



# **REGLAS PARA LAS COMPETICIONES NACIONALES DE FREESTYLE**

Temporada 2018



## ÍNDICE

### **1. REGLAS DE COMPETICIÓN**

- 1.1. Disciplinas de competición
- 1.2. Normativa de inscripción
- 1.3. Área de competición y colocación de conos
- 1.4. Reglas de seguridad
- 1.5. Área de calentamiento
- 1.6. Patines permitidos
- 1.7. Conos oficiales de competición
- 1.8. Número de registro
- 1.9. Equipamiento para competiciones
- 1.10. Antidoping
- 1.11. Reclamaciones y responsable de competición.
- 1.12 Clasificación etapas de Copa
- 1.13. Recursos humanos

### **2. FREESTYLE SLALOM CLASSIC**

- 2.1. Área de competición
- 2.2. Normativa de competición
- 2.3. Requisitos de tiempo (Duración de ronda)
- 2.4. Ropa
- 2.5. Comportamiento durante la ronda
- 2.6. Estructura de la puntuación
- 2.7. Puntuación
- 2.8. Penalizaciones
- 2.9. Recoge conos
- 2.10. Ranking

### **3. FREESTYLE SLALOM CLASSIC EN PAREJA**

- 3.1. Área de competición
- 3.2. Normativa de competición
- 3.3. Requisitos de tiempo (Duración de ronda)
- 3.4. Ropa
- 3.5. Comportamiento durante la ronda
- 3.6. Estructura de la puntuación
- 3.7. Puntuación
- 3.8. Penalizaciones
- 3.9. Recoge conos
- 3.10. Ranking

### **4. SPEED SLALOM**

- 4.1. Área de competición
- 4.2. Normativa de competición
- 4.3. Requisitos de speed slalom
- 4.4. Penalizaciones
- 4.5. Recoge conos
- 4.6. Ranking

### **5. BATTLE FREESTYLE SLALOM**

- 5.1. Área de competición
- 5.2. Composición de los grupos
- 5.3. Normativa de competición
- 5.4. Best Trick y Last Trick
- 5.5. Requisitos técnicos
- 5.6. Penalizaciones
- 5.7. Recoge conos
- 5.8. Ranking

### **6. BATTLE FREESTYLE DERRAPES**

- 6.1. Área de competición
- 6.2. Composición de los grupos
- 6.3. Normativa de competición
- 6.4. Mejor derrape
- 6.5. Requisitos técnicos
- 6.6. Penalizaciones
- 6.7. Ranking

### **7. SALTO**

- 7.1. Área de competición
- 6.2. Composición de los grupos
- 6.3. Normativa de competición
- 6.4. Requisitos técnicos
- 6.6. Penalizaciones
- 6.7. Ranking

**ANEXO A:** LISTA DEL EQUIPAMIENTO DE COMPETICIÓN

**ANEXO B:** MATRIZ DE FREESTYLE SLALOM

**ANEXO C:** SISTEMA DE PUNTOS PARA LA VICTORIA

**ANEXO D:** MATRIZ DE DERRAPES

**ANEXO E:** COMPOSICIÓN DE GRUPOS BATTLE



## 1. REGLAS DE COMPETICIÓN

### 1.1. DISCIPLINAS DE COMPETICIÓN

Las modalidades de patinaje freestyle son: freestyle slalom Classic, freestyle slalom Classic en parejas (Jam), Speed Slalom, freestyle slalom Battle, Salto y Derrapes freestyle.

### 1.2. NORMATIVA DE INSCRIPCIÓN

1.2.1. Los competidores deberán ir válidamente identificados según normativa vigente.

1.2.2. Con suficientes hombres y mujeres, las disciplinas de competición deberán dividirse en categoría femenina y masculina. Si no hubiese suficientes para crear categorías separadas, la competición podrá ser mixta. La decisión final la toman el juez principal y el organizador del evento de común acuerdo, primando la decisión del primero si existe desacuerdo.

1.2.3. Si hubiese suficientes competidores dentro de un mismo rango de edad, una disciplina podrá dividirse según las categorías oficiales aprobadas. La decisión final la toman el juez principal y el organizador del evento de común acuerdo, primando la decisión del primero en caso de desacuerdo.

#### 1.2.3.1. Categorías y edades:

| CATEGORÍA  | EDAD A CUMPLIR EN 2018 | AÑO DE NACIMIENTO |
|------------|------------------------|-------------------|
| ALEVÍN     | 10-11 años             | 2007-2008         |
| INFANTIL   | 12-13 años             | 2005-2006         |
| JUVENIL    | 14-15 años             | 2003-2004         |
| JUNIOR     | 16 a 18 años           | 2000-2002         |
| SENIOR     | 19 años y siguientes   | 1999-Anteriores   |
| MÁSTER 30* | 30 a 39 años           | 1979-1988         |
| MÁSTER 40* | 40 años y siguientes   | 1978-Anteriores   |

(\*) El requisito para poder participar en esta categoría será tener la edad reglada únicamente.

De cara a las pruebas de Copa de España y Trofeos Federación 2018, las categorías recogidas serán:

SUB 14: categorías alevín e infantil.

SUB 19: categorías juvenil y junior.

SENIOR: categoría senior.

MÁSTER: categorías máster 30 y máster40.

1.2.4 Cualquier cambio en los detalles de registro, incluidos los nombres de las parejas de freestyle, deben hacerse antes de la fecha límite de registro. No se aceptará ningún cambio después de la fecha límite de registro.

1.2.5. Los competidores que no hayan hecho check-in antes de la hora límite anunciada por el organizador serán descalificados de esta categoría.

### 1.3. ÁREA DE COMPETICIÓN Y COLOCACIÓN DE CONOS

1.3.1. El suelo de competición deberá ser apropiado para la práctica del freestyle slalom (ej. plano, nivelado, con buena adherencia).

1.3.2. Deberá haber 3 ó 4 filas de conos, separadas entre ellas 2 m, según la modalidad Classic o Battle respectivamente.

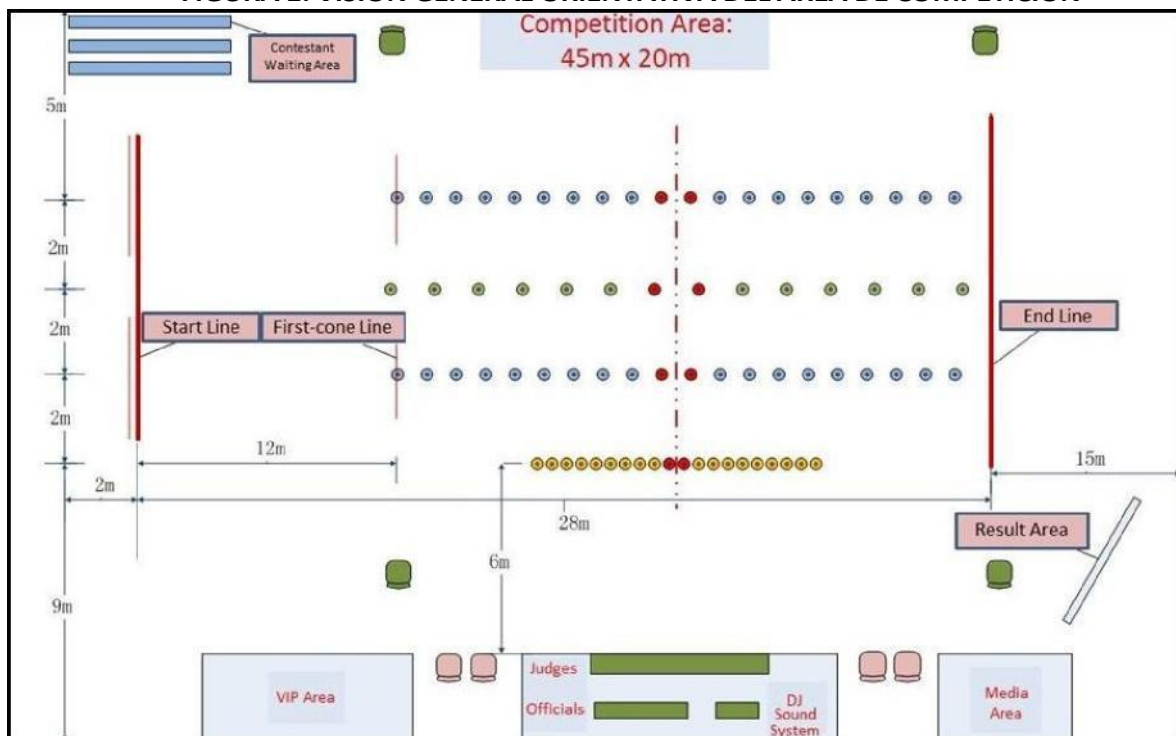
1.3.2.1. El orden de las líneas, comenzando por la más cercana a los jueces, es: 50 cm, 80 cm, 120 cm y 80 cm (esta última solo para la modalidad Battle).

1.3.2.2. El centro de cada línea deberá coincidir con el de la mesa de jueces.

1.3.2.3. Las líneas de conos de 50 cm y 80 cm estarán formadas por 20 conos. La línea de 120 cm sólo tiene 14 conos.

1.3.2.4. Cada cono se marcará delimitando su área mediante un círculo, pegatinas o similares.

**FIGURA 1: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN**



### 1.4. REGLAS DE SEGURIDAD

El área de competición deberá ser segura para los competidores.



## **1.5. ÁREA DE CALENTAMIENTO**

Si el lugar de competición lo permite, deberá haber un área de calentamiento para los competidores, cuyo suelo deberá ser similar al del área de competición.

## **1.6. PATINES PERMITIDOS**

1.6.1. Los competidores podrán llevar cualquier tipo de patines (en línea o en paralelo) para la competición.

1.6.2. Los competidores serán responsables de comprobar que sus patines están en condiciones y su utilización es segura.

1.6.3. El juez principal tiene la potestad de prohibir el uso de los patines que considere que no son seguros, que dan ventaja a quien los utiliza o que puedan dañar el suelo.

## **1.7. CONOS OFICIALES DE COMPETICIÓN**

1.7.1. Las dimensiones de los conos oficiales de competición son: altura de entre 7,6 y 8 cm, diámetro en la base comprendida entre 7,4 y 7,5 cm y diámetro en la parte superior comprendido entre 2,5 y 2,7 cm. El juez principal tendrá potestad para autorizar otras dimensiones similares en caso necesario.

1.7.2. La base del cono deberá ser de un material lo suficientemente duro como para evitar que las ruedas se paren cuando se tira el cono.

## **1.8. NÚMERO DE REGISTRO (DORSAL)**

El número de registro deberá ser facilitado por el organizador del evento. El juez principal especificará dónde y cuándo deben los competidores mostrarlo, dependiendo de la disposición del área de competición. No se permitirá ninguna alteración en el número de registro.

## **1.9. EQUIPAMIENTO PARA COMPETICIONES**

El equipamiento deberá seguir las indicaciones contenidas en el anexo A: Lista de equipamiento de competición.

## **1.10. ANTIDOPING**

Los competidores podrán ser sometidos a controles antidopaje dentro de las competiciones WSSA y fuera, en cualquier momento y lugar. Los competidores estarán obligados a



someterse a dichos controles si son requeridos por la persona responsable. La WSSA sigue la normativa antidopaje de las federaciones nacionales y de la Fédération Internationale de Roller Sports (FIRS) ), de la World Slalom Skaters Association (WSSA) y de la Agencia Mundial Antidopaje (WADA-AMA).

### **1.11. RECLAMACIONES Y RESPONSABLE DE COMPETICIÓN**

1.11.1. El responsable de competición es la persona responsable del buen funcionamiento y desarrollo de la competición, por lo que tendrá competencia para tomar las medidas necesarias, interviniendo cuando las circunstancias lo requieran.

1.11.2. En el transcurso de una prueba o competición, el Delegado tiene derecho a consultar con el responsable de competición cualquier duda respecto al desarrollo de la competición. No obstante, no podrá dirigirse a ningún juez ni voluntario, si no fuese con la autorización y presencia del responsable de competición.

1.11.3. El responsable de la competición recibirá todas las reclamaciones (producidas durante la competición, deberán cumplir 1.11.4 en cuanto a escrito y abono de fianza). En función de la materia, las trasladará al juez árbitro, al CNF (Comité Nacional de Freestyle) o, en su caso, las resolverá si es posible.

1.11.4. Los delegados pueden formular reclamaciones. Esta reclamación se realizará en el acta de la competición por los motivos que consideren justos y convenientes, para lo cual se limitará a firmar la misma después de estampar la palabra “PROTESTO”. En este caso, se deberá concretar y manifestar los motivos del “PROTESTO” mediante escrito debidamente firmado y sellado por el delegado correspondiente con licencia en vigor, con forma de contacto (correo electrónico y/o dirección postal como mínimo), dirigido al Comité Nacional de Freestyle de la R.F.E.P. en las 48 horas siguientes a la finalización de la prueba, adjuntando un comprobante de pago de una tasa de 100€ en la cuenta de la RFEP (LA CAIXA IBAN ES27 2100-3048-72-2200283246) y las pruebas y evidencias que sirvan de apoyo de la reclamación. En caso de ausencia de alguno de los requisitos (falta de pago de la tasa o ausencia de medios probatorios,...), se solicitarán al reclamante, a discrecionalidad del Comité Nacional, para que lo aporte en el plazo de 24 h advirtiendo de que en ausencia de respuesta se considerará desistida la reclamación. Si la reclamación del solicitante es reconocida, se le devolverá la tasa de la reclamación y, si es denegada, el importe se invertirá en la federación nacional si se trata de una prueba nacional.



### 1.12 Clasificación de las etapas de Copa de España

El circuito consiste en ir sumando puntos según la clasificación obtenida en cada prueba del circuito. De este modo se va confeccionando la clasificación nacional hasta decidir los puestos definitivos al final de la temporada.

La puntuación definitiva de la temporada se calculará sumando las 2 mejores puntuaciones que cada patinador haya obtenido a lo largo del circuito de competiciones, haciendo distinción según modalidad. Con esta puntuación obtendremos el ranking final y los campeones de la Copa de España.

Las pruebas del circuito de Copa de España también otorgarán puntos para las World Slalom Series (circuito internacional de competiciones de freestyle slalom, speed slalom, derrapes y salto), que reúnen las competiciones Battle, Classic y Speed slalom que tienen lugar alrededor de todo el mundo con el fin de determinar el ranking mundial WSSA. La tabla de puntuaciones es la siguiente:

| PUNTOS  |
|---------|
| 1. 300  |
| 2. 269  |
| 3. 250  |
| 4. 238  |
| 5. 226  |
| 6. 216  |
| 7. 207  |
| 8. 201  |
| 9. 195  |
| 10. 190 |
| 11. 185 |
| 12. 181 |
| 13. 176 |
| 14. 173 |
| 15. 170 |
| 16. 167 |
| 17. 164 |
| 18. 162 |
| 19. 161 |
| 20. 159 |
| 21. 157 |
| 22. 156 |
| 23. 154 |
| 24. 153 |
| 25. 151 |
| 26. 150 |
| 27. 149 |
| 28. 148 |
| +1. -1  |

### 1.13 Recursos humanos.

Además de los jueces indicados en este Reglamento, se podrá contar a discreción del CNF (Comité Nacional de Freestyle), con jueces anotadores que gestionarán la documentación de la prueba y resultados, cronometradores que se harán cargo del cronómetro y coordinadores de pruebas; así como otras figuras que redunden en beneficio de la competición a celebrar.

