

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE PATINAJE

REGLAMENTO GENERAL DE COMPETICIONES



RF

ROLLER FREESTYLE

Disciplinas: Park, Street, Air, Freeskate, Quad

Aprobados en Comisión Delegada 26.06.2020

**Información y contacto: rollerfreestyle@fep.es CNRF:
Comité Nacional Roller Freestyle**

ÍNDICE

1. COMPETICIÓN.....	4
1.1. Campeonato de España.....	4
1.2. Competiciones Nivel 2 *	5
1.3. Competiciones Nivel 1 *	5
1.4. Competiciones Starter	5
1.5. Competiciones Internacionales.....	5
1.6. Competiciones Multidisciplinares.....	6
1.7. Copa de España.....	6
2. RANKING CIRCUITO NACIONAL LIGA.....	6
2.1. Paradas.....	6
2.2. Categorías Oficiales.....	6
2.3. Reglas de agrupación de categorías.....	7
2.4. Asignación de puntos.....	7
3. NORMAS DE COMPETICIÓN.....	9
3.1. Seguridad.....	9
3.2. Calentamiento.....	10
3.3. Recordatorio de las reglas.....	10
3.4. Clasificaciones.....	10
3.5. Finales.....	11
3.6. Formatos de competición.....	12
4. SISTEMA DE JUICIO.....	14
4.1. El equipo de jueces.....	14
4.2. Formatos de juicio.....	15
4.3. Evaluación de la dificultad técnica de las figuras.....	17
4.4. Información sobre el tiempo de criterios de evaluación.....	18
5. NORMAS SOBRE LAS INSTALACIONES.....	18
5.1. Generalidades.....	18
5.2. Definiciones.....	18
5.3. Seguridad.....	19
6. DISCIPLINAS.....	19
6.1. Disciplinas oficiales.....	19
6.2. PARK.....	20
Skatepark	
Bowl	
6.3. STREET.....	20
Streetpark	
Real Street	
6.4. AIR	20
Vert	
Big Air Jump	
6.5. FREESKATE	21
Slope	
Skatecross	
Mountain Blading	
6.6. QUADS	21



ANEXOS

Anexo 1 – GUÍA: ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES

Anexo 2 – PUNTUACIÓN DE LAS FIGURAS

Anexo 3 – CURSOS DE FORMACIÓN

Anexo 4 – CRITERIOS DE SELECCIÓN NACIONAL

Anexo 5 – GUÍA: INSTALACIONES

Anexo 6 – NORMAS ESPECÍFICAS: DISCIPLINA

***Anexos (En desarrollo) consultar normativa provisional: rollerfreestyle@fep.es

1. COMPETICIÓN

Para hacer frente a los múltiples desafíos de la organización de una competición y poder regular la asistencia a los participantes, por un lado, y el desarrollo del deporte, por el otro. La mayoría de las competiciones estarán diferenciadas por 4 clases distintas según el grado de instalación (véase artículo 5.1.1).

La Temporada de Competición comienza el 1 de enero y finaliza el 31 de diciembre.

El patín permitido para competir será aquel que tenga la posición de las ruedas de manera lineal, sin limitación máxima ni mínima en el número de ruedas, ni tampoco en su diámetro. Para participar en competiciones con patines tradicionales (tipo Quad) con una disposición de las ruedas de forma paralela véase el **Anexo 6**

1.0 Categorías Oficiales

El año de nacimiento establece la categoría a seguir.

- **U10** (mixto)*** Patinadores/as de entre 4 y 9 años. Compiten en grupos mixtos (H/M).
- **U14** (mixto) Patinadores/as de entre 10 y 13 años. Compiten en grupos mixtos (H/M).
- **U19** (H/M) Patinadores/as de entre 14 a 18 años.
- **ABSOLUTA** (H/M) Patinadores/as de 19 en adelante.
- **MASTER** (+30) Patinadores (M) de 30 años en adelante y quiera dejar de participar en ABSOLUTA

*****La categoría U10 únicamente puede competir a nivel autonómico.**

H / M: Hombre / Mujer

MASTER: El patinador de más de 30 años que desee continuar en categoría ABSOLUTA podrá solicitarlo.

1.0.1 Campeonatos Oficiales

- **Campeonato de España**
- **Copa de España**
- **Circuito Nacional LIGA**

Las bases de Competición, así como el método de clasificación, serán publicados anualmente por el CNRF.

1.1. CAMPEONATO DE ESPAÑA

1.1.1 Definición

El Campeonato de España está diseñado para determinar a los Campeones de España en las distintas categorías y disciplinas. La fecha prevista, el formato de competición, las reglas de arbitraje, el método de clasificación, las condiciones y requisitos. Estarán definidos por el Comité Nacional e incluidos en las bases de Competición.

1.1.2 Candidaturas

Los organizadores que deseen realizar la prueba del Campeonato de España deben cumplir con la normativa RF descrita en éste reglamento, así como los requerimientos obligatorios que detalle el CNRF, definidos en las **bases de competición**.

