



REGLAS PARA LAS COMPETICIONES NACIONALES DE INLINE FREESTYLE

Temporada 2020

ÍNDICE

1. REGLAS DE COMPETICIÓN

- 1.1. Disciplinas de competición
- 1.2. Área de competición y colocación de conos
- 1.3. Reglas de seguridad
- 1.4. Área de calentamiento
- 1.5. Patines permitidos
- 1.6. Conos oficiales de competición
- 1.7. Número de registro
- 1.8. Antidoping
- 1.9. Reclamaciones y responsable de competición.
- 1.10. 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

8. ROLLER CROSS

- 8.1. Área de competición
- 8.2. Normativa de competición

ANEXO A: MATRIZ DE FREESTYLE SLALOM

ANEXO B: SISTEMA DE PUNTOS PARA LA VICTORIA

ANEXO C: MATRIZ DE DERRAPES



1. REGLAS DE COMPETICIÓN

1.1. PRUEBAS DE COMPETICIÓN

Las pruebas de competición en la disciplina de Inline Freestyle son: Freestyle Slalom Classic, Freestyle Slalom Classic en Parejas, Speed Slalom, Freestyle Slalom Battle, Salto, Derrapes y Roller Cross.

1.2. ÁREA DE COMPETICIÓN Y COLOCACIÓN DE CONOS

1.2.1. El área de competición deberá tener unas dimensiones mínimas de 40 m de largo por 18 m de ancho.

1.2.2. El suelo de competición deberá ser apropiado para la práctica del deporte: ausencia de grietas, ausencia de protuberancias, nivelado, con buena adherencia.

1.2.3. Se deberán marcar 5 filas de conos, dispuestas de la siguiente manera y necesarias según la prueba.

1.2.3.1. La primera fila, con una separación de 50 cm entre conos, deberá estar situada a una distancia de entre 2 m y 3 m respecto a la mesa de jueces. La segunda fila, con una separación de 80 cm entre conos, deberá estar situada a una distancia de 2 m respecto a la fila anterior. La tercera fila, con una separación de 120 cm entre conos, deberá estar situada a una distancia de 2 m respecto a la fila anterior. La cuarta fila, con una separación de 80 cm entre conos, deberá estar situada a una distancia de 1 m respecto a la fila anterior. La quinta fila, con una separación de 80 cm entre conos, deberá estar situada a una distancia de 1m respecto a la fila anterior.

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

1.2.3.3. Las líneas de conos de 50 cm estará formadas por 20 conos. La primera y la segunda fila de 80 cm estarán formadas por 20 cono, la línea de 120 cm estará formada por 14 conos y la fila más lejana de 80 cm estará formada por 10 conos.

1.2.3.4. Cada cono se marcará delimitando su área mediante una pegatina de 7,7 cm de diámetro y que marque el centro mediante un punto de 0,7 cm de diámetro.

1.3. REGLAS DE SEGURIDAD

El área de competición deberá ser segura para los competidores.

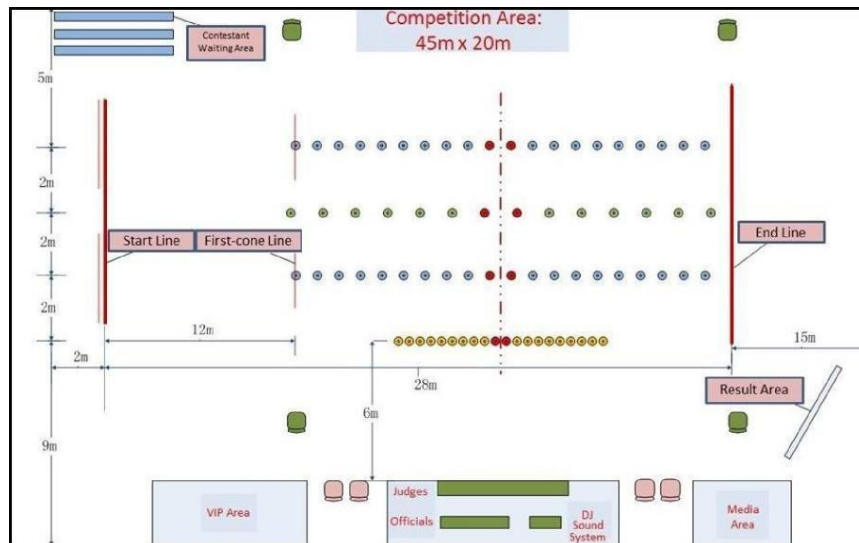
1.4. ÁREA DE CALENTAMIENTO

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.

1.5. PATINES PERMITIDOS

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

FIGURA 1: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN



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

1.5.3. 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.

1.6. CONOS OFICIALES DE COMPETICIÓN

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

1.6.2. 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.

1.7. NÚMERO DE REGISTRO (DORSAL)

El número de registro deberá ser facilitado por el organizador del evento para las pruebas de Speed Slalom, Salto y Roller Cross. 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.

1.8. ANTIDOPING

Los competidores podrán ser sometidos a controles antidopaje dentro de las competiciones RFEP y fuera, en cualquier momento y lugar. Los competidores estarán obligados a someterse a dichos controles si son requeridos por la persona responsable. La RFEP sigue la normativa antidopaje de World Skate (WS), de World Slalom Skaters Association (WSSA) y de la Agencia Mundial Antidopaje (WADA-AMA).

1.9. RECLAMACIONES Y RESPONSABLE DE COMPETICIÓN

1.9.1. 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.

1.9.2. 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.

1.9.3. 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.

1.9.4. Los delegados pueden formular reclamaciones. Esta reclamación se izará 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 advirtiéndole 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.

1.10. 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, la cual ejecutarán durante la competición teniendo en cuenta los límites de tiempo establecidos. La puntuación se se basa en una parte técnica y una parte artística.

