



**COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA**

## **REGLAMENTO COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA**

### **CAPITULO I**

#### **Reglas de competición de skateboarding para la calle y el parque**

##### **ARTÍCULO 1**

Las siguientes reglas de competencia se aplican a todos los eventos de Skateboarding aprobados por la Federación Skateboarding Costa Rica y la World Skate, no limitativos a solo eventos que poseen la oportunidad de puntuar para el Ranking Nacional de Skateboarding. El Ranking Nacional se utiliza para determinar la participación de los atletas la Selección Nacional. El Ranking Nacional determina la elegibilidad del atleta para participar en las competencias de la World Skate y puntuar dentro del Ranking de la World Skate, para lograr entrar en el Ranking Olímpico y poder optar de un cupo en los Juegos Olímpicos, así como también el Sistema de Clasificación y el Ranking Olímpico.

Las siguientes reglas de competencia solo se aplican a los deportes y cuestiones técnicas, para cualquier otro propósito se aplicarán los Estatutos Mundiales de Skate, las Leyes y las Reglas y los Reglamentos de World Skate.

### **CAPITULO II**

#### **“De los competidores”**

##### **ARTÍCULO 2: EL PATINADOR**

De los Deberes y Código de Conducta:



## **COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA**

Todos los Patinadores tendrán las siguientes responsabilidades:

- A. Contar con una licencia válida, membresía, afiliación a Federación Nacional reconocida por la World Skate o una licencia de comodín emitida por World Skate.
- B. Los patinadores aceptan cumplir con las reglas y regulaciones de la Federación y la World Skate.
- C. Los patinadores se reportarán a la oficina de competencia al menos una hora antes del comienzo de la competencia, cada día de competencia.
- D. Los patinadores se familiarizarán con el área y las instalaciones de competencia calentando y practicando durante la práctica abierta o durante su práctica designada.
- E. Los patinadores limpiarán el área de competencia antes de que comience la competencia y evitarán interferir de cualquier manera con el progreso de la competencia.
- F. Los Patinadores respetarán y aceptarán el juicio del jurado.

### **CAPITULO III**

#### **“De los jueces y otros”**

#### **ARTÍCULO 3: OFICIALES Y OTROS DE COMPETICIÓN**

##### **Director de concurso**

El Director del concurso designado por Federación realizará las siguientes tareas:

- A. Coordinar todo el personal y las funciones involucradas en la ejecución del evento.



## **COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA**

- B. Consultar con el juez principal y el personal, determina la duración de la competencia y establece los descansos que el jurado o la organización necesitan para llevar a cabo su trabajo.
- C. El Director del concurso es el máximo responsable de la toma de decisiones sobre cualquier tema relacionado con la seguridad del área de competencia

### **Panel de jueces**

El panel de jueces es designado por la Federación y conformado de Jueces certificados por la misma:

- A. 5 jueces y 1 juez principal. En este caso, el juez principal no puntúa ni contribuye
- B. para unir el proceso de ruptura y también puede actuar como delegado técnico.
- C. 4 jueces y 1 juez principal. En este caso, el juez principal puntúa o contribuye a empatar
- D. Proceso de ruptura

### **Juez principal**

El juez principal es la máxima autoridad en el panel de jueces.

- A. El juez principal hace cumplir las regulaciones de competencia y difiere al D.T. por cualquier problema de descalificación.
- B. El juez principal trabaja con el secretario de competencia sobre la documentación de la competencia.
- C. El juez principal, junto con los jueces, verifica y aprueba los documentos de competencia antes de que sean usados o compartidos.
- D. El juez principal representa al jurado cuando interactúa con el director del concurso, D.T., comité organizador y los patinadores.

### **Jueces**



## **COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA**

- A. Juzgar las actuaciones de los patinadores para determinar las clasificaciones finales del evento.
- B. Comportarse de una manera respetable que sea apropiada para su mandato.
- C. Reportar cualquier violación de las reglas de World Skate y a las de la Federación Skateboarding Costa Rica, situaciones que pueden obstaculizar el desarrollo de la competencia, o aspectos que pueden constituir un peligro para los patinadores, el personal y la audiencia del Juez Principal.
- D. Estar familiarizado con las regulaciones es primordial en cada evento.