1.1.3 Título de Campeón de España

El Título de Campeón de España se otorgará al ganador del Campeonato de España. Válido para todas las categorías oficiales (véase artículo 2.2.) En el caso de las categorías ABSOLUTA, los Campeones de España estarán Pre-Seleccionados para formar parte de la Selección Nacional (véase ANEXO 4)

1.2. COMPETICIONES DE NIVEL 2 ESTRELLAS (2 *)

1.2.1 Definición

El nivel 2* de competición está diseñado para clasificar a los mejores patinadores al Campeonato de España. Pudiendo ser una parada puntuable del Circuito Nacional LIGA (véase Art. 2) o la FINAL del Campeonato Autonómico. La expedición de la Licencia, indica dónde puede un patinador competir por el Título de Campeón Autonómico.

Las pruebas autonómicas deben cumplir la normativa y requisitos del CNRF. En caso contrario, si el Campeonato Autonómico o Liga Autonómica no cumple con los requerimientos del CNRF, la prueba no tendrá validez como clasificatorio al Campeonato de España. En estos casos, el CNRF definirá el método y la vía de clasificación en las bases de competición.

Como norma general el Circuito Nacional LIGA será la vía de acceso al Campeonato de España para aquellos que no hayan podido disputar un Campeonato Autonómico.

Las bases de Competición, así como el método de clasificación, serán publicados anualmente por el CNRF.

1.2.2 Título Campeón Autonómico

El Título de Campeón Autonómico se encargará de otorgarlo la Federación Autonómica. El Campeón será aquel que gane la FINAL del Campeonato Autonómico u obtenga mayor puntuación en la LIGA autonómica, según decida el Comité Autonómico. La expedición de la Licencia, indica dónde puede un patinador competir por el Título.

1.3. COMPETICIONES DE NIVEL 1 ESTRELLA (1 *)

1.3.1 Definición

Este Nivel 1* busca hacer de enlace entre las competiciones de Nivel 2* y las competiciones de Nivel Starter. Pueden ser una prueba local o provincial o también pueden considerarse como prueba de Liga regional o autonómica y/o servir de experiencia para albergar una prueba de Nivel 2* en futuras ediciones.

1.4. COMPETICIONES STARTER (ST)

1.4.1 Definición

Este nivel de competición se desarrolla en ámbito local. Enfocada para realizar encuentros, con patinadores de una misma provincia o localidad. Indicado para la promoción y/o difusión del Roller Freestyle.

1.5 COMPETICIONES INTERNACIONALES

Las competiciones internacionales: World Cup, Campeonatos Continentales y WRG, vendrán definidas por la World Skate. Tanto el método de clasificación, como las condiciones generales, fechas y disciplinas oficiales.

1.6 COMPETICIONES MULTIDISCIPLINARES

1.6.1 Definición:

Las competiciones multidisciplinares son aquellas que albergan varias modalidades en un mismo evento o competición (Scooter, Skate, Longboard, BMX, etc....). Tienen una alta repercusión mediática y una participación mayor de patinadores Internacionales. Las instalaciones son mínimo de Nivel 2*. Salvo excepción, como norma, las competiciones multidisciplinares serán consideradas competiciones NO OFICIALES. Debido en parte, al escaso tiempo disponible para abarcar la totalidad de las categorías oficiales y/o realizar agrupaciones irregulares y/o incumplimientos del Reglamento.

1.6.2 Excepciones

En circunstancias excepcionales el Comité Nacional Roller Freestyle (CNRF) puede designar una Competición Multidisciplinar como OFICIAL. Decidir si incluir de manera total o parcial las categorías oficiales, así como la forma correcta de agrupar categorías y/o autorizar variaciones descritas en el Reglamento RF.

1.7 COPA DE ESPAÑA

La COPA de España es una competición adicional al Campeonato de España. El desarrollo de esta puede realizarse con: Todas las categorías, un grupo de categorías o una única categoría. Pudiendo realizar la competición bajo la aprobación del CNRF en distintas fechas y/o distintas ubicaciones.

Las bases de Competición, así como el método de clasificación, serán publicados anualmente por el CNRF.

2. CIRCUITO NACIONAL LIGA

2.1 Paradas

El Comité Nacional Roller Freestyle (CNRF) designará las paradas puntuables para el Ranking del Circuito Nacional LIGA, el método de clasificación y las condiciones generales. Así como el número determinado de patinadores que acceden al Campeonato de España, detallados anualmente en las bases de Competición.

2.2 Categorías Oficiales

Como norma general las categorías serán las descritas, en caso de existir alguna variación en la participación u orden, el CNRF lo comunicará a través de las Base de Competición.

El año de nacimiento establece la categoría a seguir.

- **U10** (mixto)*** Patinadores/as de entre 4 y 9 años. Compiten en grupos mixtos (H/M).
- **U14** (mixto) Patinadores/as de entre 10 y 13 años. Compiten en grupos mixtos (H/M).
- **U19** (H/M) Patinadores/as de entre 14 a 18 años.
- **ABSOLUTA** (H/M) Patinadores/as de 19 en adelante.
- **MASTER** (+30) Patinadores (M) de 30 años en adelante y quiera dejar de participar en ABSOLUTA

***La categoría U10 únicamente puede competir a nivel autonómico.

H / M: Hombre / Mujer

MASTER: El patinador de más de 30 años que desee continuar en categoría ABSOLUTA podrá solicitarlo.