2.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

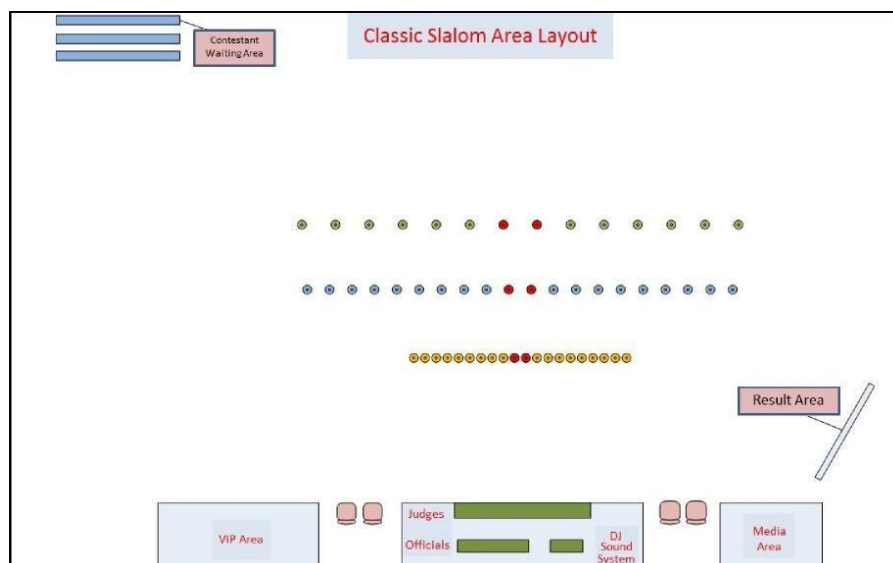
2.1.1. Existirán 3 líneas de conos, separadas 2 m entre sí.

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 con 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 presentado son 4 grupos). Un número determinado de patinadores pasarán a la final (en el ejemplo presentado solo el primero de cada grupo).

La ronda final incluirá al top 16 preclasificado y a los patinadores clasificados (en el ejemplo presentado 16+4=20 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.

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

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

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

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

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

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

2.4.2.3. Usar una mascara o pintura facial que no sea el maquillaje habitual no está permitido.

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 (en diferentes familias y en cualquier proporción). Si el patinador valida menos de 8 figuras, será penalizado por el juez de puntuación en la puntuación técnica de variedad.

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 “espectáculo” 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 ± 10 puntos, y su valor se basa en lo siguiente:

2.6.2.1. Expresión 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. Los jueces evaluarán la expresión corporal de acuerdo con los siguientes criterios:

- La puntuación artística disminuirá mucho: la expresión corporal está ausente. El patinador no controla su cuerpo durante los trucos y las transiciones, su cuerpo se ve obligado de una manera antinatural a seguir el patinaje.
- La puntuación artística disminuirá: la expresión con el cuerpo está casi ausente u oculto con movimientos de baile no conectados con el patinaje (durante paradas, fuera de las líneas de conos, etc.)
- La puntuación artística se mantiene alrededor de 0 si la expresión corporal está presente: los jueces pueden notar cierta lógica en la sincronización de manos y piernas.
- Se incrementa la puntuación artística: muy buena expresión corporal, el cuerpo refleja los movimientos del patinador, los brazos y las piernas están sincronizados, muestran algunas coreografías relacionadas con el patinaje.

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 ronda: Este criterio mide la dificultad del lugar donde se izan 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 patinan demasiado tiempo fuera de la línea de conos.

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 izados por el patinador de forma clara y precisa. Si un juez tiene dudas sobre la ejecución del truco (calidad del truco, 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 izada.

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 1 punto 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 1 punto cada uno de ellos.

2.8.2.2. Si el patinador deja por cruzar más de 5 intervalos de conos, este recibirá una penalización de 5 puntos.

2.8.3. Penalización por errores: 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. Insuficiencia de trucos y familias

2.8.6.1. Si un patinador iza menos trucos (o menos de 8 trucos izados con éxito), recibirá una deducción por parte del juez de puntuación en la técnica de variedad de 2 puntos por cada truco que no se ice con éxito.

2.8.6.2. Si un patinador no iza al menos un truco de una de las familias descritas en el 2.7.2, el Juez de puntuación le otorgará una deducción de 3 puntos por cada familia que no haya izado con éxito.

2.8.7. Tabla de referencia para el juez de penalizaciones:

TIPO DE ERROR	PUNTOS DE PENALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN
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	1	Por cada cono movido
Intervalos no pasados	5	Para más de 5 intervalos no pasados.
Caída de ropa y accesorios	2	Ropa, sombreros, gafas.
Vestimenta inadecuada	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 no pueden llevar patines cuando están izando 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, la cual ejecutarán durante la competición teniendo en cuenta los límites de tiempo establecidos. La puntuación se basa en una parte técnica, una parte artística y una parte de sincronización.

3.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

El área de competición 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 competición son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.2).

3.2.2. El orden de participación se basará en el último ranking nacional RFEP de classic en pareja en primera instancia, empezando por la pareja con peor ranking. Si los patinadores no dispusiesen de ranking nacional RFEP, se ordenará por ranking mundial WSSA de classic en pareja. En el caso de no disponer tampoco de ranking WSSA se sumaran los ranking de Classic Slalom de los dos patinadores de cada pareja (se tomará el último ranking RFEP del año anterior y en su defecto el último WSSA). 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 RK#3 y RK#7 ($3 + 7 = \text{SUMA}10$) sale antes de la PAREJA2 con RK#2 y RK#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 classic 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 puntuación de sincronización debe seguir el rango de puntuación de la técnica ± 10 .

3.6.3.2. El rendimiento de los dos patinadores debe tener la misma coordinación y sincronización del cuerpo, izando los mismos movimientos en la misma dirección.

Las variaciones son posibles: p. talón / punta del pie, adelante / atrás, izquierda / derecha.

3.6.3.3. La sincronización espejo no se juzgará como parte de la puntuación de sincronización. Está incluido en la parte artística.

3.6.3.4. La distancia entre los dos patinadores se tiene en cuenta para establecer la puntuación. La puntuación será más alta para los patinadores que patinan más cerca unos de otros durante toda su actuación.

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 para los 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 patinan en una línea de conos lo más rápido posible y a un solo pie.