## 2. FREESTYLE SLALOM CLASSIC

Los patinadores prepararán una coreografía con una música a su elección, que ejecutarán en un momento determinado durante la competición.

### 2. 1. ÁREA DE COMPETICIÓN

2.1.1. Existirán 3 líneas de conos, separadas 2 m entre sí.

2.1.1.1. El orden de las líneas será, empezando por la más cercana a los jueces, el siguiente: 50 cm, 80 cm y 120 cm.

2.1.1.2. Las líneas de conos de 50 cm y de 80 cm estarán formadas por 20 conos cada una. La línea de conos de 120 cm tendrá 14 conos.

2.1.1.3. El centro de cada línea deberá coincidir con el de la mesa de jueces.

**FIGURA 2: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA FREESTYLE SLALOM CLASSIC**





## 2.2. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

2.2.1. Sólo habrá una ronda de freestyle slalom classic. No obstante, el juez principal puede decidir que haya una ronda de clasificación en caso de que en una categoría haya muchos patinadores.

2.2.1.1. Para las rondas de clasificación, los patinadores con mejor ranking estarán automáticamente preclasificados. El resto de patinadores se dividirán en grupos siguiendo el mismo orden del punto 2.2.2 (ver más adelante). El juez principal decide cuántos competidores se preclasifican, cuántos grupos de clasificatorias habrá y cuántos patinadores habrá en cada uno de esos grupos.

2.2.1.2. Los grupos para las clasificatorias se forman de la siguiente manera:

**FIGURA 3: EJEMPLO DE ELABORACIÓN DE UN GRUPO DE CLASIFICACIÓN DE FREESTYLE SLALOM CLASSIC (PARA UN EJEMPLO DE TOP 16)**

| TOP 16 |    |    |    |
|--------|----|----|----|
| Q1     | Q2 | Q3 | Q4 |
| 17     | 18 | 19 | 20 |
| 24     | 23 | 22 | 21 |
| 25     | 26 | 27 | 28 |
| 32     | 31 | 30 | 29 |
| 33     | 34 | 35 | 36 |
| 40     | 39 | 38 | 37 |

Esto es un ejemplo de distribución de grupos preclasificatorios en una categoría de 40 patinadores.

El top 16 se preclasifica para la ronda final y los patinadores 17 a 40 son distribuidos en varios grupos preclasificatorios (en el ejemplo 4). Solo los primeros de cada grupo llegarán a la final (En el ejemplo 2) y harán su actuación por segunda vez.

La ronda final incluirá al top 16 y a los patinadores clasificados (en el ejemplo  $16+8=24$  patinadores)

2.2.1.3. La ronda de clasificación se regirá por la misma normativa sobre puntuación y requisitos que la ronda final.

2.2.1.4. La ronda final incluirá los mejores patinadores preclasificados y los patinadores clasificados en la ronda de clasificación.

2.2.2. El orden de participación se basará en el último ranking nacional RFEP de classic en primera instancia, empezando por el que tenga el peor ranking. Si el patinador no dispusiese de ranking nacional RFEP, se ordenará por ranking mundial WSSA de freestyle. Si hubiese patinadores sin ranking se añadirán al principio de la lista en orden aleatorio, antes de los patinadores con peor ranking.

2.2.3. Los competidores deberán patinar en las 3 líneas de conos de 50 cm, 80 cm y 120 cm, y cruzar cada espacio entre los conos.

2.2.4. Inmediatamente tras la actuación de cada patinador, se llamará al siguiente patinador para que caliente mientras los jueces deliberan la puntuación del último competidor.



2.2.5. Entrenadores y líderes de equipo pueden acompañar a sus respectivos patinadores en el área de resultados (si la hubiere) mientras esperan la puntuación del patinador.

## **2.3. REQUISITOS DE TIEMPO (DURACIÓN DE LA RONDA)**

2.3.1. La duración de una ronda de freestyle slalom classic deberá estar entre los 105 y 120 segundos (1:45-2 min).

2.3.1.1. El tiempo empieza a contar cuando comienza la reproducción de la música. La música empieza cuando el patinador está preparado.

2.3.1.2. La ronda termina cuando el patinador lo indica o cuando la música se para.

## **2.4. ROPA**

2.4.2. La ropa puede reflejar el carácter de la música siempre y cuando sea digna y apropiada para patinar.

2.4.2.1. La ropa deberá ser discreta, respetando la moral común y los buenos usos.

2.4.3. Accesorios y otros objetos no estarán permitidos, salvo autorización del juez principal.

2.4.3.1 Si parte de la vestimenta es quitada o tirada intencionadamente entonces se considerará un accesorio.

2.4.3.2 Las decisiones sobre si la vestimenta es o no adecuada recaen sobre el juez principal.

## **2.5. COMPORTAMIENTO DURANTE LA RONDA**

2.5.1. Los movimientos o gestos irrespetuosos (sexuales, violentos, insultantes, etc.), especialmente hacia los jueces, no están permitidos, siendo motivo de penalización o descalificación.

2.5.2. Está estrictamente prohibido el uso de canciones racistas, políticas, violentas o groseras o canciones que apelen a estos temas. Los patinadores que violen esta norma serán descalificados. Además, si se recibe cualquier queja después de la competición de terceras partes, las mismas acciones disciplinarias podrán ser tomadas contra el patinador.



## 2.6. ESTRUCTURA DE LA PUNTUACIÓN

La puntuación final de la ronda de un patinador se basa en dos tipos de puntuación: puntuación técnica y puntuación artística. La puntuación artística depende parcialmente del nivel técnico.

### 2.6.1. Puntuación técnica

La puntuación técnica está basada en lo siguiente:

2.6.1.1. Dificultad de las figuras (véase anexo B – Matriz de figuras). Los niveles de la matriz (anexo B) serán aplicados por los Jueces en caso de que los trucos sean ejecutados de manera correcta – con velocidad media, en la línea de 80 cm, mínimo 4 conos o 3 vueltas para trucos de giro.

2.6.1.2. Variedad: los patinadores deberán ejecutar e integrar diferentes tipos de figuras que incluyan sentados, giros, figuras a una rueda (wheeling), etc.

El número mínimo de figuras válidos es de 8. Si el patinador valida menos de 8 figuras, será penalizado por el juez.

La distribución óptima y recomendada de las figuras por familias, y la contribución en la puntuación por familias es la siguiente:

30% figuras de Wheeling lineales (3 figuras).

30% figuras de giros de 1-2 ruedas (3 figuras).

20% figuras sentadas (1-2 figuras).

20% figuras de elasticidad y saltados (0-1 figuras).

2.6.1.3. Continuidad: el patinador debe mostrar fluidez y continuidad en sus movimientos.

2.6.1.4. Velocidad y ritmo: la velocidad de las figuras ejecutados por el patinador afecta a la dificultad técnica de su ronda. Cambios controlados de figuras manteniendo la velocidad demuestran un buen control de las figuras. Figuras ejecutadas al ritmo de la música también demuestran un alto nivel técnico.

2.6.1.5 Footwork: La dificultad, velocidad y variedad en las figuras de footwork ejecutados incrementará la puntuación técnica. Footwork sencillo o básico disminuirá esa puntuación técnica.

2.6.1.6 Limpieza: Se juzgará la ejecución de las figuras de forma exhaustiva, debiéndose estos ser ejecutados de una forma clara y precisa. Defectos de ejecución (número de conos o vueltas, calidad de la ejecución, trayectorias mal hechas, impulsos de más, saltos no limpios...), implicarán la invalidez o validez parcial del truco.



## 2.6.2. Puntuación artística

Los jueces reflejan en la puntuación artística el “Show” ejecutado por el patinador. La habilidad personal para hacer una actuación completa con una buena combinación de movimientos corporales (elementos de baile), freestyle, música y potencia. Todos estos detalles deberán ser combinados de manera natural y tener cierta lógica.

La puntuación artística está en parte derivada de la puntuación técnica y debe seguir, por tanto, los rangos de la matriz. Se utilizará como referencia la puntuación técnica  $\pm 10$  puntos, y se basa en lo siguiente:

2.6.2.1. Ejecución corporal: los patinadores deberán mostrar su habilidad para adaptar/mezclar los movimientos a su patinaje. Los competidores deberán prestar atención a los brazos, cabeza y cuerpo mientras patinan.

2.6.2.2. Expresión musical: La música deberá complementar y ser consistente con el estilo del patinador. La ronda deberá ser una coreografía en la que se tenga en cuenta el tempo para expresar el estado de ánimo, el ritmo y la velocidad de la música.

2.6.2.3. Gestión de figuras: Este criterio mide la dificultad del lugar donde se realizan las figuras en las líneas de conos y con la música.

2.6.2.3.1. La coreografía deberá seguir las paradas y los cambios en la música.

2.6.2.3.2. Los patinadores deberán ejecutar también movimientos de técnica difícil dentro de la fila, y no sólo al principio o al final de ésta.

2.6.2.3.3. Los movimientos de la ronda deberán hacerse dentro de la línea de conos. Esta puntuación penalizará a los patinadores que patinen demasiado tiempo fuera de la línea de conos.

## 2.7. PUNTUACIÓN

La puntuación máxima en freestyle slalom classic es de 130 puntos. Habrá dos componentes en la puntuación: puntuación técnica entre 10 y 60 puntos; y puntuación artística entre 0 y 70 puntos. La puntuación final se aproxima al decimal más cercano para determinar el resultado.

### 2.7.1. Valoración estándar de figuras y requisitos generales

2.7.1.1. La valoración estándar de figuras es la puntuación básica dada a los jueces para determinar la habilidad y la perfección de un truco. Considera que las figuras estarán ejecutadas con fluidez y velocidad en la línea de 80 cm, como el marco medio de ejecución.

2.7.1.2. Las figuras se ejecutarán en mínimo 4 conos o 3 vueltas para movimientos de giro.



2.7.1.3. Se permiten las transiciones, los cambios de pie y/o dirección de un truco a otro de la misma o diferente familia. No obstante, la transición deberá ejecutarse sin pausas.

2.7.1.4 Los trucos y transiciones deben ser realizados por el patinador de forma clara y precisa. Si un juez tiene dudas sobre la ejecución del truco (calidad del truco, plantar, número de conos o vueltas, tocar el suelo durante saltos, perder la trayectoria, etc) – cabe la posibilidad de que no se valide el truco o la transición y cuente solo la parte que esté correctamente realizada.

#### 2.7.2. Familias de figuras y requisitos específicos.

2.7.2.1. Figuras sentadas: el patinador deberá estar en la posición de sentadilla, con la cadera por debajo del nivel de la rodilla en todo momento mientras el truco se ejecuta entre los conos.

2.7.2.2. Figuras de salto: los pies del patinador deberán abandonar el suelo juntos.

2.7.2.3. Figuras de giro: el patinador deberá mantener al menos una rueda tocando el suelo y mantenerse dentro de la línea mientras gira.

2.7.2.4. Figuras a una rueda / wheeling: figuras ejecutados en línea recta, sea hacia delante o hacia atrás, dentro de la línea de conos y con una sola rueda tocando el suelo.

2.7.2.5. Otras figuras: son el resto de figuras, los que no son figuras sentados, de salto, de giros ni a una rueda / wheeling.

## 2.8. PENALIZACIONES

#### 2.8.1. Penalización por tiempo:

Si el patinador acaba su ronda antes de los 105 segundos o después de 120 segundos, se le penalizará con 10 puntos.

#### 2.8.2. Penalización por conos movidos o intervalos de conos no pasados:

2.8.2.1. El patinador recibe una penalización de 0,5 puntos por cada cono tirado o movido de su marca lo suficiente como para que se vea el punto central.

2.8.2.1.1. No se penalizará si un patinador golpea un cono y sale fuera de su marca colocándose a continuación de nuevo en su sitio.

2.8.2.1.2. Un cono golpeado o tirado que tira o golpea otro penaliza con 0,5 puntos cada uno de ellos.



### 2.8.3. Penalización por error:

Pérdida de equilibrio, caídas o errores al ejecutar la ronda. Pérdidas de equilibrio se penalizarán por los jueces de puntuación. Caídas se penalizarán por el juez de penalizaciones (véase 2.8.5).

2.8.3.1. Por pérdidas de equilibrio el rango de penalización es de 0,5 a 1,5 puntos.

2.8.3.2. Por caídas el rango de penalización es de 2 a 5 puntos.

### 2.8.4. Interrupción durante la ronda

2.8.4.1. Si el patinador para su actuación debido a una interrupción externa no habrá penalización para repetir la actuación. La segunda actuación deberá empezar desde el principio y será juzgado a partir del punto de interrupción de la primera actuación, siempre que sea posible determinarlo.

2.8.4.2. Si el competidor para su actuación debido a una interrupción interna habrá una penalización de 5 puntos en el caso de que desee repetir su actuación.

### 2.8.5 Música recibida después de plazo.

2.8.5.1 Si la música del patinador es recibida después de plazo, se le penalizará con 10 puntos.

2.8.5.2 Si la música de un patinador no es recibida antes de la reunión de delegados/entrenadores de equipo o, en caso de que ésta no se celebre, antes de las 6pm hora local del día anterior a la competición, no se le permitirá competir al patinador.

### 2.8.6. Tabla de referencia para el juez de penalizaciones:

| <b>TIPO DE ERROR</b>          | <b>PUNTOS DE PENALIZACIÓN</b> | <b>DESCRIPCIÓN</b>   |
|-------------------------------|-------------------------------|--|
| Caída                         | 2                             | Ligera caída con una o dos manos tocando el suelo que no afecta la actuación.  |
| Caída de impacto              | 5                             | Caída violenta al suelo.   |
| Tiempo de actuación           | 10                            | Actuación termina antes o después del rango de tiempo permitido (105-120 seg). |
| Interrupción durante la ronda | 5                             | Actuación interrumpida por el patinador. A la discreción del juez principal.   |
| Conos movidos                 | 0,5                           | Por cada cono movido o intervalo no pasado.                                    |
| Intervalos no                 | 5                             | Para más de 5 intervalos no pasados.   |
| Tirar ropa                    | 2                             | Por tirar ropa, incluidas gafas.   |
| Vestimenta adecuada           | Descalificación               | Por uso inapropiado de vestimenta.   |



|                      |    |                                       |
|----------------------|----|---------------------------------------|
| Penalización musical | 10 | Por retraso en el envío de la música. |
|----------------------|----|---------------------------------------|

## **2.9. RECOGE CONOS**

2.9.1. Los recoge conos deberán esperar la instrucción del juez de penalizaciones antes de recolocar los conos movidos después del final de la actuación.

