



*Real Federación Española de Patinaje*  
*Comité Nacional P.Velocidad – Freestyle*  
e-mail : [p.velocidad@fep.es](mailto:p.velocidad@fep.es)  
[freestyle@fep.es](mailto:freestyle@fep.es)

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

TEMPORADA 2013

**APROBADO EL 25/05/2013 en Comisión Delegada.**



## INDICE

Normas Generales de Freestyle	4
-------------------------------	---

### \* Modalidades:

#### Modalidades oficiales

1. Freestyle Slalom Classic	9
Definición	
Lugar de Competición	
Material	
Desarrollo de la Competición	
Jueces y otros	
Competidores	
2. Freestyle Slalom Battle	16
Definición	
Lugar de Competición	
Material	
Desarrollo de la Competición	
Jueces y otros	
Competidores	
3. Speed Slalom	29
Definición	
Lugar de Competición	
Material	
Desarrollo de la Competición	
Jueces y otros	
Competidores	
4. Salto sin rampa	33
Definición	
Lugar de Competición	
Material	
Desarrollo de la Competición	
Jueces y otros	
Competidores	



Modalidades opcionales

- |                              |    |
|------------------------------|----|
| 5. Salto con rampa           | 35 |
| Definición                   |    |
| Lugar de Competición         |    |
| Material                     |    |
| Desarrollo de la Competición |    |
| Jueces y otros               |    |
| Competidores                 |    |
| 6. JAM                       | 38 |
| Definición                   |    |
| Lugar de Competición         |    |
| Material                     |    |
| Desarrollo de la Competición |    |
| Jueces y otros               |    |
| Competidores                 |    |
| 7. Derrapes                  | 42 |
| Definición                   |    |
| Lugar de Competición         |    |
| Material                     |    |
| Desarrollo de la Competición |    |
| Jueces y otros               |    |
| Competidores                 |    |



## REGLAS COMPETICIONES NACIONALES DE FREESTYLE

### Normas Generales FREESTYLE

#### 1. Modalidades:

- A. Las modalidades oficiales se regirán por las reglas y normas establecidas por la Real Federación Española de Patinaje.
- B. Las modalidades que se encuentra aprobadas oficialmente por la R.F.E.P. son: freestyle slalom classic, freestyle slalom battle, speed slalom y salto sin rampa.

Las modalidades opcionales serán las siguientes: salto con rampa, jam y derrapes.

#### 2. Zona de competición:

El suelo ha de ser liso, libre de asperezas, grietas o elementos que puedan entorpecer o ser una obstrucción en la competición. Esta zona será la habilitada para la realización efectiva de las pruebas y evaluación de los jueces.

Los espectadores, cámaras, entrenadores y demás personas no podrán acceder a la zona de competición. Únicamente se encontrarán en ella el patinador/es que vaya/n o esté/n realizando su ronda o turno. Como excepción se permitirá el acceso a un cámara oficial siempre y cuando no estorbe, tenga la correspondiente conformidad por parte de los jueces y la organización y, en caso de haber perjudicado (bajo el criterio de los jueces) la actuación del competidor, éste podrá repetir la ronda.

Una vez que el competidor finalice la ronda, el siguiente competidor podrá acceder a la zona de competición. Cada vez que finalice una modalidad podrán acceder a calentar los siguientes participantes (haciendo también separación entre femenino y masculino), mientras los jueces deliberan. La entrada a la zona será indicada por parte de los jueces, indicando los nombres o dorsales de las personas que pueden acceder, no pudiendo usar esa zona personas que no vayan a competir inmediatamente.

#### 3. Dimensiones y prueba de pista:

Las dimensiones recomendables mínimas de la pista deben ser de 40 x 20 m.

Se habilitará un horario previo al comienzo de la competición para la prueba de pista.



#### 4. Zona de calentamiento:

No será una zona obligatoria pero sí recomendable. Igualmente se intentará que sea igual o parecida a la zona de competición en dimensiones y siempre respetando la calidad del suelo. Deberá estar disponible prioritariamente para los competidores que vayan a participar de manera más inmediata. Serán informados de forma escrita y expuesto en un lugar visible los horarios que la organización determine para los calentamientos, aunque serán susceptibles de cambios en función del desarrollo de la competición. Cualquier modificación ha de ser comunicada a los competidores.

Esta área será únicamente utilizada por los participantes de la competición y estará sujeta a las diferentes restricciones de uso reguladas por los jueces e informada por la organización del evento.

