



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

Temporada 2017

(Aprobado en Comisión Delegada R.F.E.P. 04.02.17)



## 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. Recogeconos
- 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. Recogeconos
- 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. Recogeconos
- 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. Recogeconos
- 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:

COPA ESPAÑA	CTO. ESPAÑA	EDAD A CUMPLIR EN TEMP.
JUNIOR	ALEVÍN	10-11 años
	INFANTIL	12-13 años
	JUVENIL	14-16 años
SENIOR	JUNIOR	17-19 años (hasta 31 dic.)
	SENIOR	20 años a 1 enero en adelante
	MASTER 30*	30-39 años
	MASTER 40*	40 cumplidos en adelante

(\*) El requisito para poder participar en esta categoría será tener la edad reglada únicamente. A partir de la temporada 2017.

### 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.

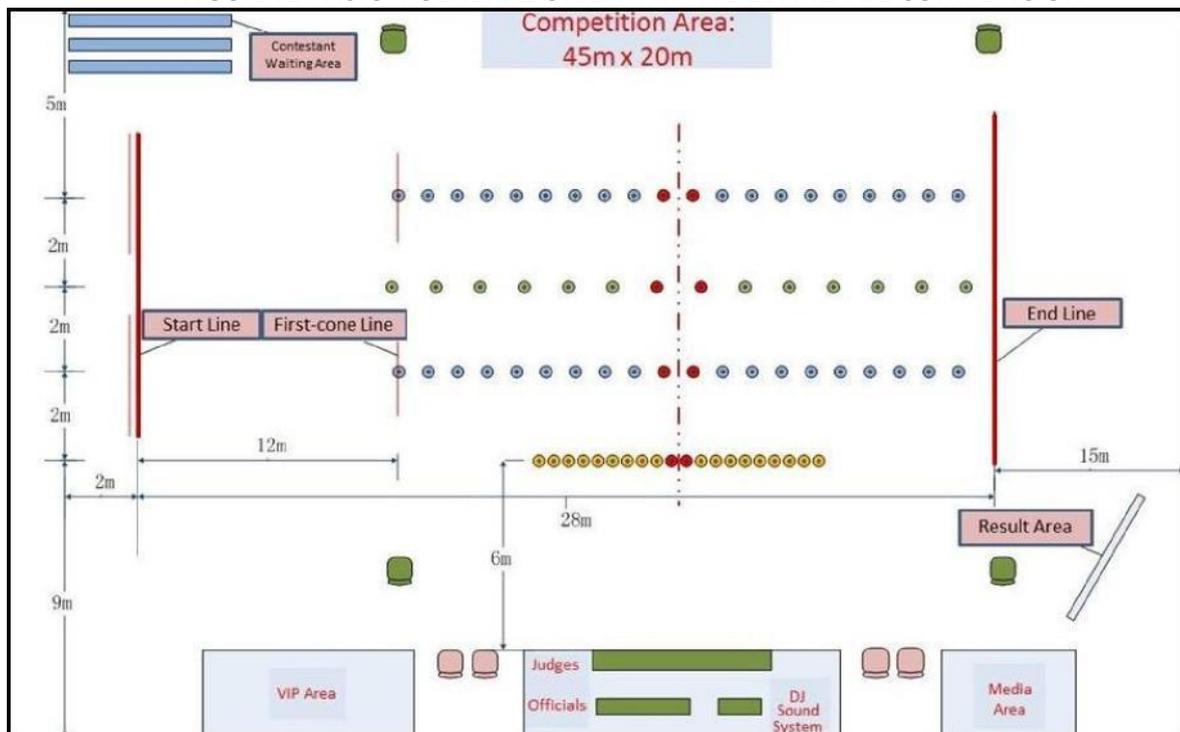
1.3.2.1. El orden de las líneas, comenzando por la más cercana a los jueces, es: 50 cm, 80 cm, 120 cm y 80 cm (esta última solo para la modalidad Battle).

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 comprendido 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 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.