2.9.2. Los recoge conos pueden llevar patines cuando están realizando su labor.

## **2.10. RANKING**

2.10.1. El ranking final se basa en la comparación entre el ranking personal de cada juez el sistema de puntos para la victoria (véase anexo C - Puntos para la victoria).

2.10.2 Los rankings individuales de los jueces están formados por su propia puntuación y las penalizaciones del juez de penalizaciones que se restan directamente de cada puntuación individual.



### **3. FREESTYLE SLALOM CLASSIC EN PAREJA**

Dos patinadores prepararán una coreografía con una música a su elección, que ejecutarán en un momento determinado durante la competición. La puntuación se basa en la sincronización y la expresión musical, así como en la técnica.

#### **3.1. ÁREA DE COMPETICIÓN**

El área de competición de slalom en pareja es el mismo que el área de competición de Classic Slalom (véase 2.1).

#### **3.2. NORMATIVA DE COMPETICIÓN**

3.2.1. Aparte del orden de participación, las normas de slalom en pareja son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.2).

3.2.2. El orden de participación se realiza de acuerdo con la suma del ranking de Classic de los dos patinadores de cada pareja (se tomará el último ranking RFEP del año anterior, en su defecto el último WSSA y, si aun así no tienen ranking, se ordenarán al principio de manera aleatoria), comenzando con el total más alto frente al total más bajo.

Ej. PAREJA1 con patinadores con RM#3 y RM#7 ( $3 + 7 = \text{SUMA}10$ ) sale antes de la PAREJA2 con RM#2 y RM#4 ( $2 + 4 = \text{SUMA}6$ ) porque  $10 > 6$ .

#### **3.3. REQUISITOS DE TIEMPO (DURACIÓN DE LA RONDA)**

3.3.1. Con la excepción de la duración de la ronda, las normas para establecer/calcular son los mismos que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.3).

3.3.2. La duración de la ronda de slalom en pareja es de entre 160 y 180 segundos (2 min 40 seg - 3 min).

#### **3.4. ROPA**

Las normas de ropa son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.4).

#### **3.5. COMPORTAMIENTO DURANTE LA RONDA**

Las normas de comportamiento durante la ronda son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.5).

#### **3.6. ESTRUCTURA DE LA PUNTUACIÓN**

La puntuación final de la ronda de un competidor de slalom de pareja se basa en tres tipos de puntuación: Puntuación técnica, puntuación artística y puntuación de sincronización. La puntuación artística y de sincronización dependen parcialmente del nivel técnico.





#### 3.6.1. Puntuación técnica

Las normas de la puntuación técnica son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.6.1).

#### 3.6.2. Puntuación artística

Las normas de la puntuación artística son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.6.2).

#### 3.6.3. Sincronización

3.6.3.1. La actuación de los dos patinadores deberá tener la misma coordinación y sincronización corporal, ejecutando los mismos movimientos en la misma dirección. Las variaciones son posibles: ej. talón/punta, hacia delante/atrás, derecha/izquierda.

3.6.3.2. El efecto espejo no se juzga como parte de la puntuación de sincronización. Se incluye en la puntuación artística.

### 3.7. PUNTUACIÓN

La puntuación máxima en freestyle slalom classic en pareja es de 200 puntos. Habrá 3 componentes en la puntuación. La puntuación técnica máxima es de 60 puntos, la puntuación artística máxima es de 70 puntos y la puntuación de sincronización máxima es de 70 puntos. La puntuación final se aproxima al decimal más cercano para determinar el resultado final.

3.7.1. La puntuación técnica se basa en el competidor con menor habilidad.

### 3.8. PENALIZACIONES

Son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.8).

### 3.9. RECOGE CONOS

Las normas de recoge conos son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.9).

### 3.10. RANKING

El ranking final se calcula de la misma manera que en Freestyle Slalom Classic (véase 2.10) con la salvedad de que si los participantes de la pareja son de distintas categorías contarán para el ranking de la categoría de más edad de las dos. El ranking de classic por parejas es el de la pareja al completo y no se permite el cambio de parejas durante la temporada.



## **4. SPEED SLALOM**

Los competidores en una línea de conos lo más rápido posible y a un solo pie.

### **4.1. ÁREA DE COMPETICIÓN**

Todos los cálculos se realizan desde el centro de las líneas de conos.

4.1.1. Habrá 2 líneas de 20 conos, separados entre sí una distancia de 80 cm. Las líneas de conos se colocan a 4 metros de distancia como mínimo.

4.1.1.1. Deberá haber un separador colocado a igual distancia entre las 2 líneas de conos con una longitud mínima de 15,2 m y altura entre 15 y 20 cm.

4.1.2. Habrá 2 líneas de salida paralelas, colocadas a 2 m de distancia entre si. El punto de salida de cada patinador está marcado por un rectángulo de 2 m de ancho y 40 cm de largo (véase figura 5).

4.1.2.1. El primer cono está colocado a 12 m de distancia desde la línea de salida más cercana. La línea final se coloca 80 cm desde el último cono (véase figuras 4 y 5).

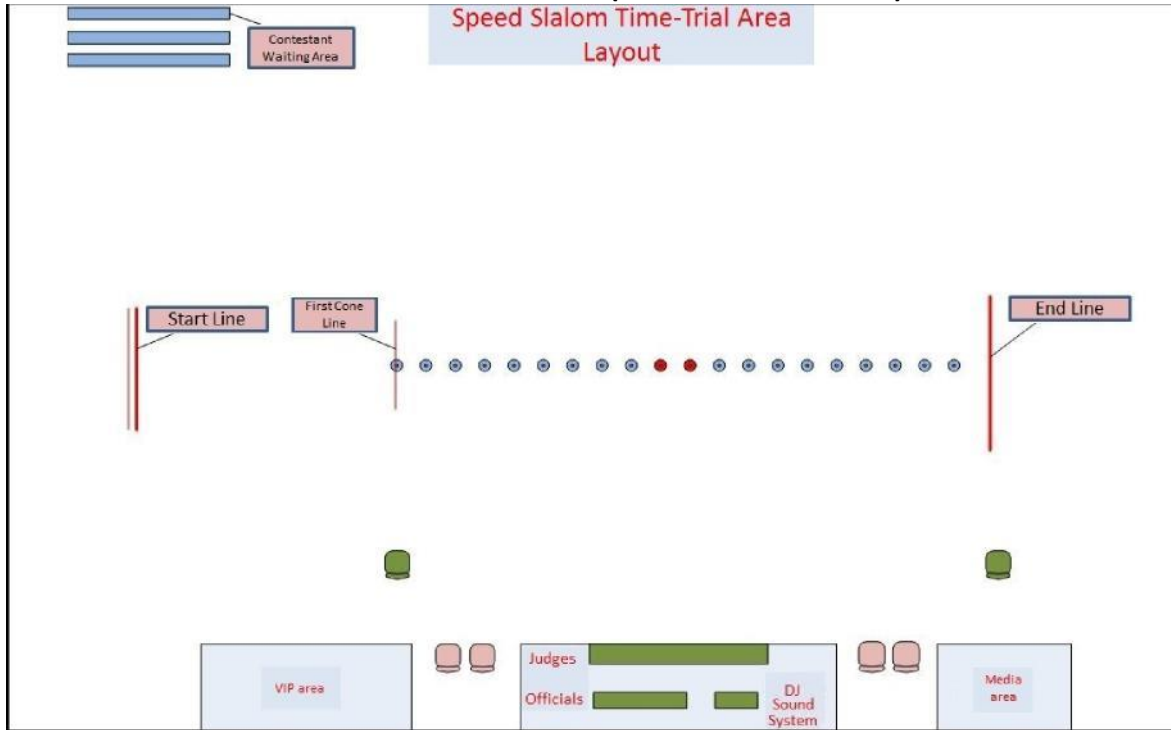
4.1.3. La longitud total de cada línea de conos se calcula como  $(12 + 0,8) + (19 \times 0,8) = 28$  m.

4.1.4. Un cronómetro electrónico debe ser utilizado para ambas rondas clasificatoria y final, salvo que exista algún problema técnico, en cuyo caso se usaría el sistema sin crono.

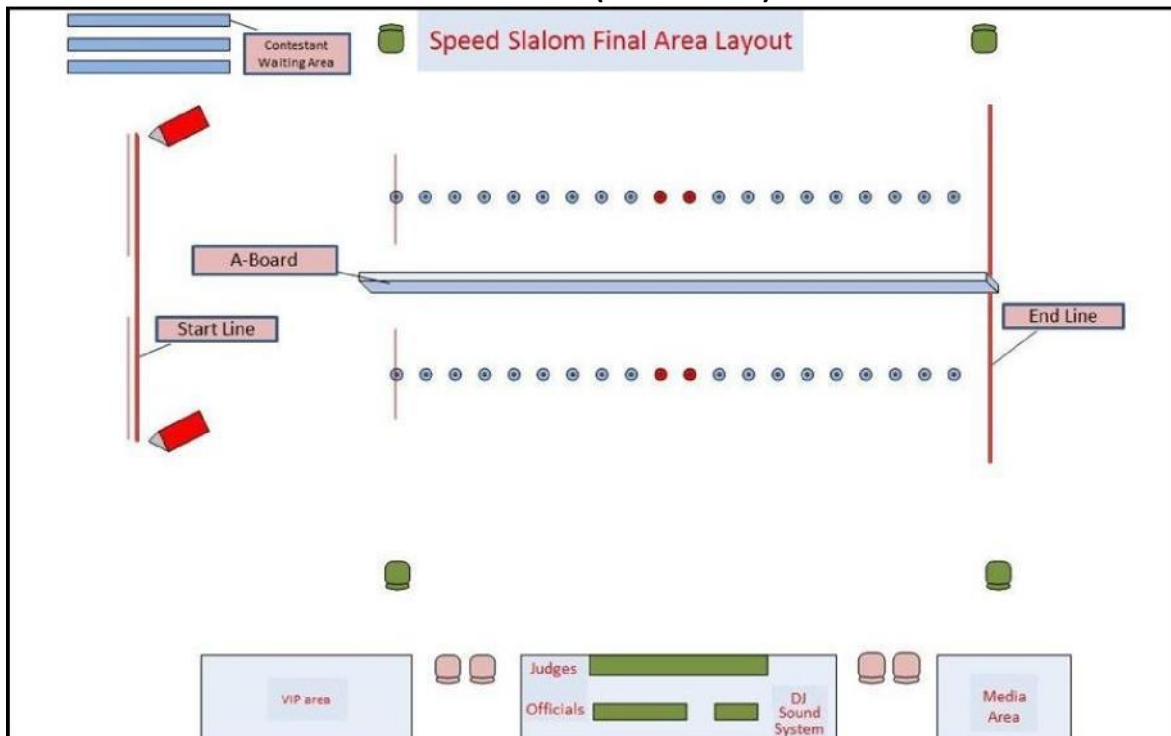
4.1.4.1. Durante la ronda clasificatoria, los sensores de la línea de salida deben establecerse a 40 cm (+/- 2cm) respecto al suelo y los sensores de la línea de llegada también deben establecerse a 20 cm (+/- 2cm) respecto al suelo.

4.1.4.2. Durante la ronda final, no habrá sensores en la línea de salida y los sensores de la línea de llegada también deben establecerse a 20 cm (+/- 2cm) respecto al suelo.

**FIGURA 4: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA SPEED SLALOM:  
FASE DE CLASIFICACIÓN (PRUEBAS DE TIEMPO)**



**FIGURA 5: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA SPEED SLALOM:  
FASE FINAL (SISTEMA KO)**



## 4.2. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

Speed Slalom está estructurado en dos fases: una fase de clasificación, basada en pruebas individuales de tiempo, y una fase final (sistema KO), basada en agrupaciones para el knock-out.

### 4.2.1. Fase de clasificación (pruebas de tiempo)

Habrà dos rondas de salida libre por patinador. Solo la mejor ronda de las dos se tiene en cuenta para el ranking de la clasificación. Los patinadores con el mejor tiempo son clasificados para la fase final.

4.2.1.1. El orden de participación se basará en el ranking nacional RFEP de freestyle en primera instancia, empezando por el que tenga el peor ranking. Si el patinador no dispusiese de ranking nacional RFEP, se ordenaría por el último ranking mundial WSSA. Si hubiese patinadores sin ranking se añadirán al principio de la lista en orden aleatorio, antes de los patinadores con peor ranking.

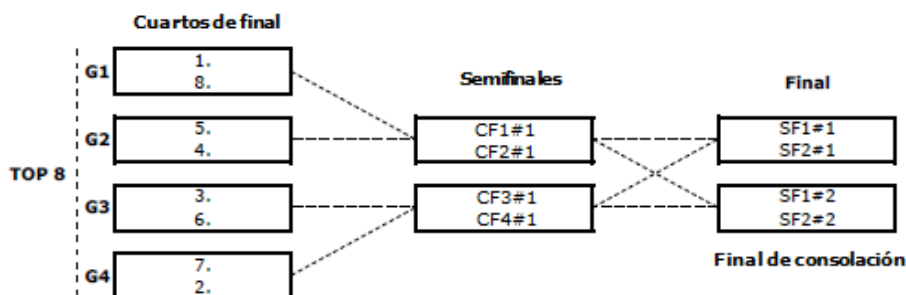
4.2.1.2. El orden de participación de la segunda ronda de los patinadores está basado en el tiempo obtenido en la primera ronda, empezando por el que tenga el peor tiempo. Si hubiese patinadores de la lista en orden aleatorio sin tiempo se añadirán al principio, en orden aleatorio, participando antes el competidor con peor tiempo.

4.2.1.3. Dependiendo del número de patinadores y lo que disponga el juez principal, los top 4, 8, 16, 32 o 64 patinadores son clasificados para la fase final (véase figuras 6.a y 6.b).

