



Reglas de Deportes de Invierno
para Olimpiadas Especiales

PATINAJE A VELOCIDAD
Artículo VI



RTÍCULO VI – PATINAJE DE VELOCIDAD

Como programa internacional de deportes, Olimpiadas Especiales está comprometido a realizar todas las competencias de acuerdo con las reglas establecidas por la Unión Internacional de Patinaje (ISU, por sus siglas en inglés) para el patinaje a velocidad. Las reglas de la ISU han de gobernar todas las competencias de Patinaje de Velocidad de las Olimpiadas Especiales, excepto donde se hayan establecido modificaciones para el beneficio de todos los atletas de las Olimpiadas Especiales como se indica en las siguientes Reglas Oficiales de Deportes de las Olimpiadas Especiales. En tales casos, se aplicarán las Reglas Oficiales de Deportes de las Olimpiadas Especiales.

Sección A: Eventos Oficiales	VI.1
Sección B: Instalaciones	VI.1-VI.2
Sección C: Equipo	VI.2-VI.3
Sección D: Personal	VI.3
Sección E: Reglas para competir	VI.4-VI.5
Sección F: Unified Sports Events™	VI.5-VI.6
Sección G: Agrupaciones de Entrenamiento Efectivo para Patinaje de Velocidad de Olimpiadas	VI.6



VI. 1

SECCIÓN A – EVENTOS OFICIALES

A ser usado 100M Oval

1. Carrera de 100 Metros
2. Carrera de 200 Metros
3. Carrera de 300 Metros
4. Carrera de 500 Metros
5. Carrera de 800 Metros
6. Carrera de 1000 Metros
7. Carrera de 1500 Metros
8. Relevé de 20 vueltas - 4 personas (evento nuevo)
9. Relevé unificado de 20 vueltas- 4 personas

Para uso en 111M oval

1. Carrera de 111 Metros
2. Carrera de 222 Metros
3. Carrera de 333 Metros
4. Carrera de 500 Metros
5. Carrera de 777 Metros
6. Carrera de 1000 Metros
7. Carrera de 1500 Metros
8. Relevé de 20 vueltas - evento de 4 personas)
9. Relevé unificado de 20 vueltas - 4 personas

Los siguientes eventos proporcionan una competencia significativa para atletas con niveles menores de habilidad:

10. Dirección continua de 25 Metros
11. Carrera de media vuelta de 50 metros

10. Dirección continua de 25 Metros
11. Carrera de media vuelta de 50 metros

SECCIÓN B – INSTALACIONES

1. El curso debe marcarse en una pista de hielo de un largo mínimo de 56.38 metros y un ancho mínimo de 25.90 metros.

2. El curso debe tener las dimensiones indicadas en la Ilustración A que se muestra abajo. El ancho del curso no debe ser menos de 525 metros en la sección recta y la distancia desde el ápice del bloque de una curva hasta la barrera de la pista no debe ser menos de 5.77 metros. La curva desde el final de una recta hasta el punto donde comienza la siguiente recta debe ser simétrica (por ejemplo, en radio). Si la instalación utilizada para competir tiene una pista de 111 metros inspeccionada por la ISU en la superficie del hielo (Ilustración B, abajo), esta pista puede ser utilizada para competir. Se debe hacer anotación apropiada en los reportes de competencias acerca del tamaño de la pista utilizada. Si se utiliza una pista de 111 metros, se deben hacer modificaciones en las distancias y las vueltas a patinar; por ejemplo, 300 m = 333m; 500m = 4.5 vueltas; 800m = 777m=7 vueltas; 1000m = 9 vueltas; y 1500m = 13.5 vueltas.

3. El centro de la cancha siempre debe ser ubicado en el medio de la pista de hielo.

4. Las marcas de inicio y fin son indicadas por líneas (de colores) dibujadas en ángulos rectos y no son de más de 2cm de ancho.

Nada debe ser ubicado en o arriba de las rutas de los competidores, o en o arriba del hielo durante el evento (con excepción de los rótulos o marcadores).

5. Debe haber esteras de seguridad presentes durante los periodos de entrenamiento y competencia. Las barreras de la pista de hielo deben estar cubiertas de almohadillas desde el bloque del ápice de la curva hasta la línea del centro de la pista. Las almohadillas deben ser dobles a lo largo de la barrera de la pista en el lado extremo de la curva. (Ver Ilustración). Se deben adherir almohadillas a la barrera de la pista con su peso en el hielo. Las almohadillas deben ser confeccionadas de tal manera y de tales materiales que minimicen la acumulación de escombros en el hielo como resultado de su uso. Las superficies de hielo sin barreras para exteriores no necesitan esteras, pero deben contar con líneas de caída para proteger al atleta de posibles colisiones con cualquier objeto estacionario presente, por ejemplo, un árbol.