4.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

Todos los cálculos se izan 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 3 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 centro del primer cono está colocado a 12 m de distancia desde la parte interna de la línea más cercana de la caja de salida. La línea final se coloca 80 cm desde el centro del 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 (+/- 3cm) 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 (+/- 3cm) respecto al suelo.

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



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

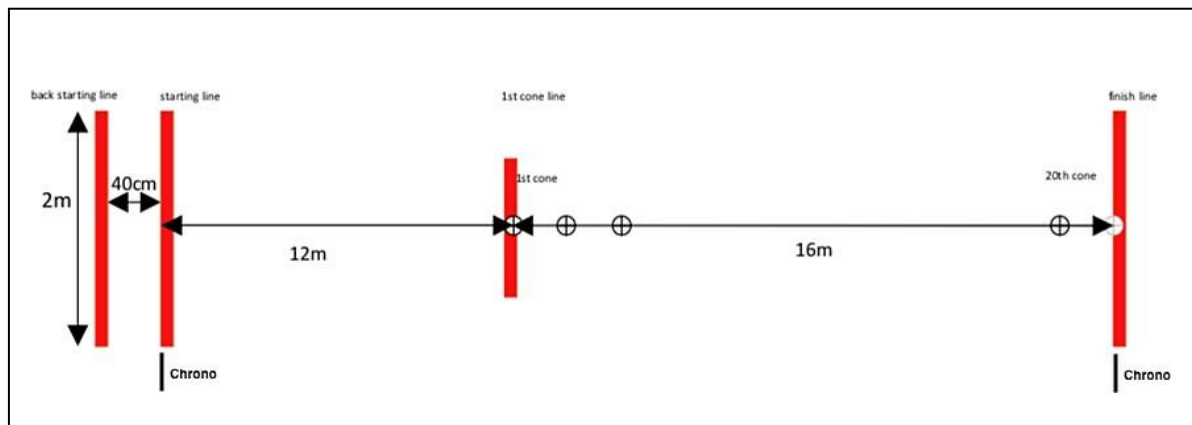
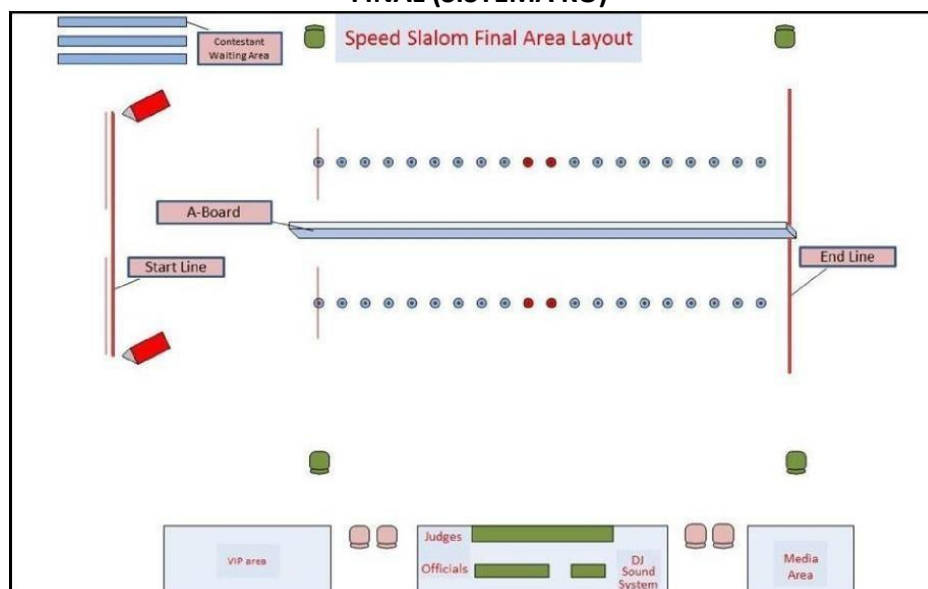


FIGURA 5: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA SPEED SLALOM: FASE FINAL (SISTEMA KO)



4.2. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

La prueba de Speed Slalom está estructurada 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): Habrá 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, o 16 patinadores son clasificados para la fase final (véase figuras 6.a y 6.b). Si hay menos de 4 patinadores en una categoría, el KO será final directa.

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

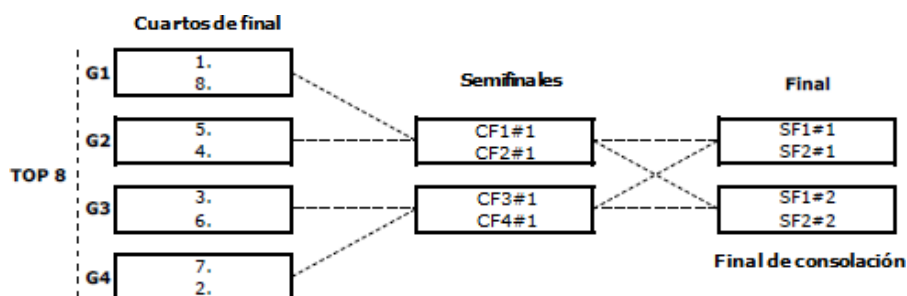
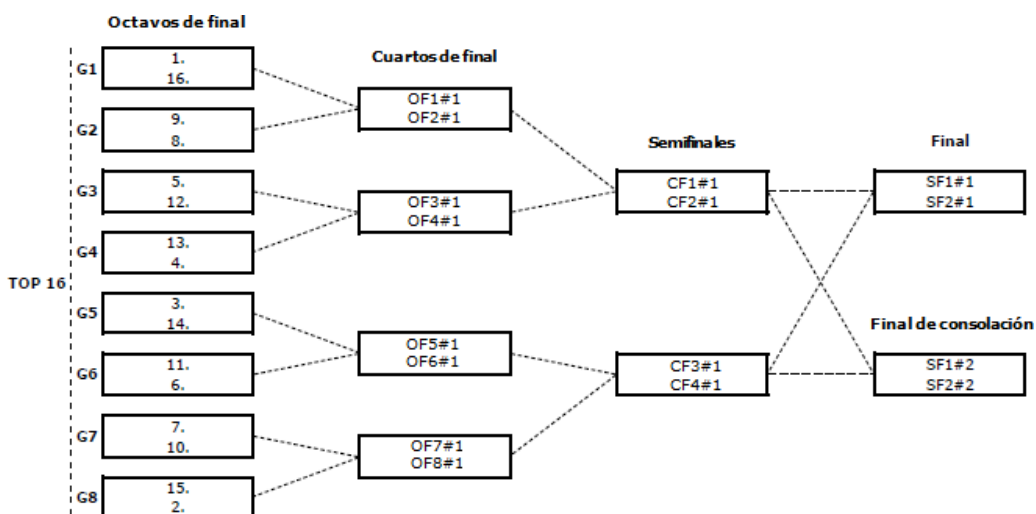


FIGURA 6.b: SISTEMA KO, AGRUPACIÓN TOP 16



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 tiempo en las clasificatorias 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.