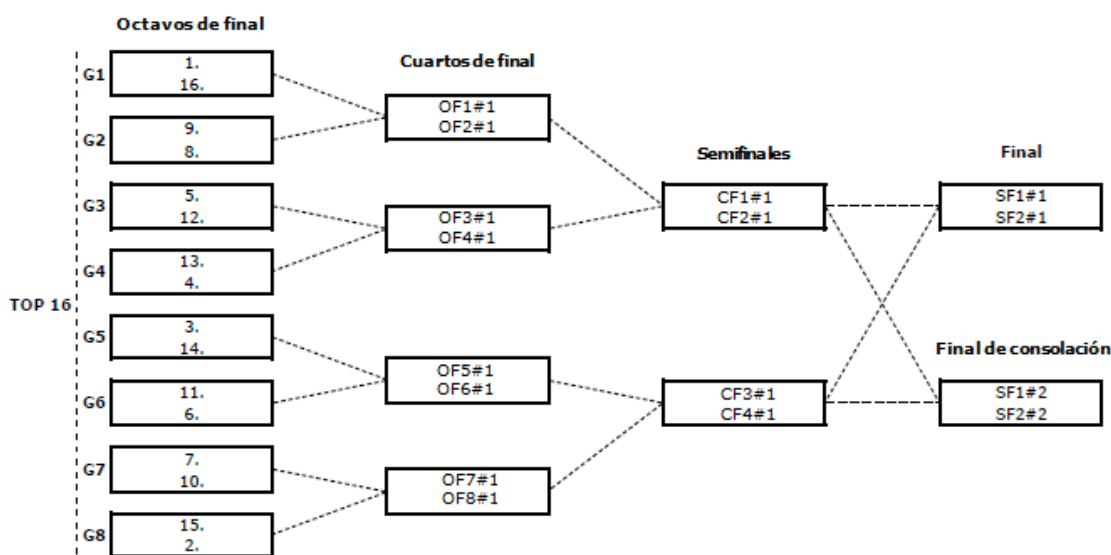
### 4.2.2. Fase final (sistema KO)

4.2.2.1. Los patinadores clasificados son agrupados en grupos de dos en la siguiente manera: el primer clasificado contra el último clasificado, el segundo clasificado contra el penúltimo clasificado, etc. (véase figuras 6.a y 6.b). El primer patinador que gane 2 carreras avanza a la siguiente manga, el otro se queda fuera.

**FIGURA 6.a: SISTEMA KO, AGRUPACIÓN TOP 8**



**FIGURA 6.b: SISTEMA KO, AGRUPACIÓN TOP 16**



4.2.2.2. Si un patinador clasificado se da por vencido sin una razón válida, el resultado es carrera nula y el patinador restante del grupo pasa a la siguiente manga.

4.2.2.3. Si después de 5 carreras no hubiese ganador, el patinador con mejor ranking es declarado ganador y pasa a la siguiente manga.

4.2.2.4. Al final de la manga semifinal, los ganadores de cada semifinal compiten por los puestos 1 y 2 en la manga final, después de que los dos otros patinadores hayan competido por los puestos 3 y 4 en la final de consolación.

### 4.3. REQUISITOS DE SPEED SLALOM

4.3.1. Salida y "señal" de salida

4.3.1.1. Fase de clasificación (pruebas de tiempo)

4.3.1.1.1. La "señal" de salida para una clasificación de salida libre es: "En sus marcas".

4.3.1.1.2. El patinador tiene que empezar su ronda dentro de 5 segundos después de la señal de salida, si no se considera salida falsa. En caso de dos salidas falsas consecutivas, la ronda se declara nula.

4.3.1.1.3 El patín delantero del patinador deberá estar dentro de la caja de salida (40 cm x 2 m) y ninguna parte del mismo, incluidas las ruedas, deberá tocar la línea delantera y trasera de salida. Partes del patín trasero pueden tocar la línea trasera de salida. Los dos patines o partes de éstos tienen que tocar el suelo y no pueden rodar. El primer movimiento del patín hacia delante tiene que cruzar la línea de salida. Se

permite que el cuerpo del patinador oscile. Si se le da la salida al patinador y no está colocado bajo las indicaciones anteriores, se le dará una salida falsa.

#### 4.3.1.2. Fase final (sistema KO)

4.3.1.2.1. El proceso de aviso de salida de una ronda en la fase final es: "En sus marcas. Listos. [Señal de pitido]"

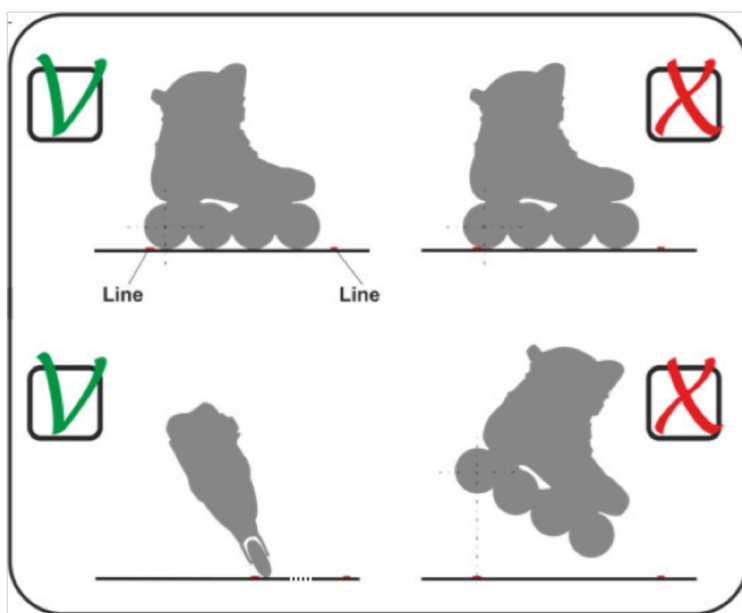
4.3.1.2.1.1. "En sus marcas": los patinadores deberán prepararse y tomar una postura de salida dentro de los siguientes 3 seg, o se les señalará salida falsa.

4.3.1.2.1.2. "Listos": ningún movimiento u oscilación del cuerpo se permite después del aviso "Listos" o se les señalará salida falsa.

4.3.1.2.1.3. Señal de salida ("biip"): los patinadores tienen que esperar a la señal de salida ("biip") para salir, o se les señalará salida falsa.

4.3.1.2.2 El patín delantero del patinador deberá estar dentro de la caja de salida (40 cm x 2 m) y ninguna parte del mismo, incluido las ruedas, deberá tocar la línea delantera o trasera de salida. Partes del patín trasero pueden tocar la línea trasera de salida. Los dos patines o partes de éstos tienen que tocar el suelo y no pueden rodar. Si se le da la salida al patinador y no está colocado bajo las indicaciones anteriores, se le dará una salida falsa. En caso de dos salidas falsas consecutivas, la ronda se considerará nula.

**FIGURA 7: PIE FRONTAL DEL PATINADOR EN LA LINEA DE SALIDA**



#### 4.3.2. Entrando en la línea de conos



Una línea, perpendicular a los conos y que cruza el primer cono en su centro, marca el final de la zona de aceleración y el comienzo de la zona de slalom.

4.3.2.1. Los patinadores tienen que entrar en la línea de conos a un pie (véase 4.4.2).

#### 4.3.3. Línea final

4.3.3.1. Los patinadores tienen que cruzar la línea final con su pie de apoyo con al menos una rueda tocando el suelo.

### 4.4. PENALIZACIONES

#### 4.4.1. Penalizaciones de la línea de salida

4.4.1.1. Si un patinador no se queda inmóvil dentro de 3 segundos después del aviso "En sus marcas", se les señalará salida falsa.

4.4.1.2. Después del aviso "Listos", no se permite ningún movimiento u oscilación del cuerpo, o se les señalará salida falsa.

4.4.1.3. Si un patinador sale antes de la señal de salida (biip), se les señalará salida falsa.

4.4.1.4. Si un patinador hace dos salidas falsas consecutivas, será descalificado de esta ronda.

#### 4.4.2. Penalizaciones del primer cono

4.4.2.1. Si un patinador no está a un pie al entrar en la línea de conos, el primer cono se considera un cono no pasado y se penalizará al patinador por el primer cono.

4.4.2.2. Si un patinador no está a un pie al pasar el segundo cono, el patinador recibirá una penalización de cono no pasado además de la penalización del primer cono.

4.4.2.3. Si un patinador no está a un pie al pasar el tercer cono, la ronda es nula y no se dará ningún tiempo.

#### 4.4.3. Penalizaciones de slalom

4.4.3.1. Si un patinador cambia de pie o si el pie libre toca el suelo antes de la línea final, la ronda es nula y no se dará ningún tiempo.

#### 4.4.4. Penalizaciones de la línea final

4.4.4.1. Si la línea final no se cruza en primer lugar por el pie de apoyo, la ronda es nula y no se dará ningún tiempo.



4.4.4.2. Solo está permitido saltar en el tramo entre el último cono y la línea de llegada siempre y cuando el pie aterrice antes de la línea de llegada con al menos una rueda. De no ser así, la ronda es nula y no se dará ningún tiempo.

#### 4.4.5. Penalizaciones de conos

4.4.5.1. Una penalización de +0,2 seg por cada cono no pasado y cono tirado se añade al tiempo del patinador.

4.4.5.2. Un cono donde se vea el punto central se considera un cono tirado, y una penalización de +0,2 segundos se añade al tiempo del patinador.

4.4.5.2.1. No se penalizan conos movidos donde no se revela el punto central.

4.4.5.2.2. No se penaliza el caso especial de que un cono movido se vuelve a su sitio, cubriendo el centro.

4.4.5.3. Si un cono movido tira otro cono, los dos conos reciben una penalización de +0,2 seg.

4.4.5.4. Si un patinador tiene más de 4 penalizaciones de conos, la ronda es nula y no se dará ningún tiempo. En pequeñas competiciones el número de penalizaciones de conos que lleva a la descalificación de la ronda es a discreción del juez principal.

4.4.6 En caso de fallo en los aparatos de medida o informáticos, se podrá optar a decisión del responsable de competición, por la realización de la prueba de Speed Slalom en la modalidad "SIN CRONO":

- ✓ Se clasificará a todos los participantes directamente para el KO System por orden de ranking nacional RFEP, enfrentándose el competidor de mejor ranking con el de peor ranking, el segundo con el penúltimo y así sucesivamente.
- ✓ Si el patinador no dispusiese de ranking nacional RFEP, se ordenaría por ranking WSSA de Speed Slalom en segunda instancia y en orden aleatorio en última instancia si no se tuviese ningún ranking.
- ✓ Ganará la carrera aquel que llegue antes a la línea de meta habiendo tirado 3 o menos conos. Si uno o ambos participantes tirasen 4 o más conos ganará la carrera aquel que tire menos conos.

4.4.6.1 En caso de número impar de competidores, los patinadores con peor ranking realizarán una preclasificatoria para decidir quien ocupa los puestos disponibles. El número de patinadores que deben realizar la preclasificatoria lo decidirá el responsable de competición junto con el juez principal.

## 4.5. RECOGE CONOS

Las normas de recoge conos son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.9).





## **4.6. RANKING**

### 4.6.1. Ranking de la fase de clasificación (pruebas de tiempo)

4.6.1.1. El ranking final de la fase de clasificación se basará en el mejor tiempo de las dos rondas de cada patinador.

4.6.1.2. En caso de que siga el empate, se usarán como criterios de desempate:

- a) El segundo tiempo.
- b) El ranking RFEP.
- c) El ranking WSSA.
- d) Lanzando una moneda.

### 4.6.2. Ranking de la fase final (sistema KO)

4.6.2.1. Los puestos 1 y 2 serán para los patinadores que llegan a la final. Se decidirán de acuerdo con los resultados de la Manga Final.

4.6.2.2. Los puestos 3 y 4 serán para los patinadores que llegan a la semifinal, pero que no pasan a la Manga Final. Se decidirán de acuerdo con los resultados de la Final de Consolación.

4.6.2.3. Los puestos 5 a 8 serán para los patinadores que llegan a los cuartos de final, pero que no pasan a la Manga Semifinal. El ranking se decidirá de acuerdo a su mejor tiempo en la fase de clasificación.

4.6.2.4. Los puestos 9 a 16 serán para los patinadores que llegan a los octavos de final, pero que no pasan a los cuartos de final. El ranking se decidirá de acuerdo a su mejor tiempo en la fase de clasificación, etc.

4.6.2.5. En la tabla de clasificación final los resultados de los patinadores que se clasificaron para la fase final serán indicados con sus mejores tiempos, tanto de la fase de clasificación y fase final. Los patinadores que no se clasificaron para la fase final serán indicados con su mejor tiempo de clasificación.

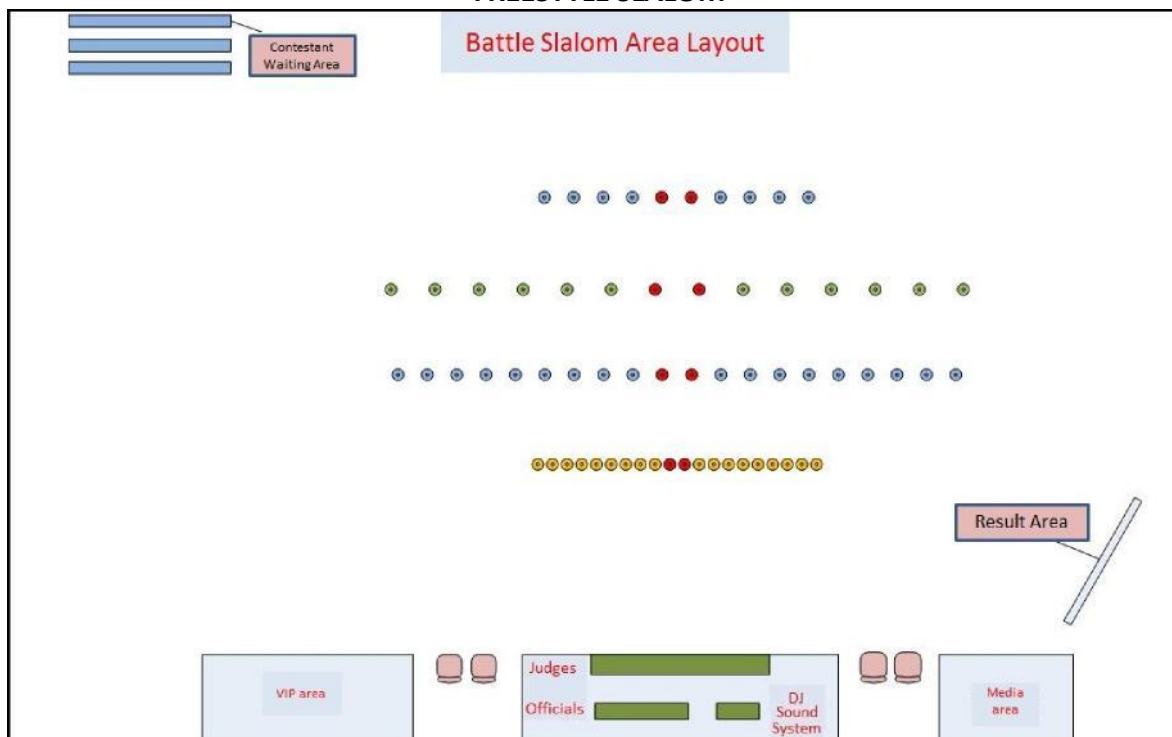
## 5. BATTLE FREESTYLE SLALOM

Los patinadores compiten en pequeños grupos de 3 o 4 y tienen varias rondas para sobrepasar a sus oponentes en técnica. Los dos mejores pasarán a la siguiente manga. El ranking se hace por comparación directa entre los patinadores.