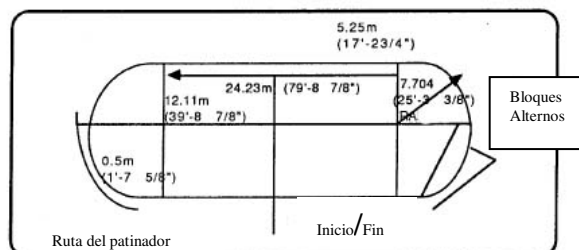
6. Las líneas de Inicio y Fin en un curso de 111.12 metros están indicadas en la Ilustración A. Las líneas de Inicio y Fin para todas las carreras en un curso de 100 metros se presentan en la Ilustración B.

7. La Carrera de 25 metros debe ser marcada como una carrera recta desde un extremo de la superficie del hielo hasta el otro. La carrera de 50/55 Metros (1/2 vuelta) debe iniciarse en la línea de inicio marcada en la mitad del curso, directamente opuesta a la línea de Fin de todas las otras carreras.



VI.2

Ilustración A
Ovalo de 100 Metros



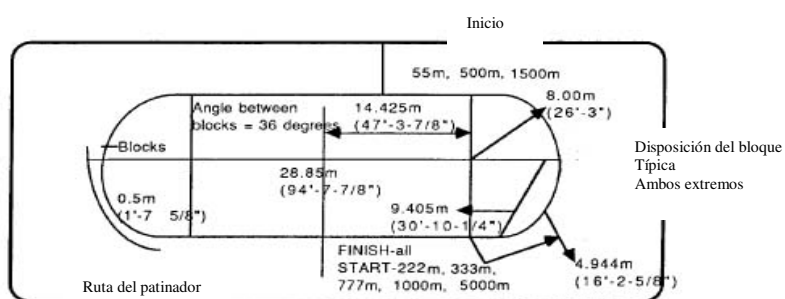
Notas:

1. La distancia entre los tableros y la línea de inspección de pista es de 5.25m mínimo. Si la pista es más estrecha de 26.15m (85ft.) el radio y el largo recto pueden ser ajustados para mantener los 5.25m pero dejando una camino de patinaje de 100m.

2. La distancia entre cada otro bloque es el radio (R) de la línea de inspección. El bloque de la línea de centro puede ser reemplazado por dos bloques 1.5m de cualquier lado en la línea de inspección.

3. Todas las disposiciones a partir de las líneas de centro.

Ilustración B
Ovalo de 111.12 Metros



Notas:

1. Cuando se extienden cursos alternos, la línea de inicio de extensión trasera debe moverse dos veces (2x) la distancia de in en dirección del movimiento del curso.

2. Todas las disposiciones deben hacerse a partir de las líneas de centro de la pista.



VI.3

SECCIÓN C – EQUIPO

1. Todos los patinadores de velocidad han de usar uniformes de mangas largas y pantalón largo, rodilleras, protectores de barbilla, protectores de cuello resistentes a cortadas, guantes o mitones de naturaleza

protectora y un casco de seguridad apropiado que tendrá una cubierta dura y una tira de barbilla. A un patinador no se le permite utilizar un casco que no tenga forma regular y tenga protuberancias. La selección del casco debe hacerse con la ayuda de un entrenador con conocimientos de patinaje a velocidad o de un empleado de una tienda de patinaje. Las coderas son equipo opcional.

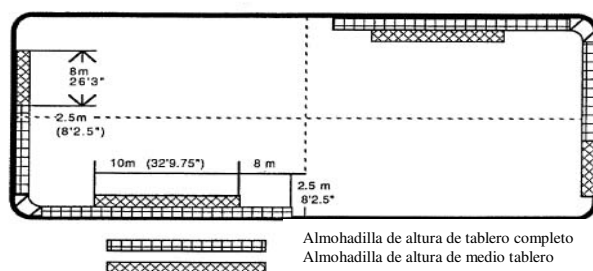
2. Los patinadores de velocidad deben utilizar patines de velocidad. En el caso de que no haya patines de velocidad disponibles para el atleta, se podrán utilizar patines de hockey. Patines de velocidad estilo Klap no podrán ser usados.

3. Los patinadores deberán usar una tela o papel con un número en el centro de la espalda. Si hay casco numerados disponibles, el número debe ubicarse en el lado derecho del casco.

4. Se deben utilizar marcadores móviles de caucho (conos) u otro material apropiado para marcar el curso. El número de marcadores debe ser suficiente para definir claramente el curso. Siete (7) marcadores han de ser usados para definir cada curva (giro) y la distancia entre cada otro marcador debe equivaler al radio de la curva (vea Ilustración A). No se utilizarán marcadores de tal tamaño y ancho, o que estén fijos en el hielo, de tal manera que no puedan moverse libremente si son golpeados por un patinador.