Dependiendo del lugar y del tamaño del evento, puede delimitarse un área exclusiva para los competidores, independiente de las anteriormente mencionadas.

En caso de no haber zona de calentamiento los competidores tendrán unos minutos en la zona de competición mientras los jueces deliberan entre una modalidad y otra para calentar, siendo llamados por nombre o dorsal a calentar según modalidad y categoría. En caso de haber zona de calentamiento habilitada se podrá eliminar estos minutos concedidos a los competidores

#### 5. Material de competición:

Se considerará material de competición todo aquel objeto que se vaya a situar en el área de competición o tenga alguna intervención dentro de la ronda. Los jueces revisarán los materiales no usuales ni necesarios dentro de la práctica deportiva que puede introducir el patinador. No se considerará material de competición los elementos externos que puedan interrumpir la misma.

Si ocurre alguna interrupción que pueda suponer una modificación física en el espacio psicomotor, como la introducción de un objeto ajeno al patinador en el área de competición, el competidor tendrá derecho a una repetición de su ejecución desde el principio siempre y cuando los jueces no detecten intencionalidad de favorecer al competidor (por ejemplo con el lanzamiento intencionado de un objeto si conviniera repetir la ronda al patinador). En el caso de que finalice la ejecución no se podrá volver a repetir, sólo se podrá pedir una repetición de la misma si ésta no ha sido finalizada por el competidor y ha presentado las oportunas quejas a los jueces. En caso de repetición y antes de la misma, el competidor podrá escoger si inicia de nuevo o continúa desde el punto de la interrupción, reanudando la valoración los jueces únicamente a partir del momento en que se produjo la interrupción. En el caso de que se haya intentado



favorecer al patinador, éste sólo podrá reiniciar la ronda desde el mismo punto en el que se produjo la detención.

Cámara: La organización proveerá con al menos 1 cámara, siendo aconsejable una 2ª.

Especificidad: cada modalidad contará con el material específico que corresponda, se desarrollará de forma extensa dentro de cada una de ellas.

Patines: Se podrá entrar a la zona de competición y participar con todo tipo de patines.

## 6. Copa de España RFEP

El circuito consiste en ir sumando puntos según la clasificación obtenida en cada prueba del circuito, que dependerán de la importancia 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 calcula sumando las 3 mejores puntuaciones que cada patinador haya obtenido a lo largo del circuito de competiciones, haciendo distinción según modalidad. Con esta puntuación obtenemos el ranking final y los campeones de la Copa de España.

Los organizadores no estarán obligados a realizar todas las modalidades en cada etapa de la Copa de España.

Las pruebas del circuito podrán también otorgar puntos para las World Slalom Series (el circuito internacional de competiciones de freestyle slalom y speed slalom). Las World Slalom Series 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, podrán puntuar tanto en el circuito de la Copa de España RFEP, como en circuito WSS pudiendo ser éstas catalogadas entre 0 y 4 conos.

Son las competiciones más importantes del circuito nacional, por lo tanto las que más puntos otorgan a los participantes.

### **Clase B**

Las competiciones clase B, podrán puntuar tanto en el circuito de la Copa de España RFEP, como en circuito WSS pudiendo ser éstas catalogadas entre 0 y 4 conos. Son las segundas competiciones más importantes en el circuito nacional.



### Clase C

Las competiciones clase C, son eventos puntuables en el circuito de la Copa de España RFEP sólo si hay un reconocimiento para el circuito y si se organiza antes de que termine la última competición Clase A o B de la temporada. La catalogación si procede en el circuito WSS es de entre 0 y 4 conos. Pertenecen directamente a esta categoría aquellas ciudades que no sean clase A ni B.

Tabla puntuaciones según clase:

Clase C	Clase B	Clase A
1. 50	1. 200	1. 300
2. 48	2. 180	2. 269
3. 46	3. 169	3. 250
4. 44	4. 161	4. 238
5. 43	5. 153	5. 226
6. 41	6. 147	6. 216
7. 40	7. 141	7. 207
8. 38	8. 137	8. 201
9. 37	9. 133	9. 195
10. 36	10. 130	10. 190
11. 35	11. 127	11. 185
12. 34	12. 125	12. 181
+1. -1	13. 122	13. 176
	14. 120	14. 173
	15. 118	15. 170
	16. 116	16. 167
	17. 114	17. 164
	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

### 7. Reclamaciones / Protestos:

Salvo por las indicaciones expresas de cada modalidad al respecto, las reclamaciones sobre la competición sólo pueden ser formuladas por el delegado del club o de federación al que pertenezca el patinador o por el mismo, si es un patinador independiente. No se admitirán las reclamaciones formuladas por otras personas.