### 5.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

5.1.1. El área de competición para freestyle slalom battle es el mismo que para freestyle slalom classic con una línea adicional de 10 conos a una distancia de 80 cm, situado 2 m de la línea de conos de 120 cm (véase 2.1 y figura 8).

**FIGURA 8: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA BATTLE FREESTYLE SLALOM**



### 5.2. COMPOSICIÓN DE LOS GRUPOS

5.2.1. Los grupos son calculados de acuerdo con el último Ranking Nacional RFEP de battle. Si el patinador no dispusiese de ranking nacional RFEP, se ordenaría por ranking mundial WSSA de freestyle. Los patinadores sin clasificación son añadidos aleatoriamente al final de la lista.

5.2.2. Cada grupo tendrá un mínimo de 3 patinadores y un máximo de 4 patinadores.

5.2.3. El número de grupos dependerá del número de patinadores. Estarán organizados de la siguiente manera: 1-4 patinadores > final directa; 5-8 patinadores > 2 grupos; 12-16 patinadores > 4 grupos; 18-23 patinadores > 6 grupos; 24-32 patinadores > 8 grupos; etc (Mirar figuras 8.a y 8.b). Para el caso particular de 17 patinadores se hará un grupo preclasificatorio extra con los 3 últimos del ranking, avanzando los 2 primeros de ese grupo hasta el árbol de 16 patinadores.

**FIGURA 9a: DIAGRAMA DE GRUPOS DE BATTLE PARA 24 PATINADORES**

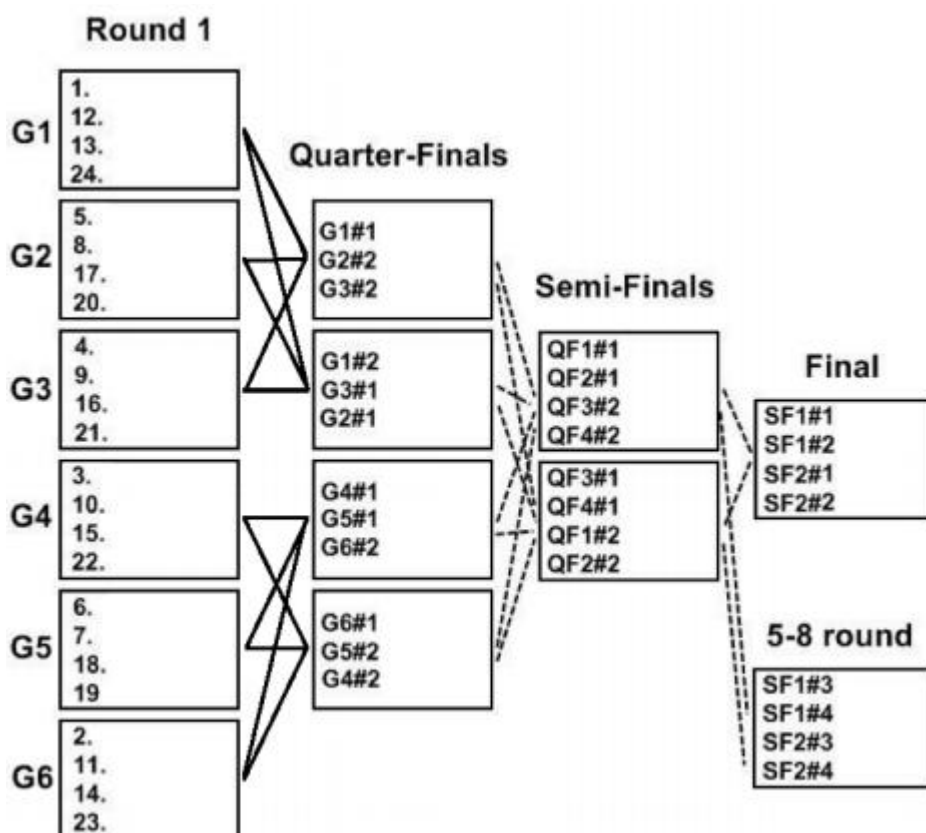
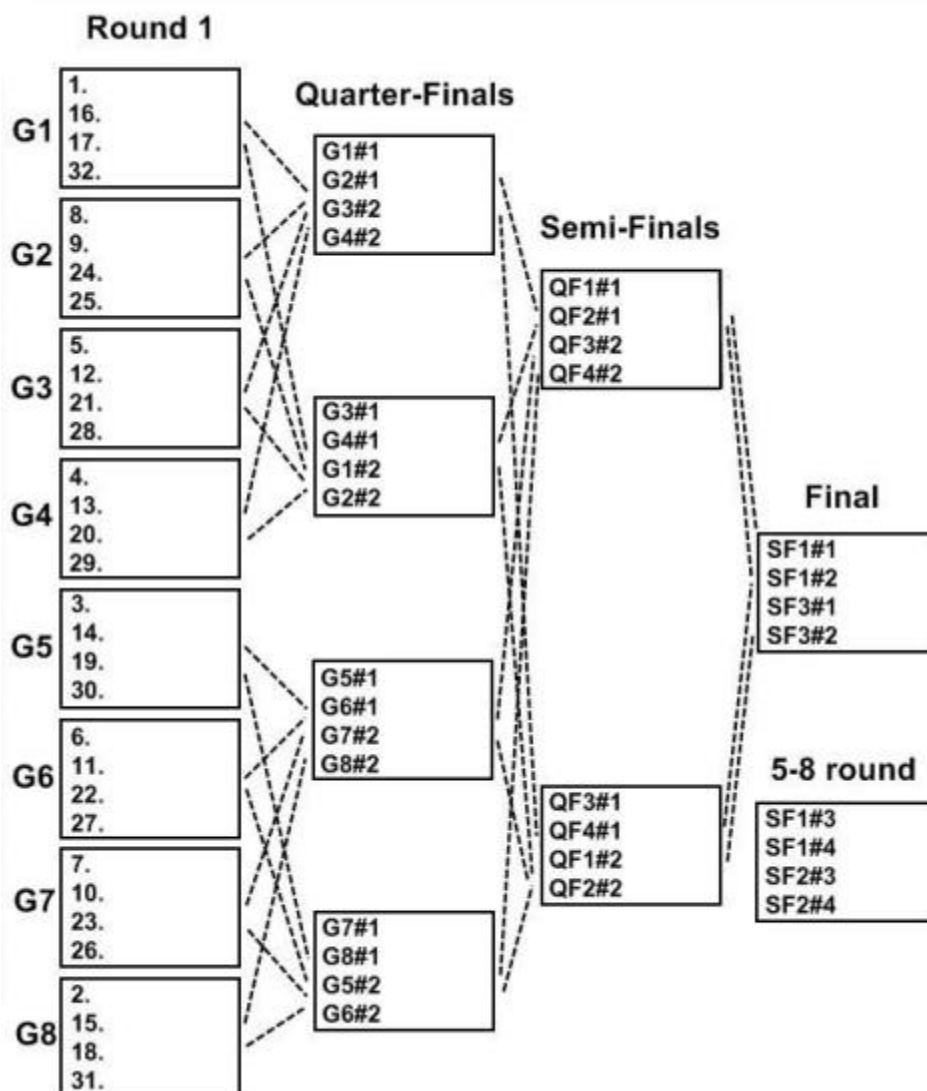


FIGURA 9b: DIAGRAMA DE GRUPOS DE BATTLE PARA 32 PATINADORES



### 5.3. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

5.3.1. Los patinadores de un grupo tienen el mismo número de rondas y se realizan uno por uno. Cada ronda dura 30 seg. La cuenta atrás se inicia cuando el patinador entra en el primer cono.

5.3.1.1. El número de rondas en un grupo varía: hasta los cuartos de final los patinadores tienen 2 o 3 rondas a discreción del juez principal. En los cuartos de final y semifinales los patinadores tienen 3 rondas cada uno. En la final de consolación los patinadores tienen 2 rondas y 1 last trick cada uno. En la final los patinadores tienen 3 rondas y 1 last trick cada uno (véase 5.4).

5.3.1.2. En la categoría sub14, los patinadores tendrán 2 rondas cada uno hasta la final, donde pasarán a tener 2 rondas y last trick cada uno (véase 5.4).



5.3.2. Los patinadores del primer grupo son llamados a calentar en el área de competición (1-5 min).

5.3.2.1. Mientras tanto, el speaker presenta a los patinadores y anuncia su orden dentro del grupo en cuestión.

5.3.2.2. Antes de cada ronda, los patinadores deberán esperar a que el speaker les dé paso para ir.

5.3.2.3. El DJ está a cargo de la música. Los patinadores no pueden elegir su música.

5.3.3. Durante las rondas:

5.3.3.1. Los patinadores pueden hacer lo que quieran. No es obligatorio el uso de cada línea o patinar entre cada cono.

5.3.3.2. Solo las actuaciones de la manga actual son tomadas en cuenta. Las actuaciones de mangas previas no son tomadas en cuenta.

5.3.3.3. Si el tiempo no se muestra en una pantalla, el speaker deberá informar a los patinadores sobre el tiempo restante: 20, 10, 5 seg.

5.3.4. Después de las rondas al final del grupo:

5.3.4.1. Los patinadores deberán esperar el resultado en el área de resultados.

5.3.4.2. Durante la deliberación de los jueces, el speaker llama a los patinadores del siguiente grupo a calentar.

5.3.4.3. Cuando la deliberación de los jueces termina, el speaker para el calentamiento y anuncia los resultados en el orden siguiente: el primer patinador clasificado (1), el último patinador clasificado (4), el segundo patinador clasificado (2) y el tercer patinador clasificado (3). Los 2 patinadores clasificados pasan a la siguiente manga, los otros 2 patinadores quedan eliminados. En caso de grupos de tres personas, se anunciará primero el primer patinador clasificado (1).

5.3.4.4. En caso de empate, véase 5.4.

5.3.5. En la Manga Final:

5.3.5.1. Al final de la semifinal, los dos mejores patinadores de cada grupo son clasificados para competir en la final para los puestos 1-4. Los 2 últimos clasificados de cada grupo competirán por los puestos 5-8 en la final de consolación, en caso de que haya tiempo suficiente para que se celebre.



5.3.5.2. Solo en la final, los patinadores finalistas escogen su orden de la siguiente forma: el patinador mejor clasificado en el Ranking Nacional RFEP de battle escoge primero uno de los 4 lugares disponibles (1,2,3,4), después el segundo mejor clasificado escoge uno de los 3 lugares restantes, el tercer mejor clasificado escoge uno de los 2 lugares restantes, el cuarto patinador se queda con el último lugar restante.

#### **5.4. BEST TRICK Y LAST TRICK**

5.4.1. Best trick: En cualquier manga, en caso de empate entre dos patinadores, los jueces pueden solicitar un Best Trick.

5.4.1.1. Un best trick consiste en un solo truco repetido tantas veces como sea posible.

5.4.1.2. La decisión final de los jueces estará basada solo en la ejecución de este best trick, sin importar las rondas previas ejecutadas por los patinadores en cuestión durante el grupo.

5.4.2. El procedimiento del best trick es el siguiente:

5.4.2.1. El orden para ejecutarlo se decidirá lanzando una moneda por el juez principal. El ganador de la tirada escoge el orden de salida.

5.4.2.2. Cada patinador tiene un máximo de 2 intentos consecutivos de máximo 30 seg. Si el primer intento supera 10 segundos, el patinador no tiene una segunda oportunidad. Solo el mejor intento es tomado en cuenta.

5.4.2.3. Una vez que los best trick son ejecutados, el speaker irá a la mesa de jueces y entregará el micrófono a cada juez para que anuncien su decisión individual. El patinador que consiga más votos ganará el best trick.

5.4.3. El last trick es una ronda adicional añadida a la final de consolación y final.

5.4.3.1. Un last trick consiste en un solo truco repetido tantas veces como sea posible.

5.4.3.2. La suma de las rondas y el last trick es tomado en cuenta por los jueces para el ranking del grupo.

5.4.4. El proceso del last trick es de la siguiente forma:

5.4.4.1. El orden es el mismo que el de las rondas.

5.4.4.2. Cada patinador tiene un máximo de 2 intentos consecutivos de máximo 30 seg. Si el primer intento supera 10 segundos, el patinador no tiene una segunda oportunidad. Solo el mejor intento es tomado en cuenta.



## 5.5. REQUISITOS TÉCNICOS

### 5.5.1. Trucos estándar y requisitos generales:

5.5.1.1. Un truco es un movimiento de slalom ejecutado en la línea de conos que puede ser identificado por el juez. Los trucos serán ejecutados en cualquier número de conos, pero el mínimo número de conos para que un truco se considere válido por un juez sin penalizaciones será de 4 conos (o 3 giros para trucos de giro).

5.5.1.2. Las transiciones, cambios de pie o cambios de dirección de un truco a otro de la misma o diferente familia están permitidas. Sin embargo, la transición debe ser realizada sin pausa para ser validada.

5.5.2. Las familias de trucos también serán tenidas en cuenta por los jueces. No es obligatorio para el patinador usar todas las familias de trucos, pero los jueces compararán no solo la calidad, longitud, velocidad y limpieza de los trucos si no también la variedad de los mismos. Las familias de trucos son las siguientes:

5.5.2.1. Figuras sentadas: el patinador deberá estar en la posición de sentadilla, con la cadera por debajo del nivel de la rodilla en todo momento mientras el truco se ejecuta entre los conos.

5.5.2.2. Figuras de salto: los pies del patinador deberán abandonar el suelo juntos.

5.5.2.3. Figuras de giro: el patinador deberá mantener al menos una rueda tocando el suelo y mantenerse dentro de la línea mientras gira.

5.5.2.4. Figuras a una rueda / wheeling: figuras ejecutados en línea recta, sea hacia delante o hacia atrás, dentro de la línea de conos y con una sola rueda tocando el suelo.

5.5.2.5. Otras figuras: son el resto de figuras, los que no son figuras sentados, de salto, de giros ni a una rueda / wheeling.

5.5.3. Los jueces pueden no considerar los “intentos” de trucos o transiciones como trucos en sí, si no como trucos fallidos o no contar para nada si no están correctamente ejecutados o no están aterrizados correctamente.

5.5.4. Las actuaciones de los patinadores de un mismo grupo no serán puntuadas, sino que serán clasificados por comparación directa, después de una deliberación de los jueces quienes toman una decisión común. Los jueces basarán su clasificación en un criterio técnico:

5.5.4.1. Cantidad y calidad: La dificultad de un truco será evaluada de acuerdo a su número de repeticiones como a su calidad de ejecución, del control del patinador desde el comienzo hasta el final del truco.

Un truco con menos repeticiones con una salida dominada será preferido a un truco más largo cuya salida del patinador sea un desequilibrio o caída.