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

El circuito consiste en ir sumando puntos según la clasificación obtenida en cada prueba del circuito, que dependerán de la clase de éstas (A, B o C). 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 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.

Las pruebas principales del circuito serán de clase A o B, pero también sumarán puntos aquellas que reúnan los requisitos para puntuar siendo eventos clase C. La clase que tendrá cada prueba quedará definida por la RFEP.

### **Clase A**

Las competiciones clase A, son puntuables tanto en el circuito de la Copa de España, como en el circuito WSS pudiendo ser éstas catalogadas con hasta 1 cono. Son las competiciones más importantes del circuito nacional y, por lo tanto, las que más puntos otorgan a los participantes.

### **Clase B**

Las competiciones clase B, son puntuables tanto en el circuito de la Copa de España, como en el circuito WSS pudiendo ser catalogadas entre 1 y 4 conos. Segundas competiciones más importantes en el circuito nacional.

### **Clase C**

Las competiciones clase C, son eventos puntuables en el circuito de Copa de España sólo si hubiese un reconocimiento expreso. La catalogación en el circuito WSS es de 0 conos. Pertenecen directamente a esta categoría aquellas ciudades que no sean clase A o B.



Tabla puntuaciones según clase:

Clase C	Clase B	Clase A
1. 100	1. 200	1. 300
2. 86	2. 180	2. 269
3. 78	3. 169	3. 250
4. 72	4. 161	4. 238
5. 66	5. 153	5. 226
6. 62	6. 147	6. 216
7. 58	7. 141	7. 207
8. 55	8. 137	8. 201
9. 52	9. 133	9. 195
10. 50	10. 130	10. 190
11. 48	11. 127	11. 185
12. 46	12. 125	12. 181
13. 44	13. 122	13. 176
14. 43	14. 120	14. 173
15. 41	15. 118	15. 170
16. 40	16. 116	16. 167
17. 38	17. 114	17. 164
+1. -1	18. 113	18. 162
	19. 112	19. 161
	20. 111	20. 159
	21. 110	21. 157
	+1. -1	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 si.

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			
+			
C1	C2	C3	C4
17	18	19	20
24	23	22	21
25	26	27	28
32	31	30	29
33	34	35	36
40	39	38	37



2.2.1.3. La ronda de clasificación se registrará 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**

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

## **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 los trucos (véase anexo B – Matriz de trucos).
- 2.6.1.2. Variedad: los patinadores deberán ejecutar e integrar diferentes tipos de trucos que incluyan sentados, giros, trucos a una rueda (wheeling), etc.
- 2.6.1.3. Continuidad: los movimientos deberán ser variados para que el patinador muestre fluidez y continuidad.
- 2.6.1.4. Velocidad y ritmo: la velocidad de los trucos ejecutados por el patinador afecta a la dificultad técnica de su ronda. Cambios controlados de trucos manteniendo la velocidad demuestran un buen control de los trucos. Trucos ejecutados al ritmo de la música también demuestran un alto nivel técnico.

### **2.6.2. Puntuación artística**

La puntuación artística está en parte derivada de la puntuación técnica y debe seguir, por tanto, los rangos de la matriz. Se utilizara 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 trucos: Este criterio mide la dificultad del lugar donde se realizan los trucos 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 100 puntos. Habrá dos componentes en la puntuación: la puntuación técnica máxima – 50 puntos – y la puntuación artística máxima – 50 puntos –. La puntuación final se aproxima al decimal más cercano para determinar el resultado final.

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

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

2.7.1.2. Los trucos 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.

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

2.7.2.1. Trucos sentados: 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. Trucos de salto: los pies del patinador deberán abandonar el suelo juntos.

2.7.2.3. Trucos 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. Trucos a una rueda / wheeling: trucos 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. Otros trucos: son el resto de trucos, los que no son trucos 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:

2.8.2.2 Si más de 5 intervalos de conos no son cruzados por el patinador, se le penalizará con 5 puntos.

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.