2.3 Reglas de agrupación por categorías

Con tal de agilizar el ritmo de la competición, cuando el número de inscritos por categoría sea inferior a 5 participantes. La prueba deberá (en la medida de lo posible) anexionarse con otra categoría y participar conjuntamente. Los resultados estarán separados según la posición correspondiente a su categoría.



2.4 Asignación de puntos

Las competiciones serán únicamente puntuables para patinadores con licencia (anual o día) La asignación de puntos incluidos en el ranking Nacional LIGA será para los patinadores con Licencia (anual o día), en caso de aceptar una parada patinadores sin Licencia, se separarán los Rankings para determinar la puntuación que reciben los patinadores con Licencia. Dependiendo de la posición obtenida por cada competidor y el nivel de competición, los puntos se otorgan de acuerdo con las tablas de los Art. 2.4.1 al 2.4.5




2.4.1 Tabla general de puntos

CLASIFICACIÓN DE LICENCIAS POR CATEGORÍAS			
	PUNTOS	PUNTOS	PUNTOS
1	50	110	230
2	38	80	195
3	22	65	162
4	18	52	130
5	16	48	102
6	15	44	92
7	14	41	86
8	13	39	81
9	12	33	76
10	11	28	72
11	10	25	68
12	9	22	64
13	8	20	61
14	7	18	58
15	6	16	55
16	5	14	52
+1...	-1...	-2...	-3...

2.4.2 Base de puntos para una categoría que incluye 4 federados

ORGANIZACIÓN			
	PUNTOS	PUNTOS	PUNTOS
1	38	80	195
2	22	65	162
3	18	52	130
4	16	48	102

2.4.3 Base de puntos para una categoría de 3 federados

ORGANIZACIÓN			
	PUNTOS	PUNTOS	PUNTOS
1	22	65	162
2	18	52	130
3	16	48	102

2.4.4 Base de puntos para una categoría de 2 federados

ORGANIZACIÓN Por categorías 2 federado			
	PUNTOS	PUNTOS	PUNTOS
1	18	52	130
2	16	48	102

2.4.5 Base de puntos para una categoría incluyendo 1 federado

ORGANIZACIÓN Por categorías 1 federado			
	PUNTOS	PUNTOS	PUNTOS
1	16	48	102

2.5 Título de Campeón del Circuito Nacional LIGA

El Campeón del Circuito Nacional LIGA será quien obtenga la mayor puntuación en el Ranking, al finalizar todas las paradas puntuables. El Título de Campeón Circuito Nacional LIGA, lo entregará el CNRF, en el lugar y fecha que indique el Comité Nacional RF. Válido para todas las categorías oficiales a excepción de U10 (véase artículo 2.3).

2.5.1 Resultados para tener en cuenta en todas las categorías

En base al número de competiciones puntuables de nivel 2 *, se determina el número de resultados a tener en cuenta para establecer el ranking Circuito Nacional LIGA. Siendo igual a la mitad +1 del número de competiciones existentes puntuables de nivel 2 *

Ejemplo: Si hay 6 o 7 competiciones puntuables de nivel 2 *, se sumarán únicamente los 4 mejores

resultados obtenidos durante el Circuito Nacional LIGA para la clasificación general.

El Comité Nacional RF podrá decidir, indicándolo en las bases de competición, el número de patinadores que tienen acceso al Campeonato de España.

2.5.2 Reglas en caso de empate

Si después de la última prueba puntuable del Circuito Nacional LIGA dos o varios competidores acumulan el mismo número de puntos, se aplican las siguientes reglas en orden expuesto para decidir quién debe ser el ganador:

2.5.2.1 Quien ganó más a menudo en los enfrentamientos directos.

2.5.2.2 Quien obtuvo mayor número de victorias.

2.5.2.3 El mejor clasificado en la **parada puntuable de referencia** (definida en las Bases de Competición)

3 NORMAS DE COMPETICIÓN

3.1 Seguridad

3.1.1 Seguros, ambulancias y permisos

- Todas las competiciones deben contratar un seguro de accidentes para cubrir posibles daños a los patinadores y un seguro de responsabilidad civil para cubrir posibles daños causados a terceros.
- Una ambulancia o personal sanitario, presente durante todo el transcurso de la competición. Salvo excepción, que el Ayuntamiento y/o Federación organizadora autorice su ausencia. En cuyo caso el organizador deberá informar al CNRF via mail con la documentación requerida.
- En caso de utilizar algún espacio público, tales como Skateparks, plazas, mobiliario urbano etc... El organizador deber obtener la autorización previa del Ayuntamiento o del responsable de la instalación.

El incumplimiento de una de estas normas puede incurrir en la suspensión y/o nulidad de la prueba y el organizador puede verse sancionado.

3.1.2 Protecciones (ref. UNE)

Para las categorías U10, U14 es obligatorio el uso de casco y rodilleras. Muñequeras opcionales.
Para las categorías U19 / ABSOLUTA / MASTER casco es obligatorio y el resto de las protecciones opcionales.

3.1.3 Despejar la zona de competición

Una vez que se llama a una categoría para calentar, los competidores de dicha categoría tendrán acceso exclusivo a la zona de competición.