### **Secretario de competencia**

El Secretario de la Competencia está a cargo de todos los documentos necesarios para llevar a cabo el evento. Ellos deberán interactuar con el Comité Organizador que les proporcionará la lista de patinadores registrados que han sido verificados y pueden competir. El Secretario recibe la lista en formato digital (hoja de cálculo) organizada por disciplinas y categoría de competencia.

Los deberes del Secretario de Competencia incluyen:

- A. Compile la lista de entradas y verifique que el atleta cumpla con las reglas de World Skate y la Federación (p. Ej. Membresía de la Federación Nacional)
- B. Compilar la lista de inicio.
- C. Imprima las hojas de competencia para el jurado, locutor y DJ.
- D. Recoger las hojas de competencia completadas del Juez Principal.
- E. En caso de uso de un sistema de concurso electrónico, el Secretario de la Competencia se encuentra en cargo de configuración y funcionamiento del sistema, adquisición de puntajes y suministro de resultados.



## **COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA**

- F. Recibir aprobación, negación o comentarios sobre los resultados de la competencia del juez principal
- G. antes del Secretario de la Competencia opera usando una computadora personal conectada al Internet y una impresora puesta a disposición por el Comité Organizador.

### **Cronometrador**

El cronometrador es responsable de mantener los tiempos de competencia. Operan usando un cronómetro con precisión de 1/10 de segundo. El cronometrador informa al juez principal y comunica el tiempo directamente al locutor y al juez principal.

### **Locutor**

El locutor (uno o más) ofrece comentarios, así como comunicaciones / deliberaciones entre el Comité Organizador y el Juez Principal, a la audiencia y patinadores.

- A. Anuncian la orden de inicio e ingreso de los Patinadores.
- B. Anuncian los resultados de la competencia.
- C. Hacen anuncios de interés para el público o el Comité Organizador.
- D. Sobre la base de la indicación del Juez Principal, el Anunciador hace anuncios sobre las decisiones del jurado.
- E. Anuncian el momento del concurso.

### **Delegado Técnico de la Federación (DT)**

El Delegado Técnico es una función establecida para todas las competencias internacionales aprobada por la World Skate, acatada por la Federación y designada con las siguientes responsabilidades:

- A. Representar oficialmente a la Federación o a la World Skate con dignidad y respeto para la organización local y su personal.



## COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA

- B. Llega un día antes del comienzo del primer día de entrenamiento, en el caso de la World Skate.
- C. Tener la decisión final relacionada con la descalificación de los atletas por razones relacionadas a la competencia.
- D. El Delegado Técnico debe hacer todos los esfuerzos para crear un entorno amigable y de ambiente productivo antes, durante y después del evento.
- E. Emitir la aprobación final de los siguientes productos del evento antes de que puedan ser publicados, anunciado y distribuido: 1- Listas de entrada, 2- Listas de inicio o 3- Resultados parciales y finales.
- F. En cualquier situación que tenga un impacto significativo en el desarrollo de un evento, el delegado técnico de World Skate o la Federación, dentro de los siguientes diez (10) minutos, completará una descripción del incidente realizado en el formulario apropiado. La siguiente información debe ser incluida:
  - a. Quién tomó la decisión
  - b. El evento y / o patinador afectado
  - c. La fecha y hora de la decisión
  - d. La descripción de la decisión
  - e. El área afectada (resultados, cronograma u otro)
  - f. La firma del responsable de la toma de decisiones que acredite la exactitud de la descripción del incidente reportado por el D.T.

Durante el período de clasificación olímpica, limitado al Campeonato Nacional y seguido continuación con la aprobación escrita de la World Skate, el oficial de competencia puede ser designado por la Federación Nacional y el rol del D.T. puede ser realizado por el Director del Concurso.

### La seguridad



## **COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA**

La seguridad es un aspecto esencial para la Federación y la World Skate. El Comité Organizador, junto con su personal, los Oficiales de la Competencia y los Patinadores colaborarán para que el evento sea llevado a cabo bajo las condiciones más seguras posibles para todas las partes involucradas.