2.8.2.2. Si más de 5 intervalos de conos no son cruzados por el patinador, se le penalizará con 5 puntos.

### 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</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
Caída	2	Ligera caída con una o dos manos tocando el suelo que no afecta la
Caída de impacto	5	Caída violenta al suelo.
Tiempo de actuación	10	Actuación termina antes o después del rango de tiempo permitido (105-
Interrupción durante la	5	Actuación interrumpida por el patinador. A la discreción del juez
Conos movidos	0,5	Por cada cono movido o intervalo no pasado.
Intervalos no pasados	5	Para más de 5 intervalos no pasados.
Tirar ropa	2	Por tirar ropa, incluidas gafas.
Vestimenta adecuada	Descalif.	Por uso inapropiado de vestimenta.
Penalización musical	10	Por retraso en el envío de la música.

## 2.9. RECOGECONOS

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

2.9.2. Los recogeconos 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 los dos patinadores de cada pareja (se tomará el último ranking RFEP y el resto 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 150 puntos. Habrá 3 componentes en la puntuación. La puntuación técnica máxima es de 50 puntos, la puntuación artística máxima es de 50 puntos y la puntuación de sincronización máxima es de 50 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. RECOGECONOS

Las normas de recogeconos 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 jam 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 si 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).

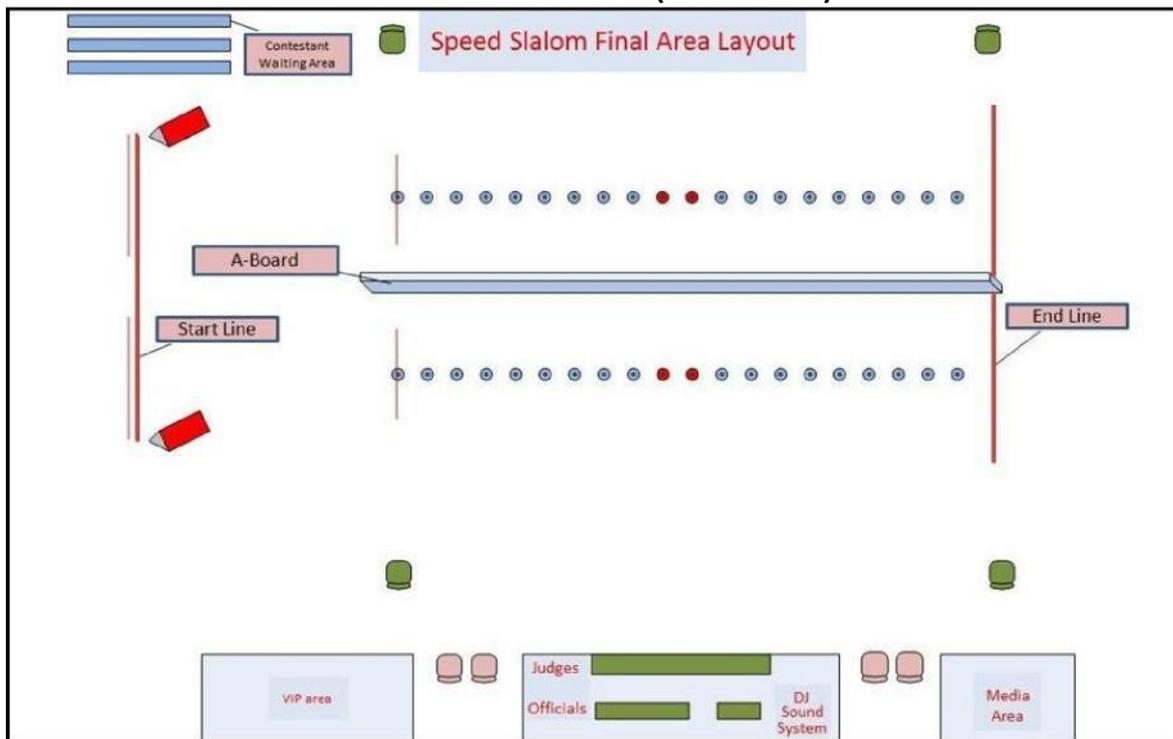
4.1.2.1. El primer cono está colocado a 12 m de distancia desde la línea de salida más cercana. La línea final se coloca 80 cm desde el último cono (véase figuras 4 y 5).