Cuando al grupo o al competidor de su respectiva categoría hayan sido llamados a competir. Solo estará permitido al grupo o al competidor utilizar la zona de competición.

3.1.4 Las sanciones por incumplimiento de una regla de seguridad (Protecciones)

En caso de incumplimiento de al menos una de las reglas Art. 3.1.2 - 3.1.3, el juez árbitro debe advertir al competidor a través de megafonía o personalmente, las sanciones que incurre.

En la segunda advertencia, el árbitro puede degradar la clasificación final al competidor con 2 posiciones.

En la tercera advertencia, el árbitro puede excluir al competidor de la competición.

3.2 Calentamiento

El tiempo de calentamiento antes de la ronda será de por lo menos 10 minutos en grupos de 20 competidores.

3.3 Recordatorio de las reglas

Las reglas de la competición deben estar publicadas en la página web y en el tablón informativo del evento. En el tablón informativo además debe constar: Participantes, Categorías, Disciplinas, Formatos y Criterios de juicio utilizados para cada fase, cada categoría, cada disciplina,.. El tablón debe estar ubicado en un lugar visible y accesible para todos los asistentes.

3.4 Clasificaciones

3.4.1 Objetivos

Esta fase tiene varios objetivos:

- Se utiliza para designar a los competidores que pueden acceder a la final o la siguiente fase.
- Se puede utilizar para crear grupos para hacer finales knock-out.
- En caso de interrupción de la competición, el resultado de la clasificatoria se utiliza para determinar la clasificación final.

3.4.2 Condiciones de las rondas

El Speaker, con la aprobación del Árbitro anunciará el número de personas que accederán a la fase final antes de comenzar la fase de clasificación.

En caso de emplear el sistema de clasificación knock-out. Se deberá garantizar el avance a las fases finales.

El número de grupos por categoría se determina dividiendo el número de competidores por el número de personas que vayan a componer un grupo.

- Uno de los jueces entonces dibuja una tabla con tantas columnas como grupos, y un número de líneas igual al número de personas por grupo. Una línea adicional si el número de grupos obtenidas no es un entero.
- El orden de asignación de referencia estará basado en el Ranking del año anterior
- A continuación, coloca los competidores en función de su clasificación en orden ascendente de derecha a izquierda en la primera línea y, a continuación, de izquierda a derecha en la segunda, de derecha a izquierda en el siguiente y así sucesivamente. Los competidores no clasificados en el año anterior son colocados aleatoriamente en los grupos restantes. Cuando el número de competidores no es el esperado en cada grupo, se añaden a los grupos de derecha a izquierda hasta que queden completados.

Ejemplo 1:

- 22 personas en grupos de 4
- 15 de ellos en Ranking o clasificados
- $22/4 = 5,5$. Por lo tanto, habrá una tabla con 5 columnas y 5 filas (4 + 1)

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5
5	4	3	2	1
6	7	8	9	10
15	14	13	12	11

A	B	C	D	E
F	G			

En el ejemplo, la primera agrupación se compone de la 5ª clasificación en el año N-1, 6, 15 y 2 competidores no clasificados distribuidos al azar en los grupos. Habrá 3 grupos de 4 y 2 grupos de 5.

Ejemplo 2

- 25 personas en grupos de 3
- 18 de ellos están clasificados en Ranking o clasificados
- $25/3 = 8,33$. Así que vamos a tener una tabla en 8 columnas y líneas 4 (3 + 1).

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Grupo 6	Grupo 7	Grupo 8
8	7	6	5	4	3	2	1
9	10	11	12	13	14	15	16
F	E	D	C	B	A	18	17

De lo contrario, el modo de desarrollo y el sistema de evaluación elegido debe permitir comparar todos los competidores en la misma clase juntos.

3.5 Finales

3.5.1 Definición

Esta fase está reservada a competidores calificados y permite comparar y clasificar una selección de los mejores patinadores de la misma categoría.

3.5.2 Condiciones ronda

El resultado de la clasificación se utiliza para determinar el orden de los finalistas:

- En el caso de acceso a finales individuales, los competidores son llamados en el orden inverso de las clasificaciones: el último en la clasificación comienza la ronda y la termina el primer clasificado.
- En el caso del acceso a finales en grupos, (1/4 final, semifinal, final...), aplicamos el método descrito en Art. 3.4.2, utilizando los resultados de clasificaciones para construir la tabla.

3.6 Formatos de competición

El Speaker con la aprobación del Árbitro, deben anunciar los formatos de competición en las distintas pruebas a todos los patinadores antes de la competición. Estos formatos pueden variar de una fase a otra, o de una categoría a otra. Se proponen las recomendaciones para cada una de ellas en el **Anexo 1**

Formatos Oficiales

- **Formatos individuales** Round - Round Jam - Slopestyle
- **Formatos colectivos** Jam Session - Best Trick – Knock-Out

*Los organizadores deben proponer al CNRF un formato de competición descrito en reglamento y obtener la aprobación del CNRF para llevarlo a cabo, acorde a las categorías o disciplinas. En caso de realizar un formato no descrito en el Art.3.6. x. o hacer caso omiso a las indicaciones del CNRF, el organizador será el responsable y puede verse sancionado.