En caso de lesión, la decisión final sobre la participación del atleta involucrado en el incidente y la competencia será competencia del Director del Concurso teniendo en cuenta la opinión expresada por el Doctor Oficial.

### **Emergencia médica**

El Comité Organizador cumplirá con la regulación nacional y tomará las medidas necesarias pasos para garantizar primeros auxilios médicos durante toda la duración del evento. El Comité Organizador tomará las medidas necesarias para que sea posible disponer de un acceso fácil y rápido en el área de competencia para el ingreso de vehículos de emergencia y personal calificado.

## **CAPITULO IV**

### **“De la competencia en general”**

#### **ARTICULO 4: Acceso al área de competencia**

Durante el transcurso del evento, el acceso en el área de competición solo se permitirá para:

- A. Patinadores
- B. Entrenadores / jefes de equipo
- C. Operadores de medios
- D. Oficiales de competencia



## **COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA**

- E. Anunciador
- F. DJ
- G. Proveedor de servicios médicos y paramédicos
- H. Personal del Comité Organizador

Para que comience cada fase de la competencia, el área de competición debe estar libre de Patinadores, personal técnico y operadores de medios. La presencia de objetos y personas en los márgenes del área de competencia solo pueden permitirse si no interfiere con el rendimiento competitivo de los Patinadores.

El Comité Organizador implementará un sistema que regule el acceso en el lugar de Competencia, para que solo el personal autorizado esté permitido en el área de competencia.

### **ARTICULO 5: Número máximo de patinadores en el área de competición**

El Comité Organizador impondrá y hará cumplir un número máximo simultáneo de Patinadores en el área de competición. Dicho número se establecerá para permitir razonablemente bajo riesgo de colisión entre Patinadores. En cualquier momento, el Director del Concurso puede pedir un recuento de las personas en el área de competencia y suspender el evento hasta que las condiciones de seguridad antes mencionadas están reforzadas.

### **ARTICULO 6: Protección de seguridad de los patinadores**

Cada Patinador deberá andar en monopatín utilizando el equipo de seguridad que considere necesario para garantizar su seguridad. Dicha elección se hará evaluando el propio nivel de habilidad y el estilo de patinaje. El uso de un casco es obligatorio para los atletas menores de 18 años. Esto se aplicará por el Comité Organizador también durante las sesiones de entrenamiento / práctica. El Director de competencia no deberá comenzar la competencia en





## COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA

el caso de que los Patinadores que requieran usar cascos no los estén usando. La falta de uso de un casco, invalidará la puntuación de cualquier patinador porque este por debajo de 18 años.

### ARTICULO 7: Especificaciones técnicas de los materiales

Equipos a utilizar:

- A. Patineta: Una patineta consiste en una plataforma con cuatro ruedas unidas por ejes. No existen limitaciones en la forma, materiales o tamaño de la patineta o sus partes. La plataforma o skateboard no puede estar atada a los pies del skater.
- B. Casco: Solo se permiten los siguientes tres tipos de cascos:
  - a. Cascos con certificación ATSM, CE, CPSC, SNELL u otro válido verificable certificaciones
  - b. Cascos fabricados con EPS (polietileno expandido) como componente principal para absorción de impacto.
  - c. Cascos fabricados sin usar EPS, pero que han recibido la aprobación por escrito de la PATÍN MUNDIAL.
- C. Identificación visual: Chalecos, números, etiquetas de nombre u otras ayudas de identificación física no se utilizan en competiciones de skateboarding. Únicamente es permitida y obligatoria la camiseta oficial de competencias de la federación.

### ARTICULO 8: Procedimientos de pre competencia

- A. Práctica previa a la competición a los patinadores se les dará una buena cantidad de práctica antes de la competición. Durante la práctica previa a la competencia, solo los Patinadores registrados pueden acceder a la pista (campo de juego). Se organizará una sesión de práctica separada para mujeres patinadoras.



## COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA

- B. Calentamiento de la competencia, los patinadores deben tener al menos 5 minutos de práctica mínima antes de su turno de competencia. Durante la práctica de competición, solo los Patinadores están a punto de competir en la siguiente fase de competición puede acceder a la pista (campo de juego). En condiciones adversas, y por acuerdo de al menos el 50% de los atletas que van a competir en la fase específica del concurso, el director del concurso tiene la capacidad de decidir si corre el evento, incluso si los patinadores no han podido practicar como se describe arriba.

### ARTICULO 9: Reuniones de información y señalización

Se efectuarán:

- A. **Encuentro de jueces:** Se debe llevar a cabo una reunión con los jueces antes de cada reunión de patinadores. A esta reunión asistir los siguientes miembros del personal: juez principal, jueces, delegado técnico y Director del concurso. Se le puede pedir al Cronometrador, Anunciador y DJ que se unan a la reunión para discusión y actualizaciones sobre temas relacionados con su rol. La reunión del juez debe incluir un recorrido por Skatepark y debate sobre obstáculos y dificultad presente y evaluación de criterios.
- B. **Reunión de patinadores:** La reunión de los Patinadores tendrá lugar en el lugar del concurso después de la última práctica grupal el día antes de la competición de cada disciplina o previo a la competencia (es decir, una única reunión de Patinadores mujeres u hombres o cada disciplina). Tal reunión será organizada por el director de concurso en conjunto con el juez principal y estará abierto para patinadores, entrenadores, equipo gerentes y funcionarios de competencia. Los temas de la reunión de los Patinadores deberían incluir al menos calendario de competencia, sistema de concurso, criterios de evaluación.

### ARTICULO 10: Área de información / información



## **COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA**

Debe estar disponible un área de información bien definida, o un panel de información de fácil acceso y visible, para Patinadores, entrenadores, jefes de equipo, personal de medios. Información sobre el calendario del evento, formato de la competencia, criterios de evaluación, desglose del premio en bolsa, resultados de la competencia deben proporcionarse como mínimo.

### **CAPITULO V**

#### **Procedimiento de competición y la disciplina del parque**

##### **ARTICULO 11: Formato de competencia**

La competencia del parque comprende 3 rondas:

- a- Clasificatorias,
- b- Preliminares/Semi Finales; y
- c- Finales.

En los clasificatorios, los patinadores primero competirán en heats de hasta 6 patinadores. Los primeros 20 patinadores del ranking combinado de los heats pasará a los preliminares. En caso de grupo comprenda más de 80 atletas, el Director del Concurso y el Juez Principal si ambos están de acuerdo, las clasificatorias se pueden ejecutar en un formato de sesión de 3 skaters. En las preliminares, los 20 patinadores competirán en 4 series de 5 patinadores. Los primeros 8 patinadores de la clasificación combinada de los heats pasará a la final.

En cada ronda, los patinadores competirán por lo mejor de tres o cuatro carreras que van desde 40 a 60 segundos dependiendo del tamaño o disposición del skatepark.

##### **ARTICULO 12: Juzgamiento**



## **COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA**

Los cinco jueces usarán una escala de puntos de 0-10. Los puntajes más altos y más bajos para cada carrera se eliminan, y los tres puntajes restantes se promedian a un decimal.

### **CAPITULO VI**

#### **Procedimiento de competición y la disciplina en la calle**

##### **ARTICULO 13: Formato de competencia**

La competencia de Street comprende 3 rondas:

- a- Clasificatorias,
- b- Prelims / Semi Finals; y
- c- Finales.

Se debe ejecutar una fase de clasificación para eventos con más de 20 atletas registrados. En las clasificatorias, los patinadores competirán en turnos de hasta 7 patinadores, en un formato de competencia de 60 segundos. En caso de una orden de ejecución que comprenda más de 60 atletas, si tanto el Director del Concurso como El juez principal está de acuerdo, los calificadores se pueden ejecutar en aun turno de 9, 3 patinador 3 minutos por sesión. Los primeros 20 patinadores del ranking clasificatorio de los heats pasarán a los preliminares.

##### **ARTICULO 14: Juzgando**

Los cinco jueces usarán una escala de puntos de 0-10. Los puntajes más altos y más bajos para cada carrera o sesión descartan, y las tres puntuaciones restantes se promedian en dos lugares decimales.