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

**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)

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. 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.

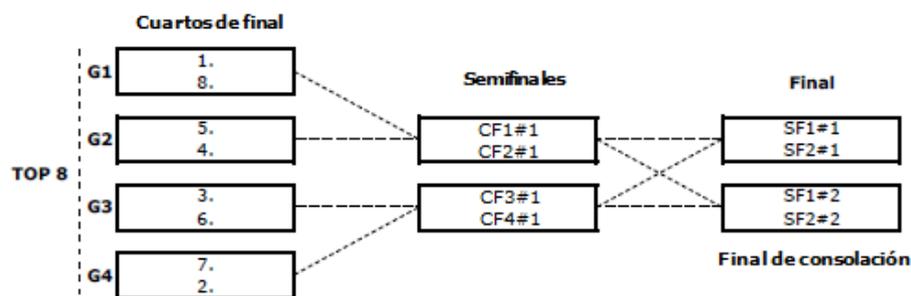
4.2.1.2. El orden de participación de la segunda ronda de los patinadores está basado en el tiempo obtenido en la primera ronda, empezando por el que tenga el peor tiempo. Si hubiese patinadores de la lista en orden aleatorio sin tiempo se añadirán al principio, en orden aleatorio, participando antes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

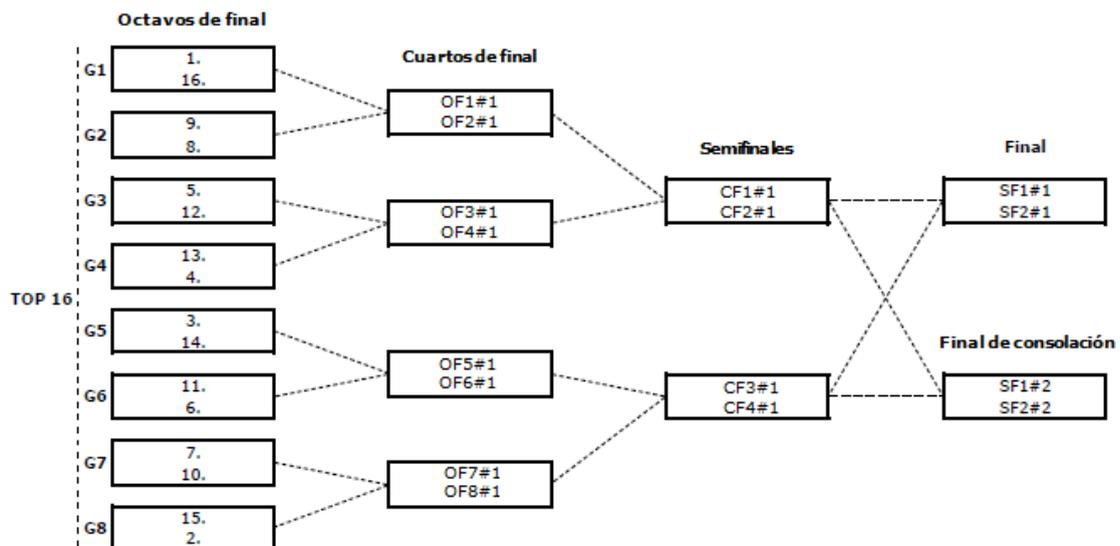
4.2.2. Fase final (sistema KO)

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 pie 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 pie 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 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 pie 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 pie 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.

#### 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. Está prohibido saltar. De 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.

4.4.7 - Está prohibido cambiar de truco durante la línea de conos (Ej.: Cambiar de hacia delante hacia atrás, de plano a una rueda o de una rueda a plano). De ser así, la ronda es nula y no se dará ningún tiempo. La única excepción es que se puede levantar a una sola rueda en el último tramo que va desde que termina el último cono hasta la línea de salida.

#### **4.5. RECOGECONOS**

Las normas de recogeconos 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.