3.6.1 Round

3.6.1.1 Definición

Un Round se caracteriza por un tiempo de transición durante el cual cada competidor dispone de la zona de competición de forma individual. Durante su tiempo, el competidor ejecuta libremente todo tipo de maniobras.

3.6.1.2 Información al competidor

El Speaker con la aprobación del Árbitro debe anunciar antes del inicio de cada competición:

- La duración de la (las) Round (s)
- El número de Rounds a ejecutar
- El número de Rounds que se tienen en cuenta para determinar el resultado

3.6.2 Round Jam (WRS)

3.6.2.1 Definición

El modo Round Jam se caracteriza por rondas de tiempo determinado durante el cual cada participante de un grupo o categoría tiene la zona de competición de forma individual. Durante su tiempo, el competidor ejecuta libremente todo tipo de maniobras.

3.6.2.2 Información competidor

El Speaker con la aprobación del Árbitro debe anunciar antes del inicio de cada competición:

- El número mínimo y máximo de un grupo
- La duración de las Rounds
- El número de Rounds a ejecutar
- El número de Rounds que se tienen en cuenta para determinar el resultado

3.6.3 Slopestyle

3.6.3.1 Definición

Slopestyle se caracteriza por ser un Round de forma individual donde el encadenamiento de trucos sobre los módulos es de manera lineal y en una única dirección, los participantes pueden realizar libremente la línea que mejor les convenga. En la modalidad Freeskate, el Slopestyle está considerado como disciplina. Reúne las mismas características anteriormente expuestas y se define sobre un terreno inclinado en descenso.

3.6.3.2 Información competidor

El Speaker con la aprobación del Árbitro debe anunciar antes del inicio de cada competición:

- El número de Rounds a ejecutar
- El número de Rounds que se tienen en cuenta para determinar el resultado

3.6.4 Jam sesión

3.6.4.1 Definición

El modo Jam Session se caracteriza por Rounds de tiempo determinado durante el cual cada grupo de competidores de la misma categoría tiene toda la zona de competición, una parte o elementos individuales del mismo. Durante su Rounds, los competidores de la misma agrupación patinarán libremente por en la zona de competición al mismo tiempo.

3.6.4.2 Información competidor

El Speaker con la aprobación del Árbitro debe anunciar antes del inicio de cada competición:

- El número de personas mínimo y máximo de un grupo
- La duración del Round de un grupo.

3.6.5 Best Trick

3.6.5.1 Definición

El Best Trick se caracteriza por un tiempo de transición determinado durante el cual cada grupo de competidores de la misma categoría tiene toda la zona de competición, una parte o elementos individuales. Durante su Round, los competidores del mismo grupo buscan alcanzar uno o más trucos con éxito.

3.6.5.2 Información competidor

El Speaker con la aprobación del Árbitro debe anunciar antes del inicio de cada competición:

- El número de personas mínimo y máximo de un grupo
- La duración de la ronda de un grupo.
- El número y tipo de la acción técnica seleccionadas

3.6.7 Knock- OUT

3.6.7.1 Definición

El modo Knock- OUT se caracteriza por una serie de pruebas en la que cada grupo de competidores de la misma categoría tiene la zona de competición, una parte o elementos individuales. Durante su ronda, los competidores de los mismos grupos tratan de reproducir un gesto o gestos encadenados en un número limitado de intentos y con condiciones específicas para el éxito.

3.6.7.2 Información competidor

El Speaker con la aprobación del Árbitro debe anunciar antes del inicio de cada competición:

- El número de personas mínimo y máximo de un grupo
- El número máximo de intentos para validar un gesto técnico
- Las condiciones para su validación
- Gestos técnicos que designan el protocolo de reproducir

4. SISTEMA DE JUICIO

4.1 El equipo de jueces

Se compone de un árbitro, jueces mesas, un calculador y un speaker. La misma persona puede realizar varias funciones diferentes.

4.1.1. Árbitro (Juez Líder)

En una competición 2 * vinculante con algún campeonato nacional, la designación del árbitro es objeto de una validación por parte del CNRF. El árbitro tendrá la consideración de juez Líder.

4.1.1.1 Función

Es el responsable del equipo de jueces y garantiza la buena conducta deportiva del evento.

4.1.1.2 Misiones

- Organiza una reunión informativa del equipo de jueces para asignar cada tarea.
- Garantizará unas condiciones óptimas de fluidez del evento, es posible que tenga que modificar las características de formato de ronda anunciado por el organizador en función del número de participantes registrados, o limitaciones externas (clima, accidente, avería de un elemento de Skatepark). A continuación, debe informar a todos los competidores de los cambios a más tardar antes de sus calentamientos.
- Asegurará antes del comienzo de cada evento que los competidores tienen un buen conocimiento de las reglas. (Tablón expuesto visiblemente y anuncios Speaker: Información de los formatos de competición y juicio)
- Asegurará antes del inicio de cada evento de las condiciones de seguridad que se requieren (Skatepark limpio y en buenas condiciones, el uso de protecciones obligatorias de los competidores, etc...).
- Decide en última instancia en caso de litigio.
- Valida los resultados de la competición.
- Tramita los resultados al organizador y a la Federación correspondiente (ACTA)

4.1.2 Juez de mesa

4.1.2.1 Función

Estos son los jueces encargados de evaluar la participación de los competidores.