4.2.2.5. Cada patinador puede pedir un tiempo muerto de 15 segundos antes de cada duelo.

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", "Listos". Las señales pueden darse en inglés, en ese caso serán: "On Your Marks", "Ready".

4.3.1.1.2. El patinador tiene que empezar su ronda dentro de 5 segundos después de la señal "Listos", 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. 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]". Las señales pueden darse en inglés, en ese caso serán: "On Your Marks, Set, [Señal de pitido]".

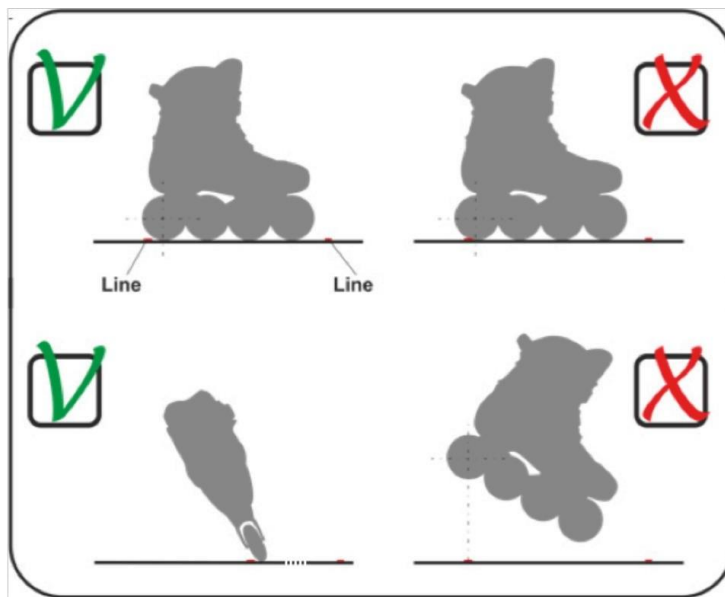
4.3.1.2.1.1. "En sus marcas": los patinadores deberán prepararse y tomar una postura de salida dentro de los siguientes 3 seg, o se les señalará salida falsa.

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 detrás de la línea salida y ninguna parte del mismo, incluido las ruedas, deberá tocar la línea. Los dos patines o partes de éstos tienen que tocar el suelo y no pueden rodar.

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 borde, 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). Está permitido estar a una sola rueda durante la ronda, un patinador no debe ser penalizado por esto.

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 (pitido), 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.

4.4.2.4. En el caso de izar una penalización de primer cono y desplazar o tirar el cono, la penalización se dará solamente por cono tirado o desplazado.

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 ización 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.
- El primer patinador que gane 2 carreras avanza a la siguiente manga, el otro se queda fuera.

4.4.6.1 En caso de número impar de competidores, los patinadores con peor ranking izarán una preclasificatoria para decidir quien ocupa los puestos disponibles. El número de patinadores que deben izar 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:

- I. El segundo tiempo.
- II. El ranking RFEP.
- III. El ranking WSSA.
- IV. 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 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.

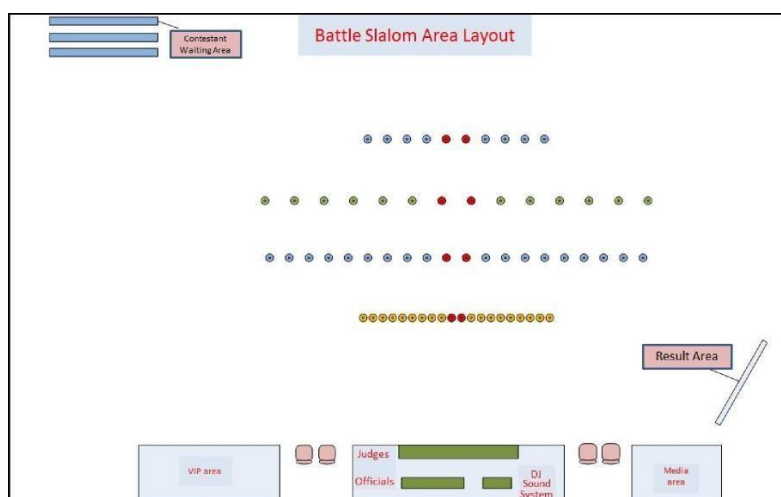
5. BATTLE FREESTYLE SLALOM

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. En caso de que el número de patinadores registrados no permita tener grupos de 3 o 4 patinadores, o para reducir el tiempo de competición, se pueden organizar grupos de preclasificación de acuerdo con la decisión del juez principal.

5.2.3. Cada grupo tiene un mínimo de 3 patinadores y un máximo de 4. En el caso de grupos de preclasificatoria, el juez principal puede decidir hacer un grupo con 5 participantes.

5.2.4. 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; 9-12 patinadores > 3 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.

5.2.5. En el momento que los grupos se han revisado por el juez principal y se han publicado, si algún patinador se da de baja, no se van a rehacer los grupos, el grupo en cuestión estará formado de un patinador menos.