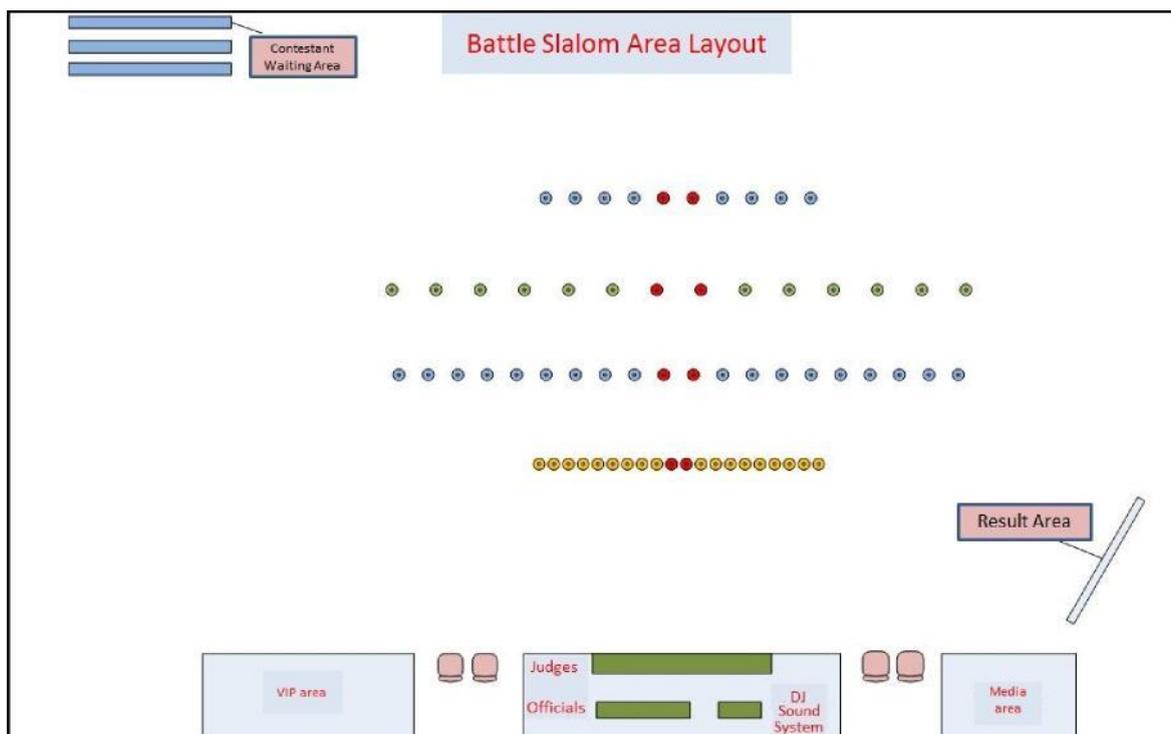
## 5. BATTLE FREESTYLE SLALOM

Los patinadores compiten en pequeños grupos de 3 o 4 y tienen varias rondas para superar 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 7).

**FIGURA 7: 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 se organizará pensando siempre en tener unas semifinales de calidad con 8 participantes, preclasificando a patinadores del top por etapas en función del número de participantes.

5.2.3.1 A partir de 9 competidores inclusive, los árboles se realizarán de acuerdo al anexo E.

## **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).

5.3.2. 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.

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**

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:

5.5.1. 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

5.5.2. Continuidad y flujo: Los trucos 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.

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

5.5.4. 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 trucos similares se repiten varias veces en la misma ronda, la apreciación de la variedad del patinador disminuye.

## **5.7 RECOGECONOS**

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

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

5.7.3. Los recogeconos 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.

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.