4.1.2.2 Misión

- Evalúan las pruebas en el cumplimiento de los términos de la sentencia de la competición.
- Transmiten los resultados a la calculadora.

4.1.3 Calculador

4.1.3.1 Función

Esta es la persona a cargo de las operaciones de cálculo.

4.1.3.2 Misiones

- Recoge los resultados de los jueces de mesa.
- Recoge los resultados y los envía al Árbitro.

4.1.4 Speaker

4.1.4.1 Función

Esta es la persona a cargo de los anuncios oficiales.

4.1.4.2 Misiones

- Recuerda las reglas para los competidores y el público (las maniobras realizadas por los participantes, la progresión y el tiempo restante)
- Anuncia el comienzo y el final de cada actuación.
- Recuerda las precauciones de seguridad (el uso de protecciones obligatorias, el respeto del tiempo para calentar de las diferentes categorías, respetar las rondas de cada competidor).

4.2 Formatos de Juicio

Un organizador puede proponer uno o más de los siguientes modos de evaluación de su competición. Se puede optar por variar los métodos de valoración de una clase o de una fase a otra (o clasificación final). Los ejemplos adaptados a cada formato se proporcionan en el ANEXO 1 (En desarrollo). El Comité Nacional deberá aprobar y revisar el formato de juicio propuesto, acorde al formato de competición.

4.2.1 Juicio parcial

Cada juez evalúa una parte de la ronda que complementa la otra. La suma de las notas de cada juez determina el resultado de la actuación de un competidor.

4.2.1.1 Juicio por criterios

Método de separación de los criterios a evaluar. Cada juez de la mesa evalúa uno de estos componentes

(cada componente se divide en subcriterios de exactitud). Los componentes más regularmente utilizados son:

- **TÉCNICA:** La nota técnica tiene en cuenta el control, la dificultad, la velocidad y los combos.
- **ESTILO:** En la nota estilo se tiene en cuenta el dominio, la amplitud, la originalidad del gesto.
- **LÍNEA:** Las notas de dirección tiene en cuenta el uso del espacio, la variedad de trucos, la polivalencia y la creatividad de las líneas.

4.2.1.2 Juicio por temas

Método para separar los tipos de maniobras. Cada juez de la mesa evalúa un único tema:

- **AIR:** La puntuación salto tiene en cuenta las rampas con transición o planas, los giros, los flips, los aéreos y combinaciones evaluadas en función de su amplitud y su dominio de la técnica.
- **GRIND:** La calificación de deslizamiento tiene en cuenta los grinds, slides, shuffle (cess slides) y combinaciones, evaluadas en longitud, dificultad y el dominio de la técnica.
- **LÍNEA:** La nota de línea tienen en cuenta las trayectorias y combos, así como los elementos creativos.

4.2.1.3 Mixto

Método que combina el juicio por criterios y por temas basado en el sistema de puntuación UNLIMITED creado por la LIGA ESPAÑOLA DE ROLLERBLADING:

- **AIR:** La puntuación salto tiene en cuenta las rampas con transición o planas, los giros, saltos y sus combinaciones, evaluadas en función de su amplitud y su dominio de la técnica. También tiene en cuenta en el apartado OTROS, los wallrides, los transfers y los gaps. Esta puntuación variara dependiendo de la altura a la que se realicen las maniobras.
- **GRIND:** La calificación de Grind tiene en cuenta los deslizamientos y sus combinaciones, según su dificultad y el dominio de la técnica. También tiene en cuenta en el apartado OTROS, los wheellie, stall, cesslide y disaster. Esta puntuación variara dependiendo de la longitud de las maniobras.
- **ESTILO:** En la nota estilo se tiene en cuenta el dominio del gesto, la fluidez con la que se realiza y el aspecto estético característico de cada patinador.
- **TÉCNICA:** La nota técnica tiene en cuenta el control, la dificultad, la velocidad y los combos.
- **LÍNEA:** La nota de línea tienen en cuenta las trayectorias, el encadenamiento de trucos y la fluidez con la que el patinador se desplaza por el Skatepark de un modo sencillo y coherente.
- **CREATIVIDAD:** La nota de creatividad tienen en cuenta la originalidad al realizar una maniobra en sitios poco comunes o no destinados específicamente para ello.

4.2.2 Juicio global

Cada juez evalúa la actuación global acuerdo a su impresión en los distintos criterios definidos, indicando previamente los criterios que son más valiosos y los que no lo son. EJ. Global + Técnica

4.2.3 Combinado

Método para acumular los puntos de varias pruebas complementarias (prueba calle + rampa / salto + grind / estilo + técnica...).

4.3 Evaluación de la dificultad técnica

La lista de figuras se define en el **Anexo 2**

Cualquiera de los puntos asignados a la evaluación técnica, la escala se compone según la dificultad de la figura. Recibe mayor o menor puntuación cada figura según el nivel técnico.

4.3.1 Las cifras de salto

La dificultad de estos elementos **técnicos** debe ser ponderada en función del módulo en el cual se ha realizado la figura de salto

4.3.2 Figuras Deslizamientos

La dificultad de estos elementos técnicos debe ser ponderada en función del módulo en el cual se ha realizado la figura de deslizamiento.

