tarjeta amarilla o roja se puede apelar ante la junta de apelaciones. La junta de apelaciones estará formada por la junta de la WGSF y el comité de corredores de la WGSF. Todas las decisiones de la junta de apelaciones serán definitivas. Las apelaciones deben resolverse de manera oportuna.

7.1 Tarjeta Naranja

Una tarjeta naranja suele ser una advertencia y potencialmente sancionada con una pequeña multa.

- Llegar tarde o no asistir a las reuniones obligatorias de corredores.
- Conducir de tal manera que ponga en peligro la seguridad de los demás.
- No responder de forma inmediata y segura a una bandera roja.
- No obedecer a la WGSF o a los oficiales del evento.
- Durante una carrera, un competidor siempre debe intentar tener éxito. En caso contrario, no se les permitirá continuar la competición y podrá ser sancionados.
- Obscenidades audibles u obscenidades visuales escuchadas o vistas por el público.

7.2 Tarjeta Amarilla

Las penalidades con tarjeta amarilla son infracciones más graves que pueden resultar en una pérdida de posición, pequeñas multas y potencialmente la suspensión de uno o más eventos.

- Recibir dos tarjetas naranjas en las 52 semanas anteriores.
- Conducir de tal manera que ponga en peligro la seguridad de los demás.
- Violencia física contra la WGSF o oficiales del evento, otros competidores o el público.

- Participar en cualquier práctica desleal, mala conducta o acción considerada por el árbitro o la WGSF como perjudicial para el deporte.

7.3 Tarjeta roja

Las tarjetas rojas son por infracciones graves. Las acciones disciplinarias pueden incluir la descalificación del evento actual, multas elevadas, suspensión de uno o más eventos e incluso la inhabilitación permanente de la WGSF. Recibir múltiples tarjetas rojas en la carrera deportiva de un competidor puede conducir potencialmente a la inhabilitación.

- Recibir dos tarjetas amarillas en las 52 semanas anteriores
- Conducir de tal manera que ponga en peligro la seguridad de los demás.
- Violencia física contra la WGSF o oficiales del evento, otros competidores o el público.
- Cualquier acto corrupto o fraudulento, o cualquier acción perjudicial para los intereses del evento o de esa índole, realizado por una persona o miembro de la WGSF durante un evento.

8.0 Puntos

Se otorgarán puntos a cada competidor según su posición final de acuerdo a las siguientes tablas.

8.1 Puntos de Calificación

Posición	Puntos	Posición	Puntos
1	100	33	8
2	86	34	8
3	75	35	8
4	66	36	8
5	59	37	8
6	53	38	8
7	48	39	8
8	44	40	8
9	41	41	8
10	39	42	8
11	37	43	8
12	35	44	8
13	33	45	8
14	31	46	8
15	29	47	8

16	27	48	8
17	25	49	6
18	24	50	6
19	23	51	6
20	22	52	6
21	21	53	6
22	20	54	6
23	19	55	6
24	18	56	6
25	17	57	6
26	16	58	6
27	15	59	6
28	14	60	6
29	13	61	6
30	12	62	6
31	11	63	6
32	10	64	6

Las posiciones después del 65 al 94 recibirán 4 puntos, del 95 al 128 recibirán 2 puntos y todos los demás competidores recibirán uno.

8.2 Puntos WDSC

Posición	Puntos
1	100
2	86
3	75
4	66
5	59
6	53
7	48
8	44
9	41
10	39
11	37
12	35

13	33
14	31
15	29
16	27
17	25
18	24
19	23
20	22
21	21
22	20
23	19
24	18
25	17
26	16
27	15
28	14
29	13
30	12
31	11
32	10

8.3 Requisitos de Carrera para la Puntuación

Los puntos de las series QS y CT se obtendrán sumando los mejores resultados de la siguiente cantidad de carreras. No se tendrán en cuenta los puntos de las carreras adicionales.

	Número Máximo de Carreras
CT Skateboard	4
CT Street Luge	3
CT Skateboard Femenino	2
CT Street Luge Femenino	2
QS Skateboard	3
QS Street Luge	3

QS Skateboard Femenino	2
QS Street Luge Femenino	2
Inline	3

8.3 Desempates

Las clasificaciones de final de temporada no utilizarán desempates, excepto para cuantificar las tres primeras posiciones. Se utilizarán los siguientes desempates, utilizando solo las carreras que se elijan para el recuento total final de los corredores.

1. Compara los resultados de las carreras.
2. Si aún está empatado o no está determinado, asigne puntos según la posición de clasificación, contabilizados de la misma manera que el conteo de la serie.
3. Si sigue empatado o no está determinado, compare el número total de competidores, y el ganador será quien haya enfrentado a la mayor cantidad de competidores.
4. Si todavía está empatado o no está determinado, compare las posiciones de clasificación.
5. Si aún está empatado o no está determinado, compare los tiempos de clasificación con el ganador que tenga el mayor delta de tiempo.
6. Si aún está empatado o no está determinado, compare el delta de tiempo entre cada competidor y el siguiente clasificado, el delta más grande gana.