5. Una pistola de inicio será utilizada para dar inicio a cada carrera. Los inicios falsos requerirán de nuevos comienzos. Para aquellos atletas con dificultades auditivas, se bajará una mano o una bandera acompañará el sonido del arma.

Ilustración C
Ubicación de Almohadillas



SECCIÓN D – PERSONAL

1. Director de la Competencia
2. Auxiliar de la Competencia
3. Anotador Jefe
4. Cronometrador Jefe
5. Juez de Línea Jefe
6. Árbitro Jefe
7. Contador de vueltas
8. Iniciador Jefe
9. Administrador del área de calentamiento
10. Personal de Primeros Auxilios
11. Anunciador



VI.4

SECCIÓN E – REGLAS PARA COMPETIR

1. Reglas Generales y Modificaciones

- a. Todos los competidores deben iniciar la carrera con ambos patines detrás de la línea de inicio.
- b. Un patinador de velocidad deberá terminar la carrera cuando la hoja de uno de sus patines cruce primero la línea de Fin después de competir el número apropiado de vueltas en la carrera.
- c. El iniciador debe dar a cada competidor la oportunidad de hacer su mejor esfuerzo por medio de:
 - 1) Darle a los competidores tiempo suficiente para establecerse y asumir una posición balanceada después de tomar sus posiciones.
 - 2) Empezando nuevamente la secuencia si algún competidor está desbalanceado.
 - 3) No deteniendo a los competidores por mucho tiempo después que se ubican.
 - 4) Siempre utilizando los comandos y señales de inicio:
 - a) "Vayan al inicio" (los patinadores se acercan a la línea de inicio y colocan sus patines detrás de la línea de inicio),
 - b) "Listos" (los patinadores se agachan a la posición de inicio),
 - c) Señalar el inicio de la carrera disparando una pistola de inicio.
 - 5) Utilizando los siguientes comandos y señales de inicio para atletas de dificultades auditivas:
 - a) "Vayan al inicio" (los patinadores se acercan a la línea de inicio y colocan sus patines detrás de los puntos de inicio de la línea),
 - b) "Listos" (los patinadores se agachan a la posición de inicio cuando el iniciador alza la mano),
 - c) Las señales de inicio dan inicio a la carrera al bajar una mano que estaba en alto cuando se dispara una pistola de inicio.
- d. El iniciador debe ubicarse en frente de la línea de inicio de tal manera que está claramente visible y sea fácilmente distinguido como el iniciador por todos los competidores al inicio de la carrera.
- e. Las carreras no deben iniciar hasta que la pistola haya sido disparada. Los patinadores que hagan dos (2) falsos inicios serán descalificados.
- f. No deberá haber más de cuatro (4) competidores en el curso compitiendo al mismo tiempo.
- g. Si hay una división de cinco (5) o más, se correrán rondas de dos (2) divisiones. El orden de los competidores será determinado a través de clasificaciones de tiempo preliminares. Los competidores deberán ser clasificados del más rápido al más lento en su respectiva división. La ronda #1 estará compuesta de los competidores clasificados como 1, 3, 5, 7. La ronda #2 estará compuesta de los competidores clasificados como 2, 4, 6, 8.
- h. La posición de los competidores en la línea de inicio será determinada por un sorteo al azar de números de posición de inicio por parte de los competidores de una ronda/división en particular. El patinador que saque el número uno (1) estará asignado a la posición de inicio hacia el extremo de la línea de inicio que esté más lejos de la barrera de la pista. El patinador que saque el número dos (2) será asignado a la posición de inicio inmediatamente a la derecha del patinador que sacó el número uno (1). Las posiciones de inicio tres (3), cuatro (4) y cinco (5) deberán tomar los lugares a la derecha del anterior, asignando al patinador que haya sacado el número más alto de posición de inicio para esa ronda/división particular hacia el extremo de la línea de inicio más cercano a la barrera de la pista.
- i. El Árbitro Jefe puede, luego de consultar con el Director de la Competencia, reducir el número de patinadores compitiendo en cualquier ronda para asegurar el desempeño seguro de la carrera.
- j. Descalificaciones:
 - 1) Cuando haya adelantamientos, la responsabilidad por cualquier obstrucción o colisión será del patinador que se adelante, dado que el patinador que es adelantado no actúa inadecuadamente.
 - 2) Un patinador de fuera del curso será considerado como el patinador que se adelanta, si los patinadores están de un lado al otro entrando en la primera curva.
 - 3) Un patinador no dificultará deliberadamente o empujará a otro competidor con ninguna parte de su cuerpo para así ganar ventaja.
 - 4) Cualquier competidor que innecesariamente desacelere, causando que otro competidor desacelere o colisione, será descalificado.
 - 5) Cualquier competidor que intencionalmente dificulte, se atraviese inapropiadamente en el camino o de cualquier manera interfiera con otro competidor, o conspire con otros para causar que una carrera resulte en otra cosa que su mérito, será descalificado.