4.3.4. Evaluación de la realización de las figuras (Style)

La puntuación de estilo es subjetiva, todo debe hacerse para permitir que el competidor conozca sobre qué bases está siendo evaluado. Cuantos más objetivos sean los criterios, más ajustada será la nota.

4.3.5 Criterios objetivos

Entre los componentes no técnicos de una figura para evaluar objetivamente su aplicación destacan los siguientes criterios:

- **AMPLITUD**: Se caracteriza por la altura y / o longitud de un gesto, dependiendo del módulo en el que se realice.
- **CONTROL DEL GESTO**: Se caracteriza por el nivel de dominio de un gesto, dependiendo de su control o desequilibrios observados (los movimientos del brazo, del cuerpo, balanceos, entrar con uno o dos pies...)
- **FLUIDEZ**: Se caracteriza por la flexibilidad de un gesto en base a la presencia o ausencia de choques o movimientos bruscos durante la ejecución.

Estos subcriterios deben ser evaluados en una escala en la que el peor sea el cero y el mejor con la máxima puntuación posible.

4.3.6 Los criterios subjetivos

Componentes no técnicos de una figura para evaluar el logro de la manera más subjetiva, teniendo en cuenta los siguientes subcriterios:

- **LA CREATIVIDAD**: Se caracteriza por la capacidad de hacer un gesto en condiciones originales o inesperadas, como por ejemplo realizarlo en un soporte que no estén destinados a este uso.
- **PERSONALIZACIÓN**: Se caracteriza por la apropiación de un gesto particular, y la realización controlada del mismo.

Estos subcriterios para ser considerados como bonos "excepcionales", donde cada competidor parte desde cero.

4.4 Información sobre los criterios de evaluación

Los criterios de evaluación guían el calendario de actuación de los competidores, se requiere que cada organizador informe con la suficiente antelación para permitir que los competidores puedan prepararse para la competición.

5 INSTALACIONES (Especificaciones técnicas detalladas en Anexo 5)

5.1 Generalidades

5.1.1 Clases de instalaciones

Las reglas sobre instalaciones vienen divididas en 4 clases distintas. Cada clase indica el tipo de competición que se puede desarrollar en ella. El CNRF autoriza y designa el grado acorde al tipo de competición, según la necesidad y el tipo de instalación.

Como norma general las instalaciones se dividen en:

5.1.2. Clase A

Instalación "3 estrellas" 3* **definida y aprobada por World Skate** permite llevar a cabo competiciones del más alto nivel.

5.1.3. Clase B

Instalación adecuada para llevar a cabo las competiciones "2 estrellas" **2* (aprobada por el CNRF)**

5.1.4. Clase C

Instalación adecuada para llevar a cabo las competiciones "1 estrella" **1* (aprobada por el CNRF)**

5.1.5. Clase D

Instalación adecuada para llevar a cabo las competiciones "Starter" **ST (aprobada por el CNRF)**

5.2 Definiciones

5.2.1 Skatepark área

Las instalaciones deportivas (Skatepark) para Roller Freestyle se definen como aquellas áreas interiores y exteriores dedicadas a los deportes sobre ruedas donde se practica saltos y deslizamientos. Estas instalaciones pueden incluir 3 tipos de zonas: Street, Park y Air. Las competiciones de Roller Freestyle se celebran en un área específica de la instalación, esta zona deportiva está compuesta por: rampas, planos inclinados, cajones y otros tipos de obstáculos, de diferentes tamaños, diseñados para permitir a los patinadores de Roller Freestyle crear recorridos, figuras aéreas y deslizamientos.

5.3 Norma de diseño y construcción

Las instalaciones deben cumplir con la normativa vigente UNE-EN 14974 destinada a instalaciones para usuarios de equipos de deportes sobre dos ruedas y sus requisitos de seguridad y métodos de ensayo.

Esta norma tiene por objeto el desarrollo y la actualización periódica de las normas de equipamiento específico para Skateparks y módulos específicos para la práctica de deportes sobre ruedas. Con especial atención a la terminología, las especificaciones de seguridad, la aptitud o adecuación a la función a que van destinados y los métodos de ensayo necesarios para verificar los requisitos establecidos, así como las marcas de cumplimiento de la norma, los carteles de advertencia, la instalación y el mantenimiento

5.4 Norma de iluminación

Es necesario tener en cuenta la norma vigente UNE-EN 12193 Iluminación de instalaciones deportivas. Esta norma europea trata de la iluminación de instalaciones deportivas para asegurar unas buenas condiciones visuales para patinadores, jueces, espectadores y retransmisión por cámaras de TV en color.

6. DISCIPLINAS (Especificaciones técnicas descritas en Anexo 6)

6.1 DISCIPLINAS OFICIALES

El Comité Nacional Roller Freestyle reconoce las distintas disciplinas expuestas a continuación. Las disciplinas oficiales Internacionales vendrán definidas por World Skate.