### **CAPITULO VII**

#### **Prelims / semi finals y final**



## COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA

### ARTICULO 15

El comité organizador puede elegir entre diferentes formatos de competencia:

A- **Formato olímpico:** En las preliminares, los 20 patinadores competirán en 4 series de 5 patinadores. Los primeros 8 patinadores de la clasificación combinada de los heats pasará a la final. En cada ronda, los patinadores realizarán dos carreras de 45 segundos y cinco trucos individuales calificados.

**Juzgando:** Tanto las carreras como cada uno de los cinco trucos son juzgados por cinco jueces que usarán una escala de 0-10.0 puntos. Los puntajes más altos y más bajos de los jueces para cada ejecución o truco se eliminan, y los tres puntajes restantes se promedian para dar un puntaje por cada carrera y cada truco (siete puntajes). Los mejores cuatro puntajes de carreras o trucos se agregarán para obtener el puntaje total de la ronda.

B- **Formato no olímpico:** En las preliminares, los 20 patinadores competirán en 4 series de 5 patinadores. Los primeros 8 patinadores de la clasificación combinada de los heats pasará a la final. En cada ronda, los patinadores realizará tres carreras que van de 45 a 60 segundos dependiendo del tamaño del Skatepark y diseño de Juzgando.

**Juzgado:** Los cinco jueces usarán una escala de puntos de 0-10. Los puntajes más altos y más bajos para cada carrera se eliminan, y los tres puntajes restantes se promedian a un decimal.

### ARTICULO 16: REGLAS DE TIE BREAK

Tie Break para el parque y formatos de calles no olímpicas:

- A. Se agregan los puntajes de los cinco jueces de la mejor ejecución; el patinador con el total más alto es clasificado primero
- B. Si aún está empatado, se pedirá a los cinco jueces que voten (electrónicamente) sobre quién es el primero. En caso de varios



## COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA

empates, se les pedirá nuevamente a los jueces que voten por el segundo mejor, etc.

### Tie Break para formato Olímpico:

- A. La calificación de puntuación más alta decide el desempate
- B. Si aún está empatado, se pedirá a los cinco jueces que voten (electrónicamente) sobre quién es el primero. En caso de varios empates, se les pedirá nuevamente a los jueces que voten por el segundo mejor, etc.

## CAPITULO VIII

### Situaciones relacionadas con la competencia

#### **ARTICULO 17: Retiro y reemplazo de atleta**

Los Patinadores pueden retirarse del evento por cualquier motivo, avisando al Director del Concurso. Solo para la ronda de clasificación, el director del concurso puede decidir si el lugar vacío puede llenarse con el siguiente patinador no calificado disponible para competir en Prelims / Semi Finals. El skater de reemplazo tomará el lugar de siembra del skater reemplazado.

#### **ARTICULO 18: Juzgar y apelar**

Una vez que los puntajes de la competencia son aprobados por el juez principal y publicados, no son apelables.

#### **ARTICULO 19: Cronograma**



## **COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA**

Para todas las rondas e intentos de trucos, a los patinadores se les da cinco segundos para comenzar. Si el patinador intencionalmente no comienza su carrera o inicia mediante engaño dentro de los cinco segundos de la señal del juez de salida, perderán la oportunidad de ser anotados en ese intento a discreción del director de la competencia.

El reloj es activado por el cronometrador cuando el patinador coloca ambos pies en el tablero al comienzo del turno.

Una señal de bocina se activará cuando el tiempo expire y cuando el reloj llegue a cero. Un truco será considerado durante el tiempo y anotado si la maniobra está en progreso antes de la corneta señal. El juez principal decidirá si un truco completado después del tiempo se contará para tanteo.

Para eventos en la calle, el reloj no se detendrá bajo ninguna circunstancia. Si la carrera tiene que ser interrumpido por razones externas, el skater recibirá un reinicio. Para eventos de parque, el reloj se detendrá en caso de una caída. La corrida terminará antes de la expiración del límite de tiempo y calificación.

### **ARTICULO 20: Un skater no comienza una carrera o un truco.**

Si un patinador no inicia una carrera o un truco durante su tiempo de inicio, se le otorgará un puntaje cero.