FIGURA 8.a: DIAGRAMA DE GRUPOS DE BATTLE PARA 24 PATINADORES

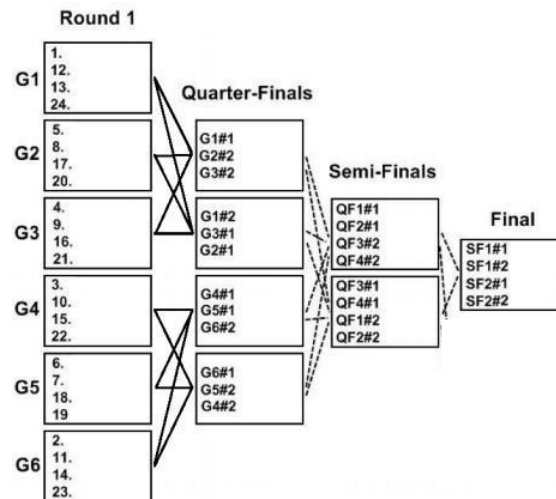
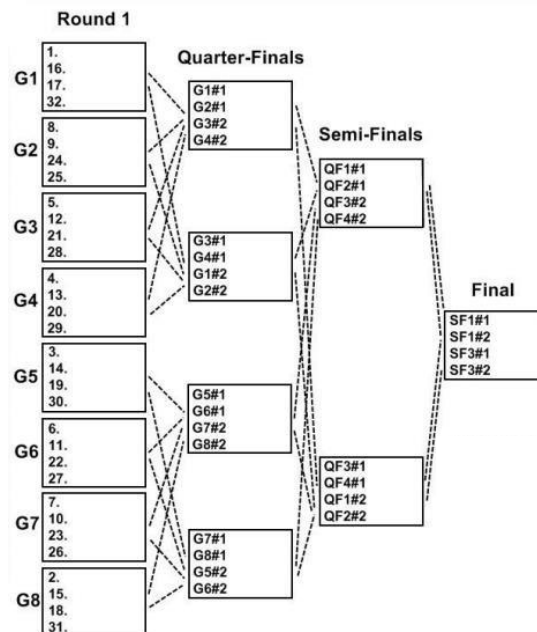


FIGURA 8.b: DIAGRAMA DE GRUPOS DE BATTLE PARA 32 PATINADORES



5.3. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

5.3.1. Los patinadores de un grupo tienen el mismo número de rondas y se izan 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 (incluidos) los patinadores disponen de 2 rondas. En semifinales los patinadores disponen de 3 rondas cada uno. En la final los patinadores disponen de 3 rondas y 1 last trick cada uno (véase 5.4).



5.3.1.2. En las categorías alevín e infantil (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 cruzar todos los espacios.

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.

5.3.4.5. En los eventos en los que se utiliza la fórmula de *double judging* con 2 equipos de jueces, no se pueden aplicar 5.3.2 y 5.3.4.2.

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.

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 o el speaker. 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.

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 y que presenta un patrón repetitivo. 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 izada 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 definidos 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 fluidez: 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: izar 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 se tienen en cuenta decrementando la longitud del truco. Ej: Un truco de longitud 8 conos con dos conos tirados se asemeja al mismo truco con longitud de 6 conos.

5.6.2.2. Del mismo modo, las actuaciones en conos anteriormente tiradas no se tendrán en cuenta. Ej: Un truco de longitud 6 conos con un cono movido en una pasada anterior, se asemeja al mismo truco con longitud de 5 conos.

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

5.6.4. Repetición: si un mismo truco se iza 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 no pueden llevar patines cuando están izando su labor.

5.8. RANKING

5.8.1. El ranking de cada grupo se iza 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. 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 obtienen 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 entre 3 y 5 patinadores 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.

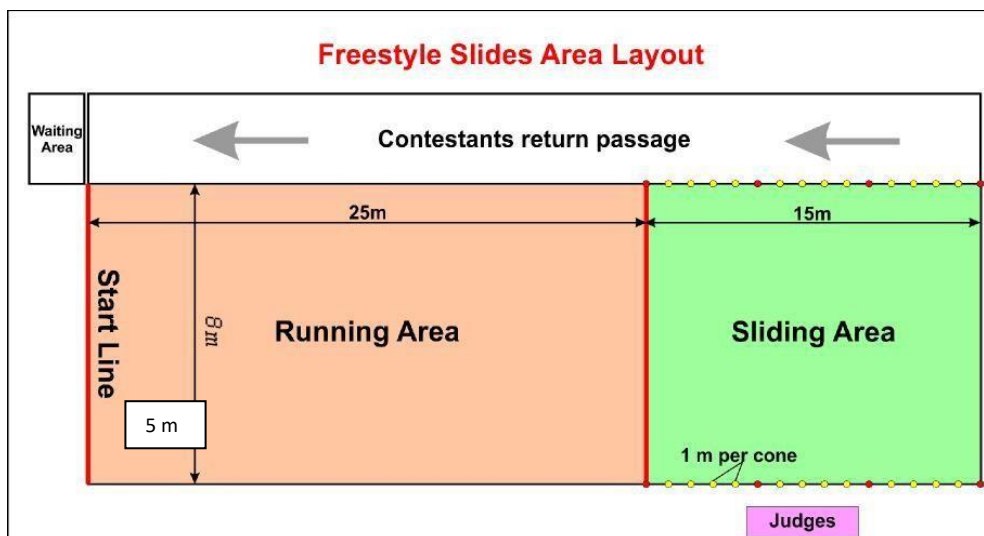
6.1.3. El área de competición deberá ser como mínimo de 40 metros de largo y 5 metros de ancho (pudiendo reducirse este ancho hasta 3 m según necesidades), incluyendo:

6.1.3.1. Una zona de aceleración de entre 22 y 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.

6.1.3.3. Deberá existir una zona de seguridad posterior a la zona de derrape de un mínimo de 3 metros de largo.

FIGURA 9: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA 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 izan 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. En caso de grupos de tres personas, se anunciará primero el primer patinador clasificado (1).

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.

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 3 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 3 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.



6.5.3. Control del cuerpo con el dominio del uso de la parte superior del cuerpo (de cintura para arriba)

6.5.4. Variedad de derrapes: izar 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 una o ambas manos del patinador tocan el suelo, el derrape será considerado nulo.