Un truco es considerado como dentro de la línea si la rueda cruza cualquiera de las líneas



imaginarias paralelas a los bordes de los conos.

5.5.4.2. Continuidad y flujo: Las figuras o figuras deben iniciarse y terminarse controladamente, igual que las transiciones entre las diferentes fases de las líneas. Se valorará positivamente el dominio y control del cuerpo.

5.5.4.3. Variedad de figuras o figuras: realizar un amplio abanico de figuras muestra un logro técnico más completo que solo enfocarse en una habilidad.

5.5.4.4. Footwork, enlaces y transiciones: la integración de un truco en el footwork muestra un logro técnico más alto del truco en sí mismo que hacer el mismo truco sin ninguna introducción o salida de footwork. La complejidad del propio footwork también se tendrá en cuenta.

## **5.6. PENALIZACIONES**

5.6.1. No habrá penalización por haber fallado un truco, tirar conos, perder el equilibrio o caídas. No obstante, degrada la calidad técnica de la actuación del patinador.

5.6.2. Conos tirados o no pasados:

5.6.2.1. Conos tirados o no pasados durante un truco no se tienen en cuenta, ej. 2 conos tirados en un truco de 8 conos = truco de 6 conos.

5.6.2.2. Del mismo modo, las actuaciones en conos anteriormente tiradas no se tendrán en cuenta.

5.6.3. Caídas: en caso de una caída, sólo se tendrá en cuenta el truco realizado hasta la pérdida de equilibrio del patinador.

5.6.4. Repetición: si un mismo truco se realiza varias veces en la misma ronda, sólo el mejor intento está tomado en cuenta. Si el mismo truco o figuras similares se repiten varias veces en la misma ronda, la apreciación de la variedad del patinador disminuye.

## **5.7 RECOGE CONOS**

5.7.1. Los recoge conos tienen que recolocar todos los conos en sus marcas después de cada ronda.

5.7.2. Los recoge conos tienen que asegurar que el área esté libre antes y durante cada ronda.

5.7.3. Los recoge conos pueden llevar patines cuando están realizando su labor.

## **5.8. RANKING**

5.8.1. El ranking de cada grupo se realiza por decisión común de los jueces.





5.8.1.1. Si todos los jueces estuviesen de acuerdo con el ranking del grupo, se valida sin deliberación y se anuncia inmediatamente por el speaker (véase 5.3.4.3).

5.8.1.2. Si todos los jueces no estuviesen de acuerdo con el ranking del grupo, deliberan hasta llegar a un acuerdo común.

5.8.1.3. Si los jueces no llegan a un acuerdo común, la mayoría gana (decisión de 2 contra 1). Será especificado por el speaker al anunciar el resultado.

5.8.1.4. Si los jueces no pueden decidir entre dos patinadores, pueden pedir un best trick (véase 5.4).

5.8.2. El ranking final de la competición es de la siguiente manera:

5.8.2.1. Los puestos 1 a 4 serán para los patinadores que llegan a la final. Se decidirán de acuerdo con los resultados de la final.

5.8.2.2. Los puestos 5 a 8 serán para los patinadores que llegan a la semifinal, pero que no pasan a la final. Se decidirán de acuerdo con los resultados de la final de consolación. En caso de no celebrarse la final de consolación, los 2 patinadores que ocupan el tercer puesto en semifinales obtienen la quinta posición del ranking final. Los 2 patinadores que ocupan el cuarto puesto en semifinales obtiene la séptima posición del ranking final.

5.8.2.3. Los 4 patinadores que ocupan el tercer puesto de sus respectivos grupos en los cuartos de final obtienen la novena posición del ranking final. Los 4 patinadores que ocupan el cuarto puesto de sus respectivos grupos en los cuartos de final obtienen la 13ª posición del ranking final.

5.8.2.4. Los 8 patinadores que ocupan el tercer puesto de sus respectivos grupos en los octavos de final obtienen la 17ª posición del ranking final. Los 8 patinadores que ocupan el cuarto puesto de sus respectivos grupos en los octavos de final obtienen la 25ª posición del ranking final, etc.

## 6. BATTLE FREESTYLE DERRAPES

Los patinadores competirán en grupos de 4 y tendrán varias rondas para sobrepasar a sus oponentes en técnica. Los dos mejores pasarán a la siguiente manga. El ranking se hace por comparación directa entre los patinadores.

### 6.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

6.1.1. La superficie del área de competición deberá ser apropiada para derrapar: plana y lisa, sin agujeros ni baches.

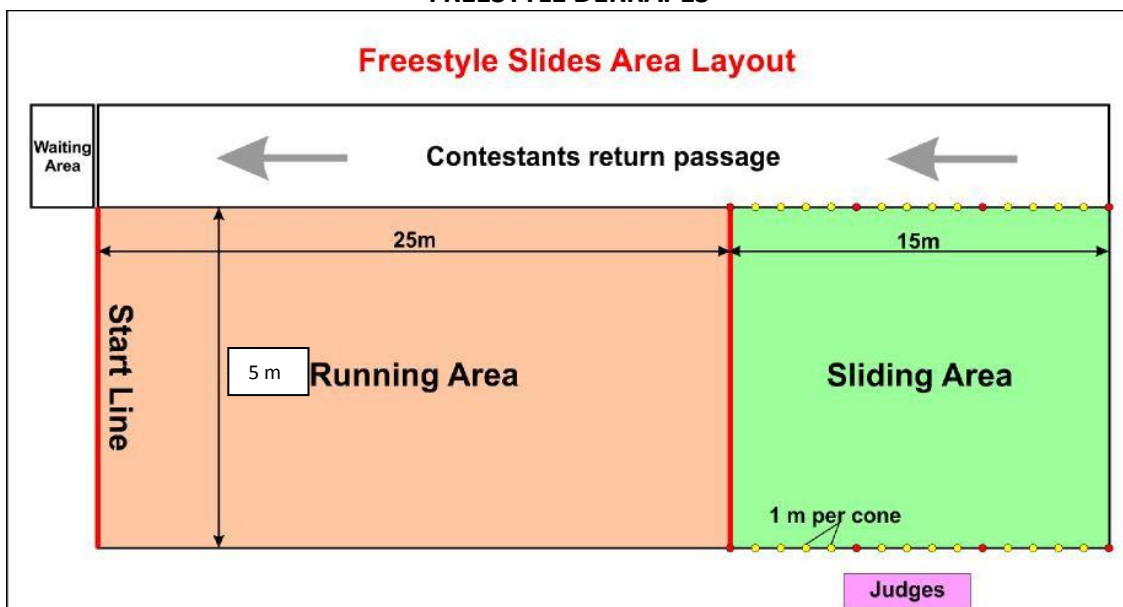
6.1.2. Las mesas de jueces se colocarán de cara al área de ejecución. Estas deberán estar al menos a 1 metro del área de competición.

6.1.3. El área de competición deberá ser como mínimo de 40 metros de largo y 5 metros de ancho (pudiendo reducirse este ancho hasta 3 m según necesidades), incluyendo:

6.1.3.1. Una zona de aceleración de 25 metros entre la línea de comienzo y la línea que delimita la zona de derrapes, para que el competidor pueda acelerar para ejecutar el truco.

6.1.3.2. Una Zona de derrapes de 15 metros delimitada a ambos lados por líneas de conos, separados 1 metro uno de otro para indicar la longitud de los derrapes.

**FIGURA 9: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA BATTLE FREESTYLE DERRAPES**





## **6.2. COMPOSICIÓN DE LOS GRUPOS**

6.2.1. Las composiciones de grupos son las mismas que para Battle Freestyle Slalom (véase 5.2).

## **6.3. NORMATIVA DE COMPETICIÓN**

6.3.1. Los patinadores de un grupo tienen el mismo número de rondas y se realizan uno por uno.

6.3.1.1. El número de rondas en un grupo varía: hasta la final, los patinadores tienen 4 rondas cada uno. En la final, los patinadores tienen 5 rondas cada uno.

6.3.2. Los patinadores del primer grupo son llamados a calentar en el área de competición (1-5 min).

6.3.2.1. Mientras tanto, el speaker presenta a los patinadores y anuncia su orden dentro del grupo en cuestión.

6.3.2.2. Antes de cada ronda, los patinadores deberán esperar a que el speaker les de paso para ir.

6.3.3. Durante las rondas:

6.3.3.1. Los patinadores pueden hacer derrapes simples o combinaciones de derrapes. No habrá limitaciones (véase 6.5).

6.3.3.2. Los mejores 3 derrapes (de 4) de cada patinador son tenidos en cuenta.

6.3.3.2.1. En la final, los mejores 4 derrapes (de 5) de cada patinador son tenidos en cuenta.

6.3.3.2.2. Las actuaciones en mangas previas no son tenidas en cuenta.

6.3.3.2.3 El derrape descartado será usado en caso de empate.

6.3.3.3. Solo los derrapes ejecutados dentro del área de derrapes serán juzgados.

6.3.3.4. Solo la distancia derrapada dentro del área de derrapes será tomada en cuenta.

6.3.3.5. Los derrapes fuera del área de derrapes serán como incompletos, y solo la sección dentro del Área de Derrapes será tenida en cuenta, degradando el valor del derrape.

6.3.4. Después de las rondas al final de cada grupo:

6.3.4.1. Durante la deliberación de los jueces, el speaker llama a los patinadores del siguiente grupo a calentar.



6.3.4.2. Cuando la deliberación de los jueces termina, el speaker para el calentamiento y anuncia los resultados en el orden siguiente: el primer patinador clasificado (1), el último patinador clasificado (4), el segundo patinador clasificado (2) y el tercer patinador clasificado (3). Los 2 patinadores clasificados pasan a la siguiente manga, los otros 2 patinadores son eliminados.

6.3.4.3. En caso de empate, véase 6.4.

6. 3.5. En la Manga Final:

6.3.5.1. Al final de la semifinal, los dos mejores patinadores de cada grupo son clasificados para competir en la final para los puestos 1-4. Los 2 últimos clasificados de cada grupo competirán por los puestos 5-8 en la final de consolación en caso de que haya tiempo para poderse realizar.

6.3.5.2. Solo en la final, los patinadores finalistas escogen su orden de la siguiente forma: el patinador mejor clasificado en el Ranking Nacional RFEP de derrapes escoge primero uno de los 4 lugares disponibles (1,2,3,4), el segundo mejor clasificado escoge uno de los 3 lugares restantes, el tercer mejor clasificado escoge uno de los 2 lugares restantes, el cuarto patinador se queda con el último lugar restante.

## **6.4. MEJOR DERRAPE**

6.4.1. En cualquier manga, en caso de empate entre dos patinadores los jueces pueden pedir un “mejor derrape”.

6.4.1.1. Un mejor derrape consiste en un derrape simple o una combinación de derrapes (véase 6.5).

6.4.1.2. La decisión final de los jueces estará basada solo en la ejecución de este mejor derrape, sin importar las rondas previas ejecutadas por los patinadores en cuestión en el grupo.

6.4.2. El proceso de mejor derrape es de la siguiente forma:

6.4.2.1. El orden de participación se decidirá lanzando una moneda por el juez principal. El ganador de la tirada escoge el orden.

6.4.2.2. Cada patinador en cuestión tiene un máximo de 2 intentos consecutivos. Solo el mejor intento es tomado en cuenta.

6.4.2.3. Una vez que los mejores derrapes son ejecutados, el speaker ira a la mesa de jueces y entregara el micrófono a cada juez quienes anunciarán su decisión individual. El patinador que consiga más votos ganará el Mejor Derrape.



## **6.5. REQUISITOS TÉCNICOS**

Las actuaciones de los patinadores de un mismo grupo no son puntuadas, sino que son clasificados por comparación directa, después de una deliberación de los jueces quienes toman una decisión común.

Los jueces basan su clasificación en un criterio técnico:

6.5.1. Longitud y calidad: la dificultad de un truco es evaluada de acuerdo a su longitud, así como a su calidad de ejecución, del control del patinador desde el comienzo hasta el final del truco. Un truco más corto con una salida dominada será preferido a un truco más largo cuya salida del patinador sea una caída o desequilibrio.

6.5.1.1. La longitud mínima para un derrape simple es de 2 m.

6.5.1.2. Una combinación de derrapes (combo) consiste en 2 o más figuras de derrapes simples combinados con una transición en un solo derrape. En combo, la longitud mínima de cada derrape será de 2 m y la distancia de transición no puede exceder 1 m.

6.5.2. Continuidad y fluidez: se valora que las figuras comiencen y terminen controladas, así como que las transiciones sean fluidas para los combos entre los diferentes derrapes. Se valorará positivamente el control del cuerpo y el dominio del tronco superior.

6.5.3. Variedad de derrapes: realizar un amplio abanico de derrapes muestra un logro técnico más completo que solo centrarse en una habilidad.

6.5.3.1 Los patinadores deben mostrar derrapes de un mínimo de dos familias.

## **6.6. PENALIZACIONES**

6.6.1. En el caso de tropiezo o caída, el derrape se considerará nulo.

6.6.2. Si ambas manos del patinador tocan el suelo, el derrape será considerado nulo.

6.6.3. Si una mano toca el suelo, el derrape será tomado en consideración y la calidad técnica será degradada.

6.6.4. Si el patinador repite varias veces el mismo derrape durante una manga, solo el mejor intento será tomado en cuenta.

## **6.7. RANKING**

El ranking de Battle Freestyle Derrapes sigue la misma organización que Battle Freestyle Slalom (véase 5.8).

## 7. SALTO

Los competidores saltan una barra a modo de listón, incrementando la altura de la misma una vez que ésta se alcanza.

### 7.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

7.1.1 Las mesas de jueces se colocarán de cara al área de ejecución. Estas deberán estar al menos a 1 metro del área de competición.

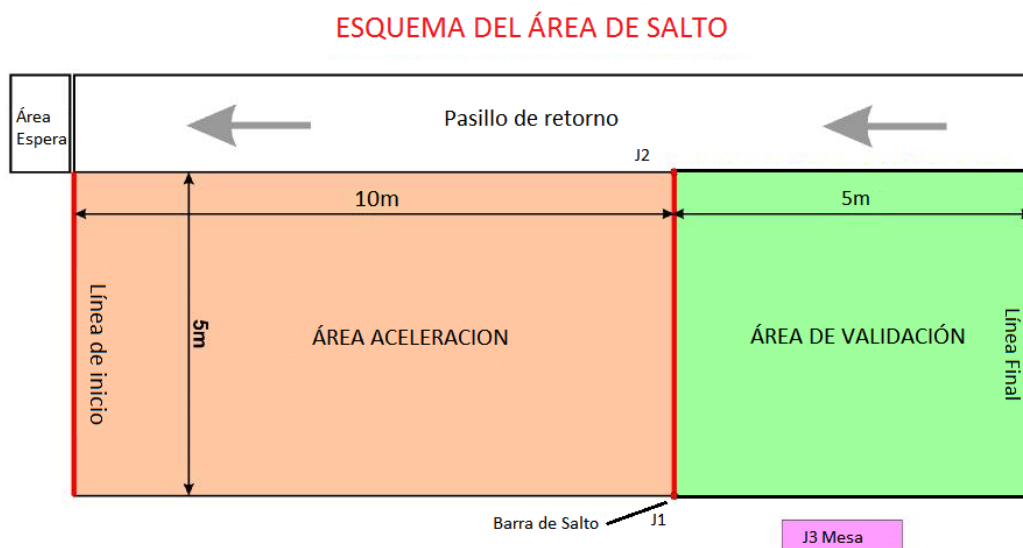
7.1.2. El área de competición deberá ser como mínimo de 15 m de largo y 4 m de ancho, incluyendo:

7.1.2.1. Una zona de aceleración de 10 m entre la línea de comienzo y la línea que delimita la barra de salto, para que el competidor pueda acelerar para saltar.