Las reclamaciones se presentarán al JUEZ ÁRBITRO para que la resuelva en primera y única instancia. Las reclamaciones sobre el ranking se podrán presentar tras la publicación del mismo, por escrito y en formato proporcionado a tal efecto y disponible en la mesa de reclamaciones, en un plazo máximo de 15 minutos tras la publicación y abonando una



tasa de 100 euros. 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 autonómica, si es una competición de dicho nivel o en la Federación Española si se trata de una competición de nivel Nacional. Cualquier otro tipo de reclamación no relacionada directamente con el ranking se podrá realizar durante todo el transcurso de la competición.

Se podrán realizar sugerencias sin costo alguno en la misma mesa que las reclamaciones, pero no serán respondidas durante el transcurso de la competición y no podrán contener temas relativos al ranking o temas que debieran ser tratados con una reclamación como tal. Podrán hacerse reclamaciones sobre las notas de uno o más jueces y sobre el propio patinador u otro de la competición. Por lo que se refiere a las reclamaciones relativas a los tiempos, será considerado como referencia siempre el tomado por los cronometradores.

Según El Reglamento General de Patinaje, durante el Campeonato de España y Copa de España RFEF o competiciones análogas, deberá constituirse un Comité Deportivo integrado por:

- El representante de la R.F.E.P. que actuará como Presidente. Será el que proporcionará la respuesta oficial con la mayor celeridad y en el plazo más breve posible.
- El representante de la Federación Autonómica del lugar donde se celebre.
- Un representante de cada uno de los clubes participantes.

#### 8. Jueces y otros:

Los jueces son las únicas personas habilitadas para estar situadas en la mesa de jueces, salvo que se habilite un espacio adicional para colaboraciones. Los competidores deben atender en todo momento a las indicaciones que reciban por parte de los jueces.

#### 9. Competidores:

Los competidores tendrán un horario de entrenamiento antes del inicio de la competición, indicado en el horario establecido. Así mismo tendrán unos minutos en la zona de competición mientras los jueces deliberan entre una modalidad y otra para calentar, siendo llamados por nombre o dorsal a calentar según modalidad y categoría. En caso de haber zona de calentamiento habilitada se podrá eliminar estos minutos concedidos a los competidores. Los competidores deben atender en todo momento a las indicaciones que reciban por parte de los jueces.

En caso de que la organización estime oportuno repartir dorsales identificativos, los competidores deberán llevarlo visible durante toda la competición en un lugar a determinar por los jueces.



## **FREESTYLE SLALOM CLASSIC**

### **1. DEFINICIÓN**

El patinador realizará una ronda de freestyle slalom (zigzaguo entre conos) con su propia música de entre 80 y 100 segundos a lo largo de las tres líneas de conos existentes. Los jueces darán las puntuaciones finales de cada ronda tras cada una de ellas.

### **2. LUGAR DE COMPETICIÓN**

#### **A. Zona de Competición**

El área de competición debe ser al menos de 40 m de largo y 10 m de ancho. Se distribuirá en zona de jueces y zona de competición. Podrá tener una longitud más reducida previa aprobación por parte del Comité Nacional de Freestyle.

#### **B. Colocación de los conos**

Habrán tres filas de conos. Las filas de conos se colocarán en línea recta. En una misma fila, la distancia entre los conos debe ser la misma. Las tres líneas se colocarán de la siguiente forma:

- Una línea de 14 conos separados por 120 cm.
- Una segunda línea de 20 conos separados por 80 cm.
- Una tercera línea de 20 conos separados por 50 cm.

Cada línea estará separada de la anterior por 2 m. La línea de 80 cm estará entre la de 50 cm y la de 120 cm, que contará con al menos 2 m de distancia con cualquier obstáculo. El centro de cada línea estará en el eje del centro de la competición. La mesa de los jueces estará en el mismo eje, siendo recomendable que esté a 3 m de distancia y al menos a 2 m en cualquier caso de la línea de 50 cm.

Cada cono se marcará delimitando su área mediante un círculo o con pegatinas. Véase el plano del área incluida en la normativa (pág. 17).

#### **C. Zona de calentamiento**

Véase punto 4. De Normas Generales.

#### **D. Zona de Resultados**

Debe habilitarse un espacio para que los patinadores escuchen los resultados o sean entrevistados.