6.6.3. 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:

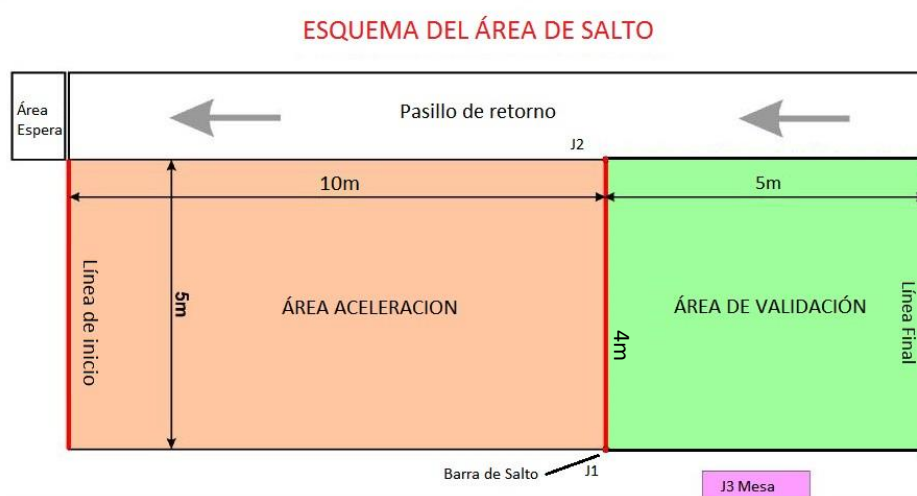
7.1.2.1. Una zona de aceleración de 10 m entre la línea de comienzo y la línea que delimita la barra de salto, para que el competidor pueda acelerar para saltar.

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 7.4.2.).

7.1.2.3 La longitud del listón deberá ser igual o superior a los 3 metros, y con un diámetro de mínimo 2,50 cms., con base plana en las puntas, 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). Se recomienda encarecidamente tener barras de repuesto en caso de reemplazo si es necesario.

7.1.2.4. El saltómetro deberá estar graduado al menos desde los 40 cms hasta los 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.



La prueba de 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. Nomenclatura

7.2.1.1. Pasar: El patinador puede indicar que no va a saltar una altura determinada situándose en la zona de salida y haciendo una "X" con los brazos al juez de mesa, cerciorándose de que ha sido visto.

7.2.1.2. Saltar: En el momento que el patinador cruza la línea de inicio, se considera un salto. El salto será válido en el caso de no incumplir ningún requisito del punto 7.5.1. El salto será nulo en el caso de incumplir alguno de los puntos comentados anteriormente.

7.2.2. Fase de clasificación

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

7.2.2.1 Alturas: Para las categorías alevín e infantil (sub14), la altura de inicio mínima para el género femenino será de 60 cm y de 60 cm para el género masculino. Para las categorías juvenil y junior (sub19) la altura de inicio mínima para el género femenino será de 70 cm y de 80 cm para el género masculino. Para categorías absolutas, la altura de inicio mínima para el género femenino será de 80 cm y de 100 cm para el género masculino.

7.2.2.1.1. El juez principal puede decidir la altura de la primera barra según el contexto de la competición (tiempo, categoría, ...).

7.2.2.2. Se izarán siempre dos subidas de 10 cm y posteriormente, subidas de 5 cm hasta llegar a la fase final.

7.2.2.3. Los competidores pueden decidir no saltar una altura y pasar. En este caso, si el patinador no consiguiera superar la nueva altura, su marca para el ranking reflejaría el último salto válido.

7.2.2.4. Todos los patinadores deben saltar la primera altura.

7.2.3. Fase final

7.2.3.1. 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.

7.2.3.2. Los competidores pueden decidir no saltar una altura y pasar. En este caso, si el patinador no consiguiera superar la nueva altura, su marca para el ranking reflejaría el último salto válido.

7.2.3.3. Cuando quede un solo competidor, este podrá seguir pidiendo aumentos de altura para saltar hasta que falle tres veces en una altura con el fin de homologar mejores marcas y/o récords.

7.4. REQUISITOS DE SALTO

7.4.1. Salida y aviso de salida: El competidor será llamado por su nombre, a partir de ese momento puede efectuar el salto o pasar.

7.4.2. 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.

7.4.2.1. 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.

7.4.3. El competidor podrá acercarse a la barra y referenciar la altura del listón en su cuerpo en el momento que se prepara la barra por el salto. No se permitirá referenciar la altura a su cuerpo en el momento que ya haya saltado un participante.

7.5. PENALIZACIONES

7.5.1. Salto nulo

7.5.1.1. 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.

7.5.1.1.1. Si la barra cae después de que el patinador atravesase la distancia de validación, el salto será nulo.

7.5.1.2. Cuando un competidor es llamado a saltar tendrá 10 segundos para iniciar el salto. Pasado este tiempo se le dará el salto como nulo.

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

7.6. 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 la altura en la que se ha producido el empate.

7.5.2.1.2. Si continúa habiendo empate, el puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de saltos durante toda la competición.



7.5.2.1.3. Si sigue habiendo empate, el puesto más alto se adjudicará al competidor que tenga el primer salto nulo a una altura superior.

7.5.2.1.4 Si el empate persiste, los competidores deberán seguir saltando decrementando 2 cm aquella altura donde los patinadores involucrados no han conseguido validar la altura. Cada uno tiene un máximo de tres intentos, pero si un competidor salta y el otro falla en el mismo turno, no habrá más saltos y el competidor que no haya fallado tendrá el puesto más alto. La barra será subida 2 cm en el caso que los patinadores involucrados validen el salto en el mismo turno y será bajada 2 cm en caso contrario.

7.5.2.1.5. Los competidores deberán saltar todas las alturas en el desempate.

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 la altura en la que se ha producido el empate.

7.5.2.2.2. Si continúa habiendo empate, el puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de saltos durante toda la competición.

7.5.2.2.3. Si sigue habiendo empate, el puesto más alto se adjudicará al competidor que tenga el primer salto nulo a una altura superior.

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

8. ROLLER CROSS

Carrera de obstáculos por grupos de 3 o 4 patinadores en un espacio acotado donde se utiliza material en forma de obstáculos que los patinadores deben de sortear antes de llegar a la meta. Los dos mejores pasan a la siguiente manga.