### **ARTÍCULO 21: Interrupción de la competencia durante el desempeño de un patinador.**

La competencia se reanudará desde donde fue interrumpida y el patinador interrumpido obtendrá un reinicio, dentro de la misma, o una sesión posterior.

### **ARTICULO 22: Interferencia externa durante el desempeño de un patinador.**

En caso de interferencia externa que pueda comprometer el rendimiento del atleta, la el director del concurso a su discreción puede darle al patinador una opción de reinicio

### **ARTICULO 23: Las rondas / trucos no se pueden ejecutar.**



## **COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA**

Street – Calificaciones, Preliminares y Finales: Todas las carreras y trucos deben completarse para validar los resultados de cada ronda calle.

Park – Calificaciones, Preliminares y Finales: Se debe completar un mínimo de dos carreras para validar los resultados finales.

### **ARTICULO 24: La final no puede tener lugar / no puede completarse.**

Los resultados de un evento pueden considerarse finales y utilizarse para distribuir medallas y diplomas; si la competencia tiene que ser detenida después de la finalización de las Preliminares por cualquier motivo. Eso es extremadamente importante que los patinadores estén informados sobre esta posibilidad antes de comienzo de las Preliminares en un evento.

### **ARTICULO 25: Un skater calificado para la Final no puede comenzar (razón diferente a DQB).**

Si un patinador que ha calificado para la Final no puede comenzar la Final (por ejemplo, sufrir una lesión durante el calentamiento), no serán reemplazados y se clasificará último en la Final.

### **ARTICULO 26: Un skater calificado para la Final es DQB antes de que comience la Final.**

Si un patinador que ha calificado para la Final está marcado como DQB antes del comienzo de la Final, el próximo skater no calificado mejor clasificado pasará a la final.

### **ARTICULO 27: Infracción menor a las reglas.**

El delegado técnico de la Federación o World Skate puede decidir anotar una carrera o un truco con 0 puntos. Los skater siguen siendo elegible para el ranking con sus otras actuaciones.

### **ARTICULO 28: Fallo del equipo (monopatín) durante una carrera**





## **COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA**

- A. El patinador puede intentar y continuar con el equipo roto. El reloj no es interrumpido. La carrera se anota hasta la retirada o el final de la carrera.
- B. Al patinador se le puede proporcionar un monopatín de reemplazo. El reloj no está interrumpido. La carrera se anota hasta el final de la carrera.
- C. El patinador se detiene: la carrera se anota hasta la retirada.

### **ARTICULO 29: Fracaso del sistema de puntuación / reloj**

Si se produce una interrupción debido a un cronometraje o falla del equipo de puntuación, la competencia puede reanudarse utilizando los sistemas manuales de cronometraje y puntuación OC, y los resultados afectados serán producido como normal.

## **CAPITULO IX**

### **DESCALIFICACIONES**

#### **ARTICULO 30: Tipos de descalificación**

- A. Descalificación por incumplimiento de las reglas de competición de la Federación o la World Skate (DSQ). Debe indicarse la descalificación por incumplimiento de las reglas de competición de World Skate con la marca de resultados inválidos “DSQ”.
- B. Descalificación por comportamiento antideportivo (DQB). Una descalificación debido a cualquier violación de la Carta Olímpica, del Código Mundial Antidopaje, o cualquiera otra violación grave de la regulación aplicable emitida por el COI, World Skate o la Federación y un NOC debiera ser indicado con la marca de resultados inválidos “DQB”.



## COMPETICIÓN FEDERACIÓN SKATEBOARDING COSTA RICA

- C. Descalificación después de un evento y hasta el día posterior al cierre Ceremonia. Después de un evento y hasta el día posterior a la Ceremonia de Clausura, La tecnología OC actualizará todos los resultados según sea necesario. Todos los productos actualizados deben ser aprobado por el delegado técnico de Word Skate o la persona designada antes distribución. Si una descalificación impacta la asignación de medalla o diploma, la mesa presentado en el Apéndice D – Los documentos de respaldo deben usarse para establecer la nueva clasificación, a menos que sea especificado de manera diferente.