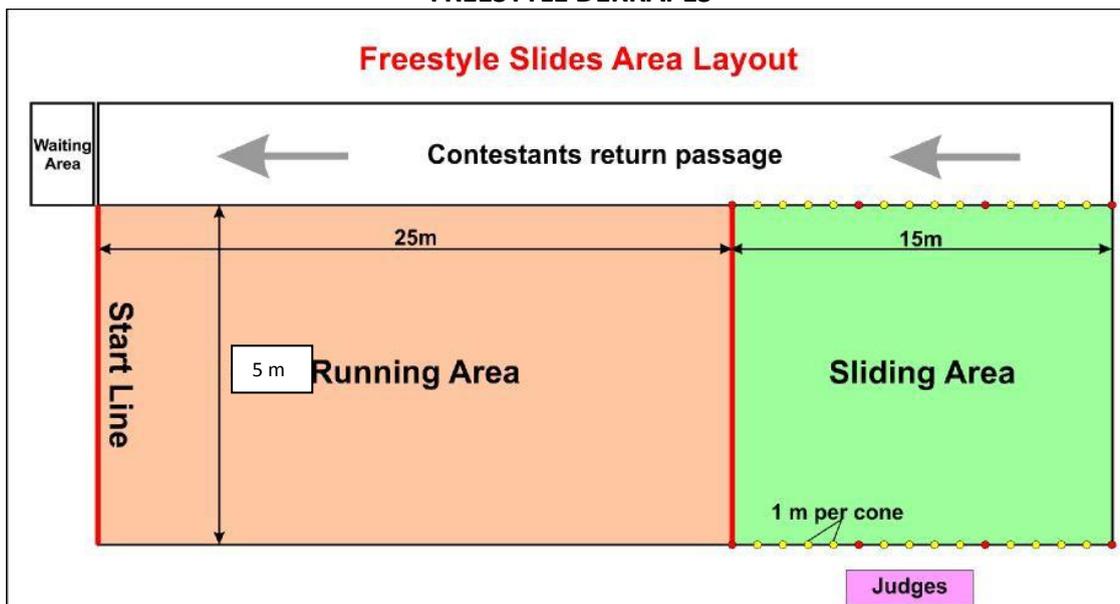
6.1.2. Las mesas de jueces se colocarán de cara al área de ejecución. Estas deberán estar al menos a 1 metro del área de competición.

6.1.3. El área de competición deberá ser como mínimo de 40 metros de largo y 5 metros de ancho, 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 composición 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.



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.

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 trucos 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 los trucos comiencen y terminen controladamente 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.

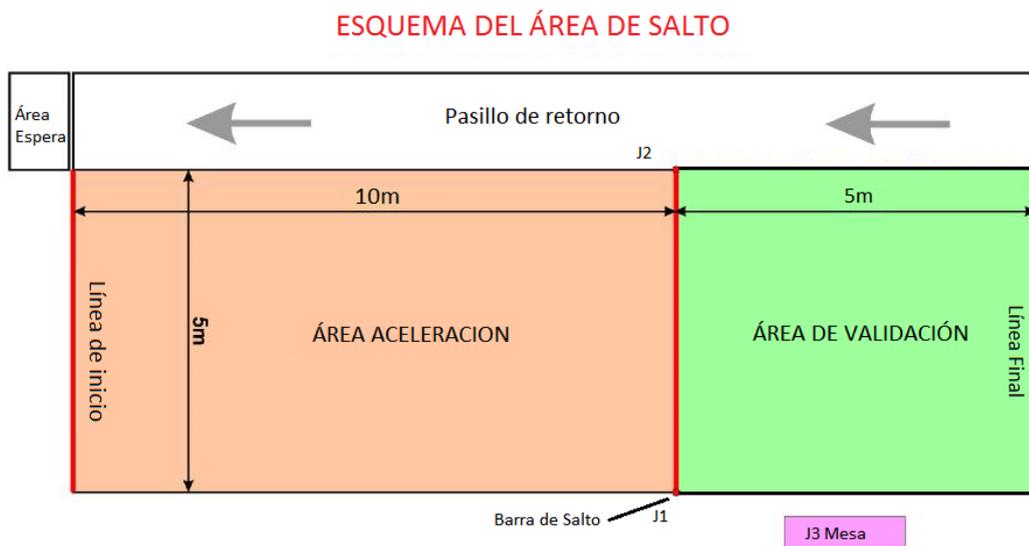
7.1.2. El área de competición deberá ser como mínimo de 15 m de largo y 5 m de ancho, incluyendo:

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).