8.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

La competición se puede desarrollar en una pista polideportiva o espacio similar. El terreno será preferiblemente llano y apto para el patinaje sin grietas, nivelado y con buena adherencia, pero podrán utilizarse pequeñas rampas u otros obstáculos que permita el propio espacio.

8.2. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

8.2.1. Fase de Clasificación (pruebas por tiempo)

Habrán dos rondas de salida libre por patinador. Solo la mejor ronda de las dos se tiene en cuenta para el ranking de la clasificación.

8.2.1.1. Siempre que sea posible, el orden de participación de la segunda ronda está basado en el tiempo obtenido en la primera. Empezando por el que contemple el peor tiempo.

8.2.2. Fase Final (Eliminatorias)

Los patinadores clasificados son agrupados en grupos de tres o cuatro, por sistema de serpentón según el cuadro.

8.2.2.1. El número de grupos dependerá de los patinadores:

- 1-4 patinadores: Final Directa
- 6-8 patinadores: Semifinal con 2 grupos
- 12-16 patinadores: Cuartos de final con 4 grupos.
- 18-23 patinadores: Primera ronda con 6 grupos y cuartos de final con grupos de tres.
- 24-32 patinadores: primera ronda con 8 grupos.

8.2.2.1.1. Para los casos de 5, 9, 10, 11 y 17 patinadores, se hará una pre clasificatoria con los 3 o 4 patinadores que posean peor tiempo de clasificación.

8.2.3. Las carreras:

8.2.3.1. Todos los obstáculos deben ser aprobados por el CNIF, pudiendo utilizar:

- Filas de conos para zigzaguear.
- Espacio para recorrer hacia atrás.
- El circuito no puede tener zonas cuyo ancho sea de menos de un 1 metro y medio.
- Rampas rectas de máximo 70 cms de altura.
- Saltómetros u otros para pasar por encima, de no más de 60 cms.
- Otros objetos para pasar por debajo, de no menos de 90 cms. (105 cms. Para categorías superiores).
- Ante obstáculos complicados se debe ofrecer una escapatoria, así como adaptar el circuito según categoría.
- La entrada a meta vendrá marcada por la primera rueda del primer patín apoyado con algún elemento en el suelo.

8.2.3.2. Los patinadores deben:

- Inspeccionar la pista desde el exterior.
- Aceptar las reglas oficiales de la competición.
- Los competidores están obligados a familiarizarse con el circuito.
- Cumplir con las instrucciones adicionales del juez.

8.2.3.3. Protecciones: Será obligatorio: casco, muñequeras y rodilleras.

8.2.3.4. Penalizaciones:

Los patinadores podrán ser eliminados y descalificados. Teniendo en cuenta la gravedad de la acción, siendo sancionable:

- Atajar voluntariamente obteniendo una ventaja. Quedará a criterio de los jueces la voluntariedad de la acción.
- Cargas indiscriminadas contra los rivales.
- Apoyos en otros patinadores para lograr una ventaja.
- Cerrar en el sprint final a meta. La estela que se elija en la recta final, debe ser la utilizada hasta pasar la línea de meta.
- Desobedecer las órdenes del juez, voluntarios y organizadores de la prueba.

FIGURA 11: DIAGRAMA DE GRUPOS DE ROLLER CROSS

		1 st Round		Quarter Finals		Semi Finals		Finals	
G1	1	0	0	Rank					
	16	0	0						
	17	0	0						
	32	0	0						
G2	8	0	0	Rank					
	9	0	0						
	24	0	0						
	25	0	0						
G3	5	0	0	Rank					
	12	0	0						
	21	0	0						
	28	0	0						
G4	4	0	0	Rank					
	13	0	0						
	20	0	0						
	29	0	0						
G5	3	0	0	Rank					
	14	0	0						
	19	0	0						
	30	0	0						
G6	6	0	0	Rank					
	11	0	0						
	22	0	0						
	27	0	0						
G7	7	0	0	Rank					
	10	0	0						
	23	0	0						
	26	0	0						
G8	2	0	0	Rank					
	15	0	0						
	18	0	0						
	31	0	0						
		QF1		Rank					
		QF2		Rank					
		QF3		Rank					
		QF4		Rank					
		SF1		Rank					
		SF2		Rank					
		Final		Rank					
		Consolation Final		Rank					



ANEXO A: MATRIZ DE FREESTYLE SLALOM

ANEXO B: SISTEMA DE PUNTOS PARA LA VICTORIA

ANEXO C: MATRIZ DE FREESTYLE DERRAPES

ANEXO A: MATRIZ DE FREESTYLE SLALOM

		Dificultad basada en movimientos presentados con fluidez, estabilidad y velocidad media (4 conos o 3 ruedas)								
		SENTADOS		SALTOS		LINEALES (1 rueda)		GIROS (1-2 ruedas)		
		ELASTICIDAD Y OTROS		SALTOS		LINEALES (1 rueda)		GIROS (1-2 ruedas)		
A 50-60	A+		Christie punta atrás					Seven - Chicken (sentado) atrás	A+	A 50-60
			Sillita atrás			Special	Seven - Chicken (sentado)			
			Superman atrás		Viper backside (1 rueda)		Seven - Chicken como-cono atrás			
			Christie punta		Viper frontside (1 rueda)		Seven - Chicken atrás			
B 40-50	A	Aguila Coreana / Butterfly				Clarence	Seven - Chicken como-cono atrás	A	B 40-50	
			Tetera		Christie footspin	No Wiper externo backside	Seven - Chicken como-espacio atrás			
			Superman		Christie footspin	No Wiper interno backside	Seven - Chicken atrás			
			Cafetera punta atrás		Cafetera punta	No Wiper interno frontside	Day&Night atrás - Fishleg atrás (O)			
			Corvo atrás		Corvo	No Wiper externo frontside	Seven - Chicken como-cono			
			Cafetera atrás		Cafetera punta	Day&Night(2+2) - Fishleg(2+2) / Rail	Seven - Chicken			
			Corvo		Kazachok atrás	Machine	Day&Night - Fishleg (O)			
			Christie atrás		Kazachok	Wheeling atrás-adelante	Scar got			
							Swan			
							Corenias			
C 30-40	C+		Cafetera atrás			Wheeling adelante	Vuellos Fijas	C+	C 30-40	
			Christie		Viper backside		Sacarochos			
					Viper frontside		Compas Cruzado			
			Aguila 2 ruedas				Compas Cruzado			
D 20-30	C		Aguila Z			Wheeling adelante	Vuellos Fijas	C	D 20-30	
			Cafetera		Viper backside		Sacarochos			
					Viper frontside		Compas Cruzado			
							Compas Cruzado			
							Fan Voile			
							Total Cross			
							Gran Voile			
							Voile			
							Compas			
							Italiana			
E 10-20	E+		Ocho			Snake 2 ruedas	Compas	E+	E 10-20	
			Cray Legs		Crab		Compas			
			X		Tip-Tap cruzado	1 pie atrás	Mexicana			
					Tip-Tap	1 pie atrás	Sun - Mabrouk			
E	E		Crav		Tip-Tap	Cruzado atrás	Serpiente	E	E 10-20	
			Doble Crav - Mega							
			Nelson cruzado							
			Nelson gusano							