7.1.2.2. Una zona de salida de 5 m delimitada por una línea para determinar si el salto nulo en caso de caída (ver apartado 7.).

7.1.2.3 La longitud del listón deberá ser preferentemente igual o superior a los 3 metros, nunca inferior a 2,50 m y un diámetro de mínimo 2'50 cms., comprobando que no flexione al colocarse en el saltómetro. Deberá ser a franjas de diferentes colores para su correcta visualización (se recomienda blanco y rojo, o negro y amarillo). El saltómetro estará graduado desde 40 cms al menos hasta 170 cms.

**FIGURA 10: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA SALTO**





## **7.2. NORMATIVA DE COMPETICIÓN**

El orden de participación se basará en el ranking nacional RFEP de freestyle en primera instancia, empezando por el que tenga el peor ranking. Si el patinador no dispusiese de ranking nacional RFEP, se ordenaría por el último ranking mundial WSSA. Si hubiese patinadores sin ranking se añadirán al principio de la lista en orden aleatorio, antes de los patinadores con peor ranking.

El salto está estructurado en dos fases: Una fase de clasificación, en la que se irá incrementando la altura de la barra de salto de una forma predeterminada, y una fase final, cuando quedan 3 o menos competidores, en la que ellos deciden cuantos cm se sube la barra de salto.

Los competidores pueden decidir no saltar una altura y esperar la siguiente. En este caso, si el patinador no consiguiera superar la nueva altura, su marca para el ranking reflejaría la última altura conseguida.

### **7.2.1. Fase de clasificación**

Los competidores tendrán 2 intentos para superar cada altura en esta fase.

#### **7.2.1.1 Alturas según categorías:**

- Sub 14: 50cm / 60 cm / 70 cm / 75 cm / 80 cm / 85cm / ... y así hasta la final.
- Sub 19 femenino: 60cm / 70 cm / 80 cm / 85 cm / 90 cm / 95cm / ... y así hasta la final.
- Sub 19 masculino: 70cm / 80 cm / 90 cm / 95 cm / 100 cm / 105cm / ... y así hasta la final.
- Senior femenino: 70cm / 80 cm / 90 cm / 95 cm / 100 cm / 105cm / ... y así hasta la final.
- Senior masculino: 90cm / 100 cm / 110 cm / 115 cm / 120 cm / 125cm / ... y así hasta la final.

### **7.2.2. Fase final**

7.2.2.1. Los tres competidores finalistas decidirán cuanto incrementar la altura por consenso. Si no hubiera consenso, se colocará la altura más baja solicitada. Los competidores tendrán 3 intentos para superar cada altura en esta fase. El incremento mínimo deberá ser de 2 cm más que la altura anterior.



### **7.3. REQUISITOS DE SALTO**

#### 7.3.1. Salida y aviso de salida

El aviso de salida para una clasificación de ambas fases será por su nombre o un pitido de silbato.

7.3.2. Saliendo del área de validación habrá una línea, situada a 5 m de la barra de salto y paralela a la misma, que marca el final de la zona de validación.

7.3.2.1. Los competidores tienen que atravesar la línea sin tocar el suelo con ninguna parte de su cuerpo que no sea el patín tras el salto.

### **7.4. PENALIZACIONES**

#### 7.4.1. Salto nulo

7.4.1.1. Si un competidor no pasa la barra, la tira, pasa por debajo o toca el suelo con algún elemento que no sea el patín el intento será nulo.

7.4.1.2. Cuando un competidor es llamado a saltar tendrá 30 segundos para realizar el salto. Pasado este tiempo se le dará el intento como nulo.

7.4.1.3. Si un patinador sale antes de la señal del comando de salida, el intento será nulo.

### **7.5. RANKING**

7.5.1. En la tabla de clasificación final los resultados de los patinadores serán indicados con su mejor altura, siendo ordenados por la misma.

#### 7.5.2 Empates

7.5.2.1. En caso de empate a la hora de cubrir podios:

7.5.2.1.1 el puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de saltos durante toda la competición hasta la última altura superada.

7.5.2.1.2. Si el empate persiste, el puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de fallos durante toda la competición hasta la última altura superada.

7.5.2.1.3. Si aun así el empate persiste, el puesto más alto se adjudicará al competidor que tenga el primer fallo a una altura más elevada.

7.5.2.1.4. Si el empate persiste, los patinadores deberán volver a saltar la última altura conseguida, incrementando de 2 en 2 cm hasta desempatar





siendo la altura máxima para desempatar la altura en la que se produjo el empate.

Además, si un competidor superase dicha altura a la primera y otro(s) fallasen ganaría automáticamente el competidor que ha saltado a la primera continuando con el segundo intento solo y exclusivamente si hubiese más participantes empatados en el podio.

7.5.2.1.5. Si ninguno consiguiese superar dicha altura en dos intentos, o ambos superasen la altura en la que se produjo el empate, los competidores serán considerados por igual y quedarán empatados en el ranking.

7.5.2.2. En caso de empate del cuarto en adelante:

7.5.2.2.1 el puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de saltos durante toda la competición hasta la última altura superada.

7.5.2.2.2. Si el empate persiste, el puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de fallos durante toda la competición hasta la última altura superada.

7.5.2.2.3. Si aun así el empate persiste, el puesto más alto se adjudicará al competidor que tenga el primer fallo a una altura más elevada.

7.5.2.2.4. Si el empate persiste, los competidores serán considerados por igual y quedarán empatados en el ranking.



**ANEXO A: LISTA DEL EQUIPAMIENTO DE COMPETICIÓN**

**ANEXO B: MATRIZ DE FREESTYLE SLALOM**

**ANEXO C: SISTEMA DE PUNTOS PARA LA VICTORIA**

**ANEXO D: MATRIZ DE FREESTYLE DERRAPES**



## ANEXO A: Lista del equipamiento de competición de patinaje freestyle

Nota: La lista muestra todo el equipo posible necesitado para tu competición y la organización del mismo.

| Nº | Descripción                             | Cantidad | Observaciones  | Necesario | Encargado | Com |
|----|---|----------|--|-----------|-----------|-----|
| 1  | Sistema de sonido                       | 1 set    | Con mesa de mezcla, etc. que pueda reproducir MP3, y conectarse a un ordenador para reproducir.              |           |           |     |
| 2  | Micrófono                               | 2 o más  | Micrófono inalámbrico o con cable largo, que pueda cubrir el lateral de la zona de competición al completo   |           |           |     |
| 3  | Cable adaptador de audio                | 1 set    | MP3 / equipo de cable de audio para ordenador  |           |           |     |
| 4  | Cable largo de audio                    | 1 Ud.    | Permite a los jueces acceso directo al sistema de audio  |           |           |     |
| 5  | Reproductor de audio                    | 2 sets   | Portátil, o iPad, reproductor de música, segundo suplente.   |           |           |     |
| 6  | Walkie Talkie                           | 7 Uds.   | Pequeño enlace de radio portátil (receptor y transmisor) incluyendo cargador y audífonos                     |           |           |     |
| 7  | Impresoras laser                        | 1        | Drivers de impresora   |           |           |     |
| 8  | Cartuchos de impresora                  | 1        |  |           |           |     |
| 9  | Alargaderas de corriente                |          | Se recomienda traer 50 metros en un rollo cilíndrico y otra de 20  |           |           |     |
| 10 | Circuito de alimentación                | 2        |  |           |           |     |
| 11 | Estación de primeros auxilios           |          | Equipo de primeros auxilios o encargado de primeros auxilios   |           |           |     |
| 12 | Mesas de jueces                         | 8 - 10   | La longitud de las mesas deberá ser de al menos 1,2 m  |           |           |     |
| 13 | Paño de mesa                            |          | Mesas de jueces  |           |           |     |
| 14 | Silla de jueces                         | 25       | Jueces, área de check-in y recoge conos  |           |           |     |
| 15 | Carpas                                  | 4        | Eventos en exteriores, cada una de 3x3 m   |           |           |     |
| 16 | Auditorio                               |          |  |           |           |     |
| 17 | Señalización de check-in                | 1        |  |           |           |     |
| 18 | Tablón de resultados                    | 1        |  |           |           |     |
| 19 | Cinta métrica                           | 1        | 30-50 metros   |           |           |     |
| 20 | Cronómetro para classic & battle        | 2 Uds.   |  |           |           |     |
| 21 | Banderas de mano                        | 4        | 2 rojas, 2 blancas   |           |           |     |
| 22 | Silbato                                 | 1        |  |           |           |     |
| 23 | Tarjetas, amarilla y roja               | 4        | Parecidas a las de fútbol, amarilla/roja   |           |           |     |
| 24 | Conos                                   | 8 sets   | Cada set de 20, 2 sets de 4 colores cada uno con distinto color al suelo de competición y que sean visibles. |           |           |     |
| 25 | Cinta adhesiva                          | 100 m    | Para la línea de comienzo y final, autoadhesiva para superficies no resbaladizas.                            |           |           |     |
| 26 | Cintas de seguridad                     |          | Aislante, 50 m   |           |           |     |
| 27 | Marcadores a base de agua               | 3        | Marcadores del área de competición   |           |           |     |
| 28 | Tiza                                    | 1 caja   |  |           |           |     |
| 29 | Bolígrafo de escritura                  | 15       |  |           |           |     |
| 30 | Portapapeles                            | 8        |  |           |           |     |
| 31 | Pegatinas para conos                    | 150      | Pegatinas redondas, 7,7 cm de diámetro, el agujero central 0,7 cm (transparente o hueco).                    |           |           |     |
| 32 | Papel A4                                | 3 paq.   |  |           |           |     |
| 33 | Un sobre grande                         | 30       | Donde caben papel tamaño A4  |           |           |     |
| 34 | Papelería                               | 1 equipo | Pegamento transparente, tijeras, grapadoras, grapas.   |           |           |     |
| 35 | Portátil                                | 1        | Sistema Windows, para speed slalom y battle.   |           |           |     |
| 36 | Agua potable                            |          | Jueces   |           |           |     |
| 37 | Separadores de carril para speed slalom |          | 15 ~ 20 cm de altura. Longitud total de 16 metros.   |           |           |     |



|    |  |                     |  |  |  |  |
|----|--|---------------------|--|--|--|--|
| 38 | Señal de carril para speed slalom            | 4 Uds.              | 30 cm de altura, 25 cm de longitud.  |  |  |  |
| 39 | Fondo para el área de resultados / Photocall |                     | Aprox. 3 m * 3 m   |  |  |  |
| 40 | Área de resultados                           |                     | Sofá de 4 plazas o 4 sillas  |  |  |  |
| 41 | Cronómetro                                   |                     | Speed Slalom   |  |  |  |
| 42 | Pantalla grande o TV                         |                     | Tamaño grande, puede conectarse a un ordenador, para el cronómetro de battle y speed slalom. |  |  |  |
| 43 | Banco de descanso                            |                     | Asientos para 20-30 personas   |  |  |  |
| 44 | Colchonetas de gimnasio                      |                     | Uso interior, para speed slalom como cojín de la pared.                                      |  |  |  |
| 45 | Contenedores de basura (bolsas)              | 2 paq.              |  |  |  |  |
| 46 | Fregona                                      | 3                   | Mopa absorbente  |  |  |  |
| 47 | Identificación                               |                     | Jueces, voluntarios, atletas, entrenadores, jefes de equipo, medios de comunicación.         |  |  |  |
| 48 | Etiquetas con número                         |                     | Tela, 18 cm * 12 cm, una pieza por cada atleta, con un imperdible.                           |  |  |  |
| 49 | Imperdible                                   |                     | 4 - 5 por atleta   |  |  |  |
| 50 | Vestimento de jueces                         |                     | Basado en el número de jueces  |  |  |  |
| 51 | Vestimento de voluntarios                    |                     |  |  |  |  |
| 52 | Personal de competición                      | 11                  | 2 check-in, 8 recoge conos en 2 grupos, 1 registro   |  |  |  |
| 53 | Soporte de acrílico                          | 4 Uds.              | Altura de la base 10 cm * 30 cm de ancho * 25 cm de largo, triangular                        |  |  |  |
| 54 | Medallas                                     |                     | Todas las categorías, los tres principales premios   |  |  |  |
| 55 | Certificado                                  |                     | Todas las categorías, los seis principales premios   |  |  |  |
| 56 | Certificado de participación                 |                     | Basado en el número de atletas   |  |  |  |
| 57 | Seguro para los competidores                 |                     |  |  |  |  |
| 58 | Área de descanso para jueces                 | 1                   |  |  |  |  |
| 59 | Área de descanso para atletas                | Varias habitaciones |  |  |  |  |
| 60 | Sala de prensa                               |                     | Con Wifi, múltiples interfaces de alimentación, bebidas, snacks, sillas                      |  |  |  |
| 61 | Telón de fondo de la competición             |                     |  |  |  |  |
| 62 | Pódium                                       |                     |  |  |  |  |
| 63 | Bandeja de presentación                      |                     |  |  |  |  |
| 64 | Bandeja, paño rojo                           |                     |  |  |  |  |
| 65 | Dispositivo de izamiento de bandera          |                     |  |  |  |  |
| 66 | Equipo de izamiento de bandera               |                     |  |  |  |  |
| 67 | Banderas de los países participantes         |                     |  |  |  |  |
| 68 | Bandera nacional para la entrega de premios  |                     |  |  |  |  |
| 69 | Himno nacional                               |                     |  |  |  |  |
| 70 | Protocolo                                    |                     |  |  |  |  |
| 71 | Sala de reuniones                            |                     | Reunión de jueces y reunión de entrenadores / líderes de equipo                              |  |  |  |
| 72 | Equipos de asta de bandera                   |                     | Tipo extraíble   |  |  |  |
| 73 | Madera o tela grande                         |                     | Área de competición aislada y área de calentamiento  |  |  |  |