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





## **7.2. NORMATIVA DE COMPETICIÓN**

El salto está estructurado en dos fases: Una fase de clasificación, basada 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**

Comienza en 50 cm para menores de 16 años, 60 cm para mujeres mayores de 16 años y 90 cm para hombres mayores de 16 años. Esta altura aumentará en 10 cm para las dos primeras subidas, siendo por tanto las 3 primeras alturas: 50,60,80 para categorías desde alevín a juvenil masculino y femenino (menores de 16 años); 60,70,80 para la categoría femenina junior y senior (mayores de 16 años) y 90,100,110 para la categoría masculina junior y senior (mayores de 16 años). Posteriormente en 5 cm hasta que queden 3 competidores o menos. Los competidores tendrán 2 intentos para superar cada altura en esta fase.

### **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.

## **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 ésta 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**

El orden de participación de los patinadores está basado en el último ranking de salto, empezando por el que tenga el peor ranking. Si hubiese patinadores sin ranking se añadirán al principio de la lista en orden aleatorio, con lo que saldrán primero.

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.

7.5.1.1. En caso de empate a la hora de cubrir podios el puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de fallos durante toda la competición hasta la última altura superada.

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

7.5.1.3. Si aun así el empate persiste, los patinadores deberán volver a saltar la última altura conseguida, incrementando de 1 en 1 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.

7.5.1.4. 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.



**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 E: GRUPOS DE BATTLE**



## 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	Confirmado
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 recogeconos			
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 futbol, 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	Portatil	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 recojeconos 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	Podium					
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			

En conos de 80 mm		Otros	Sentados	Salto	Wheeling / Hacia delante/atrás	Spins
A 40-50			Back Toe Christie			Toe Footspin Spin
			Toe Christie			One Come / One Foot Spins Backward
						One Come, One Foot Spins
						One Come, Outside Backward 7
						One Come, Inside Backward 7
						Inside Backward 7
						Outside Backward 7
						One Come, Inside Forward 7
						One Come, Inside Forward 7
						Inside Forward 7
B 30-40			Footspin Punta	Footspin footspin	Wheeling Shift / Wheeling Fake	Outside Forward One Foot Spins
				Back Kasakchok		Inside Forward One Foot Spins
						Back Cross Korean Volt
C 20-30			Toe Wheel Bagle	Footspin	Flat Shift / Flat Fake	One Come Cross Korean Volt
						Cross Korean Volt
D 10-20			Special - IV5	Cross sitting heel-toe		Two Wheels Spinning
E 01-10			Otros	Salto	Wheeling Shift / Wheeling Fake	Spins
E 01-10			Brush / X Back			J-Turn
			Heel Toe Special	Backward strutting heel		2 feet Spin
			Heel / Toe Cross / Crab	Sitting Heel/Toe		TotalCross
E 01-10			One Come Crazy Series			
E 01-10			Eight			
E 01-10			Back Flight			
E 01-10			Crazy Legs			
E 01-10			X Jump			
E 01-10			Crab Cross			
E 01-10			Crab			
E 01-10			One Foot Back			
E 01-10			One Foot			
E 01-10			Back Cross/Snake/Fish			
E 01-10			Cross/Snake/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												
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 5	Patinador 5	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 es mayor 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		Maqic Punta Punta	Cross Parallel 8 ruedas
		Cross Ern Sui Talón Punta		Maqic Talón Talón	
		Ern Sui Punta Talón		Maqic Punta Talón	
		Ern Sui Punta Punta			
		Ern Sui 4 ruedas			Unity / Savannah Talón Talón
					Unity / Savannah Punta Punta
				Unity / Savannah Punta Talón	
C	Soyale Talón Talón			Maqic 8 ruedas	Unity / Savannah 4 ruedas
	Soyale Talón Punta			FastWheel 4 ruedas	Eagle Punta Punta
	Soyale Punta Talón			FastWheel Talón	Parallel 8 ruedas
	Soyale Punta Punta			FastWheel Punta	Parallel Talón Punta
	Soyale Talón			FastWheel Talón Talón	Parallel Talón Talón
	Soyale Punta			FastWheel Punta Punta	
	Soyale 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.