Si se especifica externo/interno, indica la angulación de la rueda
 Concepto frontside: Sea x un punto fijo de la trayectoria del movimiento y en el sentido de la marcha, el patinador avanza tal que el hombro o opuesto a la pierna que ejecuta el truco pasa antes por dicho punto que la pierna que realiza el truco.
 Concepto backside: Sea x un punto fijo de la trayectoria del movimiento y en el sentido de la marcha, el patinador avanza tal que el hombro alineado a la pierna que ejecuta pasan al mismo tiempo por dicho punto.

ANEXO B: 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	12	6	16	10	5	13	22	10	30	24	10	32	22	10	30
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	4	7	20	10	27	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 Suma de punt. vic.	Criterio 2 PV locales	Criterio 3 Punt. tec.	Criterio 4 Punt. vic. total	Criterio 5 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 C: MATRIZ DE FREESTYLE DERRAPES

Dificultad basada en movimientos presentados con fluidez, estabilidad, velocidad media y una longitud de 3 metros					
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		
		Cowboy talón punta	8 Cross punta talón		
		Cowboy punta talón			
			8 Cross 4 ruedas 4 ruedas		
	Cross Em Sui talón talón	Cowboy 4 ruedas 4 ruedas	Cross UFO talón talón	Fastslide talón	
			Cross UFO punta punta	Fastslide punta	
B	Cross Em Sui talón punta	Backslide punta	Cross UFO talón talón		Super paralelo cruzado talón talón
	Cross Em Sui punta punta	Backslide talón	Cross UFO talón punta		Paralelo cruzado talón talón
	Cross Em Sui talón 4 ruedas		Cross UFO talón punta		Super paralelo cruzado punta talón
	Cross Em Sui punta 4 ruedas		Cross UFO 4 ruedas 4 ruedas		Super-paralelo cruzado punta punta
					Paralelo cruzado punta punta
	Cross Em Sui 4 ruedas talón		Águila punta punta		
	Cross Em Sui 4 ruedas punta		Águila punta talón		
	Cross Em Sui 4 ruedas 4 ruedas		Águila talón talón		
			Águila 4 ruedas 4 ruedas		
	Em Sui talón talón		AntiUFO talón talón		Unity / Savannah talón talón
Em Sui punta talón		AntiUFO punta punta	Fastslide 4 ruedas	Unity / Savannah punta punta	
Em Sui talón punta		AntiUFO punta talón		Unity / Savannah talón punta	
Em Sui punta punta		AntiUFO talón punta		Unity / Savannah punta talón	
	Backslide 4 ruedas	UFO punta punta			
		UFO punta talón	Magic punta punta		
		UFO talón punta	Magic talón talón	Super-paralelo cruzado 4 ruedas 4 ruedas	
		UFO talón talón	Magic punta talón	Paralelo cruzado 4 ruedas 4 ruedas	
			Magic talón punta		
		AntiUFO 4 ruedas 4 ruedas			
		UFO 4 ruedas 4 ruedas			
C	Em Sui 4 ruedas talón	Cross Acid punta talón			Paralelo punta punta
	Em Sui 4 ruedas punta	Cross Acid talón talón			Paralelo talón punta
	Em Sui 4 ruedas 4 ruedas	Cross Acid talón punta			Paralelo talón talón
		Cross Acid punta punta		Soul talón talón	Unity / Savannah 4 ruedas 4 ruedas
			Soul punta punta		
			Soul punta talón		
			Soul talón punta		
D		Barrow talón punta			
	Soyale talón talón	Barrow punta talón			
	Soyale talón punta	Barrow 4 ruedas punta			
	Soyale punta talón	Barrow 4 ruedas talón			
	Soyale punta punta	Barrow talón 4 ruedas			
	Soyale 4 ruedas talón	Barrow punta 4 ruedas			Paralelo 4 ruedas 4 ruedas
	Soyale 4 ruedas punta	Cross Acid punta 4 ruedas			
		Cross Acid talón 4 ruedas			
		Acid talón talón			
		Acid punta talón			
Soyale talón 4 ruedas	Acid talón punta		Magic 4 ruedas 4 ruedas		
Soyale punta 4 ruedas	Acid punta punta		Soul 4 ruedas talón		
	Acid 4 ruedas talón		Soul 4 ruedas punta		
	Acid 4 ruedas punta				
E	Soyale 4 ruedas 4 ruedas	Barrow 4 ruedas 4 ruedas			Powerslide punta punta
					Powerslide talón talón
					Powerslide punta talón
		Cross Acid 4 ruedas 4 ruedas			Powerslide talón punta
					Soul punta 4 ruedas
					Soul talón 4 ruedas
		Acid punta 4 ruedas			Soul 4 ruedas 4 ruedas
	Acid talón 4 ruedas				
	Acid 4 ruedas 4 ruedas			Powerslide punta 4 ruedas	
				Powerslide talón 4 ruedas	
				Powerslide	

Marcado en rojo es el pie que derrapa