- **PARK**
Skatepark - Bowl

- **STREET**
Streetpark – Real Street

- **AIR**
Vert - Big Air Jump

- **FREESKATE**
Skatecross / Bladecross - Slope - Mountain Blading

- **QUAD**

6.2. PARK

6.2.1 Características

Air 80% Grind 20%

6.2.2 Skatepark

El Skatepark es un área compuesta de elementos mixtos (Air – Grind). Ideal para la práctica del Roller Freestyle. Incluye elementos de lanzamiento, (rampas) y elementos de deslizamiento. Ambos deben conformar un conjunto ordenado, pudiendo encadenar distintos gestos de manera fluida.

6.2.3 Bowl

El Bowl se caracteriza por ser una zona de rampas donde toda la zona del coping está interrelacionada. El porcentaje entre el Grind y el Air varía según el estilo de patinaje, aumentando como norma general el grind (50%)

6.3 STREET

6.3.1 Características

Grind 90%, Air 10%

6.3.2 Streetpark

El Streetpark o plaza es un área que trata de reproducir el mobiliario urbano: barandas, bancos.... Por consiguiente, puede estar desprovista de elementos de lanzamiento, (rampas) o de salto.

6.3.3 Real Street

El Real Street se practica en un espacio urbano, utilizando los propios elementos existentes. Aunque también puede estar provistos de elementos adicionales. El fundamento del Real Street es el deslizamiento.

6.4 AIR

6.4.1 Características

Air 95% Grind 5% (Porcentaje de Vert en Big Air 100% Air)

6.4.2 Vert

Rampa en forma de U cuyo radio de las curvas es menor que la altura de la plataforma. El Vert puede estar provisto de elementos adicionales, tales como: Extensión, Rolling, cañón, supbox...

6.4.3 Big Air Jump

Roll in elevado, provisto de una lanzadera y recepción. La recepción puede variar entre bank (Madera, Madera+resi, Airbag), en caso de tener un Bank sólido, puede ser necesario elementos de desaceleración tales como: Quarter pipe o un Airbag Barrier. El diseño de todos los elementos debe ser proporcionales a su altura y velocidad.

6.5 FREESKATE

6.5.1 Características

El Freeskate se caracteriza por los recorridos creativos por la ciudad o de velocidad en un circuito específico. Sorteando obstáculos que encontramos a nuestro paso. En Slope se valora la creatividad, Skatecross / Bladecross y Mountain Blading la velocidad.

6.5.2 Slope

El Slope se caracteriza por ser un descenso (único sentido sin retorno) donde el mayor factor destacable es la creatividad al sortear los obstáculos que se encuentran a su paso.

6.5.3 Skatecross / Bladecross

El Skatecross se caracteriza por ser una carrera en grupos de 2 o más participantes. Donde el mayor factor destacable es la velocidad al sortear los obstáculos que se encuentran a su paso. Los circuitos estarán formados por elementos de Skatepark.

6.5.4 Mountain Blading

6.5.4.1 Características

Práctica del patinaje en terrenos de tierra o zonas no asfaltadas, pudiendo realizar descensos por travesías o circuitos habilitados.

6.5.4.2 Especialidades

6.5.4.2.1 Pump Track:

Carreras en circuito cerrado de tierra que cuentan con diferentes saltos y montículos.

6.5.4.2.2 Dirt:

Salto sobre montículos de tierra realizando giros y acrobacias a su paso.

6.5.4.2.3 Downhill:

Descenso por caminos o travesías sobre terrenos no asfaltados sorteando la orografía.

6.6 QUAD

6.6.1 Características

La disciplina Quad, se caracteriza esencialmente por el uso de un patín con las ruedas en paralelo. Únicamente en las disciplinas autorizadas por el CNRF podrán participar de manera conjunta con Inline o de manera individual.



Reglamento creado y adaptado 2/12/16

Mario Alonso Hernández

Alexis Écija Marín

Agradecimientos a: Luc Bourdin FFRF Precy Verdier FFRF

Actualizaciones: 1.1 1/10/2017 - 1.2 1/4/2018 - 1.3 4/6/2019 – 1.4 4/6/2020

- Reordenación en la numeración del índice y artículos editados
- Ajuste en la definición de las Categorías Oficiales
- Simplificación de contenidos
- Traslado de contenidos a los Anexos correspondientes
- Actualización en las disciplinas pertenecientes al Roller Freestyle:

Park – Street – Air – Freeskate – Quad

Artículos editados:

1.0 , 1.0.1 , 1.0.3(todos los subgrupos) , 1.1.3 , 1.2 , 1.2.1 , 1.2.2 , 1.2.3(todos los subgrupos),
1.2.4.1 , 1.3 , 1.3.1.1 , 1.3.2 , 1.4.2 , 1.5 , 1.7 , 1.8 , 2.2 , 3.1.1 , 3.1.2 , 3.4.2 , 3.6 , 3.6.1.2 , 3.6.2.2,
3.6.3.2 , 3.6.4.2 , 3.6.5.2 , 3.6.7.2 , 4 , 4.2 , 5 , 4.3 , 4.3.3 , 5.1.1 , 5.3.1 , 5.4 , 6.1 , 6.2 , 6.3.1.1 ,
6.3.1.3 , 6.3.2.4(todos los subgrupos) , 6.3.2.5(todos los subgrupos) , ANEXO 5 reestructurado
todos sus artículos y subgrupos