**ANEXO E: GRUPOS DE BATTLE**

Árbol 9-10 participantes

PRECLASIFICATORIAS		Semi-Finales		Finales		Ranking	
	<b>Nº</b>		<b>Pos</b>		<b>Pos</b>		<b>Rank</b>
PQF1	7	SF1	1	Final	SF1 #1	1 / F#1	
	8		4		SF2 #1		
	9		5		SF1 #2		
	10	PQF1 #2	SF2 #2				
			<b>Pos</b>		<b>Pos</b>		
		SF2	2	Final B	SF1 #3	5 / FB#1	
			3		SF2 #3	6 / FB#2	
			6		SF1 #4	7 / FB#3	
			PQF1 #1		SF2 #4	8 / FB#4	
						9 / PQF1#3	
						10 / PQF1#4	

Árbol 11-12 Participantes

PRECLASIFICATORIAS		Semi-Finales		Finales		Ranking	
	<b>Nº</b>		<b>Pos</b>		<b>Pos</b>		<b>Rank</b>
PQF1	5	SF1	1	Final	SF1 #1	1 / F#1	
	8		4		SF2 #1		
	9		PQF1 #2		SF1 #2		
	12	PQF2 #1	SF2 #2				
			<b>Pos</b>		<b>Pos</b>		
		SF2	2	Final B	SF1 #3	5 / FB#1	
			3		SF2 #3	6 / FB#2	
			PQF1 #1		SF1 #4	7 / FB#3	
			PQF2 #2		SF2 #4	8 / FB#4	
						9 / PQF1#3	
						9 / PQF2#3	
						11 / PQF1#4	
						11 / PQF2#4	

Árbol 13-14 Participantes

PRECLASIFICATORIAS		Semi-Finales		Finales		Ranking	
PQF1	Nº	SF1	Pos	Final	Pos	Rank	
	3		1		SF1 #1		1 / F#1
	8		PQF1 #1		SF2 #1		2 / F#2
	9		PQF2 #2		SF1 #2		3 / F#3
14	PQF3 #2	SF2 #2	4 / F#4				
PQF2	Nº	SF2	Pos	Final B	Pos		5 / FB#1
	5		2		SF1 #3		6 / FB#2
	6		PQF1 #2		SF2 #3		7 / FB#3
	11		PQF2 #1		SF1 #4		8 / FB#4
12	PQF3 #1	SF2 #4	9 / PQF1#3				
PQF3	Nº						9 / PQF2#3
	4						9 / PQF3#3
	7					12 / PQF1#4	
	10					12 / PQF2#4	
13					12 / PQF3#4		

Árbol 15-16 Participantes

PRECLASIFICATORIAS		Cuartos Final		Semi-Finales		Finales		Ranking	
PQF 1	Nº	QF1	Nº	SF1	Pos	Final	Pos	Rank	
	9		5		1		SF1 #1		1 / F#1
	12		8		4		SF2 #1		2 / F#2
	13		PQF1 #2		QF1 #2		SF1 #2		3 / F#3
16	PQF2 #1	QF2 #1	SF2 #2	4 / F#4					
PQF2	Nº	QF2	Nº	SF2	Pos	Final B	Pos		5 / FB#1
	10		6		2		SF1 #3		6 / FB#2
	11		7		3		SF2 #3		7 / FB#3
	14		PQF1 #1		QF2 #1		SF1 #4		8 / FB#4
15	PQF2 #2	QF1 #2	SF2 #4	9 / QF1#1					
									9 / QF2#1
									11 / QF1#2
								11 / QF2#2	
								13 / PQF1#3	
								13 / PQF2#3	
								15 / PQF1#4	
								15 / PQF2#4	