### ANEXO B: MATRIZ DE FREESTYLE SLALOM

|         |                | ELASTICIDAD    | SENTADOS                   | SALTOS                         | LINEALES (1 rueda)                    | GIROS (1-2 ruedas)                 |               |
|---------|----------------|----------------|----------------------------|--------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|---------------|
| A 50-60 | A+             |                | Christie punta atrás       |                                |                                       | Seven Christie                     |               |
|         |                |                | Sillita atrás              |                                |                                       |                                    |               |
|         |                |                | Christie punta             |                                | Special                               | Seven Sillita                      |               |
|         | A              |                |                            |                                | No Wiper externo backside             |                                    |               |
|         |                |                | Cafetera punta atrás       |                                |                                       | Seven - Chicken cono-cono atrás    |               |
|         |                |                | Sillita                    | Viper 1 rueda                  |                                       | Seven - Chicken cono-espacio atrás |               |
|         |                | Tetera         |                            | No Wiper interno frontside     | Seven - Chicken atrás                 |                                    |               |
|         |                | Superman       | Christie Footspin          | No Wiper interno backside      | Day&Night atrás - FishLeg atrás       |                                    |               |
| B 40-50 | B+             |                | Cafetera punta             |                                |                                       | Seven - Chicken cono-cono          |               |
|         |                |                | Águila Coreana / Butterfly |                                | No Wiper externo frontside            | Seven - Chicken cono-espacio       |               |
|         |                |                | Corvo atrás                | Cafetera Footspin              | Day&Night(2+2) - FishLeg(2+2) / Rekil | Seven - Chicken                    |               |
|         | B              |                |                            | Kazakchok atrás                | One&One                               | Day&Night - FishLeg                |               |
|         |                |                | Cobra atrás                | Corvo                          |                                       |                                    |               |
|         |                |                |                            |                                | Machine                               |                                    |               |
|         | Cobra          | Christie atrás |                            |                                | Scargot                               |                                    |               |
| C 30-40 | C+             |                |                            | Kazakchok                      | Wheeling atrás-adelante               | Swan                               |               |
|         |                |                | Cafetera atrás             |                                | Wheeling adelante-atrás               |                                    |               |
|         |                |                | Antiáguila 2 ruedas        |                                |                                       | Coreanas                           |               |
|         | C              |                | Águila 2 ruedas            |                                | Wheeling atrás                        |                                    |               |
|         |                |                |                            |                                |                                       | Compás Cruzado                     |               |
|         |                |                | Águila Z                   | Viper                          | Wheeling adelante                     | Vueltas Rusas                      |               |
|         |                | Cafetera       |                            |                                | Sacacorchos                           |                                    |               |
|         |                | ELASTICIDAD    | SENTADOS                   | SALTOS                         | LINEALES                              | GIROS                              |               |
| D 20-30 | D+             |                |                            |                                | No Wiper                              |                                    |               |
|         |                |                | Special                    |                                | Day&Night - FishLeg                   | Compás cruzado                     |               |
|         |                |                | Brush                      |                                | Toss - Tres                           | Fan Volte                          |               |
|         | D              |                | Antiáguila                 |                                |                                       |                                    |               |
|         |                |                | Águila cruzado             |                                |                                       |                                    |               |
|         |                |                | Águila                     |                                | Cruzado atrás 2 ruedas                | Total Cross                        |               |
|         |                |                |                            | Snake atrás 2 ruedas           |                                       |                                    |               |
|         |                |                |                            | Cruzado 2 ruedas               | Volte                                 |                                    |               |
| E 10-20 | E+             |                | Ocho                       |                                |                                       |                                    |               |
|         |                |                | Crazy Legs                 | Enanito/Pensador/Moto 2 ruedas | X saltada                             | Snake 2 ruedas                     | Compás        |
|         |                |                | X                          |                                |                                       | 1 pie atrás                        |               |
|         | E              |                |                            |                                | Crab                                  |                                    | Italiana      |
|         |                |                | Crazy                      | Enanito/Pensador/Moto          | Tip-Tap cruzado                       | 1 pie                              | Mejicana      |
|         |                |                | Doble Crazy - Mega         |                                |                                       | Cruzado atrás                      | Sun - Mabrouk |
|         | Nelson cruzado |                |                            | Cruzado                        |                                       |                                    |               |
|         | Nelson gusano  |                | Tip-Tap                    | Serpiente                      |                                       |                                    |               |
|         |                |                |                            | Fish                           |                                       |                                    |               |

### ANEXO C: SISTEMA DE PUNTOS PARA LA VICTORIA DE FREESTYLE SLALOM CLASSIC

La idea principal del sistema es calcular cuántas veces más de la mitad de los jueces han votado (de acuerdo con sus rankings) para un patinador en comparación a los otros patinadores. **Ejemplo:**

Tabla 1. La puntuación de los jueces

| Nombre      | Pen | Juez 1 |     |       | Juez 2 |     |       | Juez 3 |     |       | Juez 4 |     |       | Juez 5 |     |       |
|-------------|-----|--------|-----|-------|--------|-----|-------|--------|-----|-------|--------|-----|-------|--------|-----|-------|
|             |     | Tec    | Art | Total | Tec    | Art | Total | Tec    | Art | Total | Tec    | Art | Total | Tec    | Art | Total |
| Patinador 1 | 1   | 42     | 23  | 64    | 42     | 22  | 63    | 41     | 24  | 64    | 44     | 23  | 66    | 44     | 25  | 68    |
| Patinador 2 | 0   | 35     | 15  | 50    | 38     | 18  | 56    | 38     | 17  | 55    | 36     | 17  | 53    | 35     | 15  | 50    |
| Patinador 3 | 2   | 38     | 17  | 53    | 30     | 12  | 40    | 29     | 12  | 39    | 37     | 16  | 51    | 33     | 12  | 43    |
| Patinador 4 | 2   | 31     | 16  | 45    | 36     | 16  | 50    | 36     | 18  | 52    | 37     | 17  | 52    | 27     | 11  | 36    |
| Patinador 5 | 0   | 28     | 18  | 46    | 33     | 25  | 58    | 25     | 14  | 39    | 33     | 18  | 51    | 25     | 14  | 39    |
| Patinador 6 | 2,5 | 12     | 6   | 15,5  | 10     | 5   | 12,5  | 22     | 10  | 29,5  | 24     | 10  | 31,5  | 22     | 10  | 29,5  |
| Patinador 7 | 2   | 21     | 10  | 29    | 7      | 4   | 9     | 21     | 9   | 28    | 26     | 9   | 33    | 15     | 8   | 21    |
| Patinador 8 | 3   | 11     | 4   | 12    | 6,5    | 4   | 7,5   | 20,5   | 10  | 27,5  | 21     | 9   | 27    | 13     | 6   | 16    |

Tabla 2. Ranking de jueces

| Nombre      | Juez 1 | Juez 2 | Juez 3 | Juez 4 | Juez 5 |
|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Patinador 1 | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      |
| Patinador 2 | 3      | 3      | 2      | 2      | 2      |
| Patinador 3 | 2      | 5      | 4      | 4      | 3      |
| Patinador 4 | 5      | 4      | 3      | 3      | 5      |
| Patinador 5 | 4      | 2      | 4      | 4      | 4      |
| Patinador 6 | 7      | 6      | 6      | 7      | 6      |
| Patinador 7 | 6      | 7      | 7      | 6      | 7      |
| Patinador 8 | 8      | 8      | 8      | 8      | 8      |

Tabla 3. Lista de puntos para la victoria y ranking final

|             | Patinador 1 | Patinador 2 | Patinador 3 | Patinador 4 | Patinador 5 | Patinador 6 | Patinador 7 | Patinador 8 | Criterio 1<br>Suma de punt. vic. | Criterio 2<br>PV locales | Criterio 3<br>Punt. tec. | Criterio 4<br>Punt. vic. total | Criterio 5<br>Puntuación total | Ranking |
|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------------|--------------------------------|---------|
| Patinador 1 |             | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 5           | 7                                |                          |                          |                                |                                | 1       |
| Patinador 2 | 0           |             | 4           | 5           | 4           | 5           | 5           | 5           | 6                                |                          |                          |                                |                                | 2       |
| Patinador 3 | 0           | 1           |             | 2           | 3           | 5           | 5           | 5           | 4                                | 5                        | 167                      | 21                             |                                | 3       |
| Patinador 4 | 0           | 0           | 3           |             | 2           | 5           | 5           | 5           | 4                                | 5                        | 167                      | 20                             |                                | 4       |
| Patinador 5 | 0           | 1           | 2           | 3           |             | 5           | 5           | 5           | 4                                | 5                        | 144                      |                                |                                | 5       |
| Patinador 6 | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           |             | 3           | 5           | 2                                |                          |                          |                                |                                | 6       |
| Patinador 7 | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           | 2           |             | 5           | 1                                |                          |                          |                                |                                | 7       |
| Patinador 8 | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           |             | 0                                |                          |                          |                                |                                | 8       |

La tabla muestra el número de jueces que han votado por el patinador en la columna contra los patinadores en la fila (puntos para la victoria).



**Criterio 1: Criterio principal - el número de victorias contra todos los patinadores**

Cuando cada patinador se compara con los otros patinadores, si los puntos de victoria del patinador en la celda son mayores que la mitad del número de jueces, se añade 1 punto al criterio 1 (Suma de la victoria). El ranking más alto es para la suma más alta. El significado del criterio 1 corresponde a la cantidad de veces más de la mitad de los jueces han votado a favor de este patinador contra los otros patinadores.

**Criterio 2: Puntos locales para la victoria**

Si hubiese un empate en el criterio 1 (por ejemplo, en esta tabla hay un empate entre los patinadores 3, 4 y 5 en criterio 1), los puntos para la victoria se calculan para estos 3 patinadores en relación unos con otros (puntos locales).

**Criterio 3**

Si hubiese un empate en el criterio 2, los patinadores serán clasificados según la suma de sus puntuaciones técnicas.

**Criterio 4**

Si hubiese un empate en el criterio 3, los patinadores serán clasificados según la suma de los puntos de la victoria.

**Criterio 5**

Si hubiese un empate en el criterio 4, los patinadores serán clasificados según la suma de sus puntuaciones totales. Si hubiese un empate en el criterio 5, los patinadores tendrán el mismo ranking.

ANEXO D: MATRIZ DE FREESTYLE DERRAPES

| Dificultad técnica basada en 2 metros |                     |                           |                       |                        |                            |
|---------------------------------------|---------------------|---------------------------|-----------------------|------------------------|----------------------------|
| Nivel técnico                         | Familia 1           | Familia 2                 | Familia 3             | Familia 4              | Familia 5                  |
| A                                     | V - Punta Punta     | Cowboy Talón Talón        | 8 Cross Talón Talón   |                        |                            |
|                                       |                     | Cowboy Punta Punta        | 8 Cross Punta Punta   |                        |                            |
|                                       |                     |                           | 8 Cross Punta Talón   |                        |                            |
|                                       |                     | Cowboy Punta Talón        |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Cowboy 8 ruedas           | 8 Cross 8 ruedas      |                        |                            |
|                                       |                     |                           | Cross UFO Talón Talón |                        |                            |
|                                       |                     |                           | Cross UFO Punta Punta |                        |                            |
|                                       |                     |                           | Cross UFO Punta Talón |                        |                            |
|                                       |                     |                           | Cross UFO 8 ruedas    |                        |                            |
|                                       |                     | Cross Ern Sui Talón Talón |                       | BackSlide Punta        |                            |
|                                       |                     |                           |                       | BackSlide Talón        |                            |
|                                       |                     | Cross Ern Sui Talón Punta |                       | FastSlide Punta        |                            |
|                                       |                     | Cross Ern Sui Punta Punta |                       | FastSlide Talón        |                            |
|                                       |                     | Cross Ern Sui Talón       | Eagle Punta Punta     |                        |                            |
|                                       | Cross Ern Sui Punta |                           |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Eagle Punta Talón         |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Eagle Talón Talón         |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Eagle 8 ruedas            |                       |                        |                            |
| B                                     |                     |                           | UFO Talón Talón       | BackSlide 4 ruedas     | Cross UFO Talón Talón      |
|                                       |                     |                           | UFO Punta Talón       | FastSlide 4 ruedas     | Cross Parallel Punta Punta |
|                                       |                     |                           | UFO Punta Punta       |                        | Cross Parallel Punta Talón |
|                                       |                     |                           | UFO 8 ruedas          |                        |                            |
|                                       |                     | Ern Sui Talón Talón       |                       | MagiC Punta Punta      | Cross Parallel 8 ruedas    |
|                                       |                     | Cross Ern Sui Talón Punta |                       | MagiC Talón Talón      |                            |
|                                       |                     | Ern Sui Punta Talón       |                       | MagiC Punta Talón      |                            |
|                                       |                     | Ern Sui Punta Punta       |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Ern Sui 4 ruedas          |                       |                        | Unity / Savannah Talón     |
|                                       |                     |                           |                       |                        | Unity / Savannah Punta     |
|                                       |                     |                           |                       | Unity / Savannah Punta |                            |
| C                                     | Sovale Talón Talón  |                           |                       | MagiC 8 ruedas         | Unity / Savannah 4 ruedas  |
|                                       | Sovale Talón Punta  |                           |                       | FastWheel 4 ruedas     | Eagle Punta Punta          |
|                                       | Sovale Punta Talón  |                           |                       | FastWheel Talón        | Parallel 8 ruedas          |
|                                       | Sovale Punta Punta  |                           |                       | FastWheel Punta        | Parallel Talón Punta       |
|                                       | Sovale Talón        |                           |                       | FastWheel Talón Talón  | Parallel Talón Talón       |
|                                       | Sovale Punta        |                           |                       | FastWheel Punta Punta  |                            |
|                                       | Sovale 4 ruedas     |                           |                       | FastWheel Punta Talón  |                            |
|                                       |                     |                           |                       | FastWheel Talón Punta  |                            |
|                                       |                     | Cross Acid Talón Punta    |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Cross Acid Punta Talón    |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Cross Acid Punta Punta    |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Cross Acid Talón Talón    |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Barrow Talón Punta        |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Barrow Punta Talón        |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Barrow 4 ruedas           |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Barrow Punta              |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Barrow Talón              |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Cross Acid 8 ruedas       |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Cross Acid Punta          |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Cross Acid Talón          |                       |                        |                            |
|                                       |                     | Acid Punta Talón          |                       | Powerslide Punta       |                            |
|                                       |                     | Acid Talón Punta          |                       | Powerslide Talón       |                            |
|                                       |                     | Acid Punta Punta          |                       | Powerslide Punta Punta |                            |
|                                       |                     | Acid Talón Talón          |                       | Powerslide Talón Talón |                            |
|                                       |                     | Acid Punta                |                       | Powerslide Talón Punta |                            |
|                                       |                     | Acid Talón                |                       | Soul Punta             |                            |
|                                       |                     | Acid 4 ruedas             |                       | Soul Talón             |                            |
|                                       |                     |                           | Soul 4 ruedas         |                        |                            |

\* Resaltado en rojo es el pie deslizante.