VI.5

- 6) Un patinador que se permita recibir asistencia física durante una carrera será descalificado.
- 7) Un patinador será descalificado por mover intencionalmente los marcadores de curso de esquina o por no patinar en todo momento fuera de estos marcadores.
- 8) El árbitro podrá descalificar a un patinador de la carrera si el patinador deliberadamente patea un patín o inclina su cuerpo sobre la línea de Fin poniendo en peligro a otro patinador en la línea de Fin.
- 9) La descalificación deberá ser anunciada al final de cada ronda al competidor, el líder del equipo o el entrenador y en el sistema de comunicación con el público para beneficio de los espectadores.

2. Relevo de Cuatro personas

20 Vueltas – Relevo de 4 personas

- 1) Cada equipo consistirá de 4 atletas.
- 2) No más de dos equipos de relevo serán permitidos en el hielo al mismo tiempo.
- 3) Cada miembro de un equipo deberá patinar un mínimo de 3 vueltas.
- 4) Las dos últimas vueltas deberán ser patinadas por un solo patinador.
- 5) Cada equipo deberá sacar una opción para qué lado del curso (cerca o lejos en relación a la línea de Fin) podrán relevar.
- 6) Cada equipo deberá estar claramente identificado utilizando el mismo uniforme o utilizando un chaleco del mismo color.

SECCIÓN F – EVENTOS de UNIFIED SPORTS™

a. 20 Vueltas – Relevo de 4 personas

- 1) Cada equipo consistirá de dos atletas de olimpiadas Especiales y de dos compañeros de Unified Sports™.
- 2) Una selección de Atletas de Olimpiadas Especiales y de Compañeros de Deportes Unificados de edades y habilidades similares es requerida para el entrenamiento y competencia de Unified Sports en™ Patinaje a Velocidad. Pueden resultar riesgos significativos de lesiones como consecuencia de atletas y compañeros que no son agrupados apropiadamente.
- 3) No más de dos equipos de relevo se permitirán en el hielo al mismo tiempo.
- 4) Cada miembro del equipo deberá patinar un mínimo de tres vueltas.
- 5) Las dos últimas vueltas deberán ser patinadas por un solo patinador que será un atleta miembro del equipo.
- 6) Cada equipo deberá sacar una opción para qué lado del curso (cerca o lejos en relación a la línea de Fin) en el que podrán relevar.
- 7) Cada equipo deberá estar claramente identificado utilizando el mismo uniforme o utilizando un chaleco del mismo color.
- 8) La zona de relevo estará entre las líneas azules de la zona de hockey (porción media de la línea recta).
- 9) El relevo puede ser a través de un empujón o palmada en la mano.
- 10) Ningún otro personal, a parte de los árbitros, estará presente en el hielo para permitir que se use la parte de adentro de la pista para supervisar y hacer los intercambios de relevo.

b. Vía Recta de 25 Metros

Carrera Media Vuelta de 50/55 Metros

- a. La carrera de 25 metros debe ser marcada como una carrera recta de un extremo de la superficie de hielo al otro.
- b. La carrera de 50/55 metros (1/2 vuelta) debe ser iniciada en la línea de inicio en la mitad del curso, directamente opuesto a la línea de Fin de todas las otras carreras.



VI.6

SECCIÓN G- ENTRENANDO GRUPOS EFECTIVOS PARA PATINAJE DE VELOCIDAD DE OLIMPIADAS ESPECIALES.

25M Línea Recta, 55M Eventos de Media Vuelta: Para patinadores que retan, nuevos patinadores, patinadores con un tiempo promedio por vuelta de más de 55 segundos.

Eventos de 111M, 222M, 333M: Para patinadores con un promedio de 40 a 45 segundos por vuelta.

Eventos de 111M, 333M, 500M: Para patinadores con un promedio de 30 a 39 segundos por vuelta.

Eventos de 333M, 500M, 777M: Para patinadores con un promedio de 25 a 29 segundos por vuelta.

Eventos de 500M, 777M, 1000M: Para patinadores con un promedio de 19 a 24 segundos por vuelta.

Eventos de 777M, 1000M, 1500M: Para patinadores con un promedio de 15 a 18 segundos por vuelta.

Eventos de 500M, 1000M, 1500M: Para patinadores con un promedio de menos de 15 segundos por vuelta.