### 3. MATERIAL

Son necesarios 20 conos para la fila de 80 cm, 20 conos para la fila de 50 cm y 14 conos para la fila de 120 cm. En total: 54 conos, debiendo ser los mismos en cuanto a dimensiones y propiedades. Se usará el mismo color en cada fila (no necesariamente el mismo color para las 3 líneas). Serán marcados delimitando su área circular.

Conos: Deben tener aproximadamente unos 8 cm de diámetro en la base y unos 8-10 cm de alto. En caso de contar con zona de calentamiento se habilitarán líneas de conos en ella.

Para el resto de consideraciones relacionadas véase el punto 5. De Normas Generales.

### 4. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

Los participantes elegirán su música para su ronda, facilitada a la organización mínimo una semana antes de la realización del campeonato según se establezca.

#### A. RONDAS

Sólo se realizará una ronda por patinador/a.

#### B. ORDEN DE SALIDA

Se usa 1º el último ranking internacional publicado y 2º el último nacional publicado, ambos en el momento de abrir las inscripciones. Se ordenan los competidores participantes en orden descendente. Saldrá primero el patinador de peor ranking y último el que tenga mejor ranking. Si hay patinadores sin ranking éstos se añadirán por orden alfabético (tomando en primer lugar los apellidos y el último el nombre) al principio del listado.

#### C. TEMPORALIZACIÓN

La duración de cada ronda individual, será de 90 +/- 10 seg. Si el patinador prolonga su ronda más de 110 seg. los jueces le indicarán que abandone la pista (véase el punto E.2. de penalizaciones). El tiempo comienza a contar al cruzar la línea imaginaria perpendicular al primer cono o pasa entre dos conos (lo que sea antes); y terminará cuando el patinador realice una acción claramente definida que indique el final de su ronda.

Una vez que finalice la ronda, el siguiente competidor podrá acceder a la zona de competición para tener unos breves momentos para calentar, mientras que los jueces deliberan sobre la ronda anterior.



**D. PUNTUACIÓN**

La puntuación máxima son 100 puntos. Son la suma de la puntuación técnica (máximo 60 puntos), y la puntuación artística (máximo 40 puntos). El valor final de la puntuación se redondeará al decimal más cercano.

**Puntuación técnica:** incluirá la dificultad establecida mediante las figuras y footwork realizadas en base a la matriz, teniendo en cuenta velocidad, continuidad, fila de conos usada y variedad que establezca el juez.

Rango de Puntuación recomendado en la valoración A-F:

<b>A</b>	50 - 60
<b>B</b>	40 - 49
<b>C</b>	30 - 39
<b>D</b>	20 - 29
<b>E</b>	10 - 19
<b>F</b>	1 - 9

Se considerarán:

\* **Figuras sentadas:** Se considerará a las figuras agachadas sobre una pierna en las que la cadera se sitúa a igual nivel o por debajo de la rodilla de la pierna que apoya en el suelo. Deben efectuarse durante 4 conos al menos para validarse óptimamente. Los participantes podrán cambiar de un truco sentado a otro después de pasar 4 o más conos, cambiando de pie o de dirección (atrás-adelante, adelante-atrás), para una validación óptima. La transición de trucos tendrá un plus de valoración si se ejecutase mientras se mantiene la posición sentada y sin pausas. Las figuras de giro sentadas deben hacerse al menos durante 4 conos para una óptima validación y puntuación. En cualquier caso se valorarán las figuras validadas en menos conos.

\* **Figuras de saltos:** Se tienen en cuenta cuando el cuerpo del participante abandone el suelo completamente debido al salto. Deben efectuarse durante 4 conos al menos para validarse óptimamente. Los participantes podrán cambiar de un truco de salto a otro después de pasar 4 o más conos, cambiando de pie o de dirección para una validación óptima. La transición de trucos se hará sin pausas. En cualquier caso se valorarán las figuras validadas en menos conos.

\* **Figuras de giros:** Se tienen en cuenta cuando los participantes efectúen un giro completo a 2 pies (dos ruedas) o 1 pie (una rueda). Los trucos de giros deben efectuarse realizando al menos 3 giros completos para una valoración óptima.

\* **Figuras a una rueda:** Se tendrán en cuenta cuando el participante efectúe una figura tocando el suelo con una sola rueda (Wheeling). Las figuras a una rueda



lineales deben efectuarse durante 4 conos al menos para una valoración óptima. Las figuras a una rueda de giros se validarán efectuando 3 giros completos para una valoración óptima.

\* **Otros trucos:** No incluidos en los anteriores. No están obligados a pasar una cantidad de conos determinada de forma continua. Los participantes tienen permitido combinar una serie de trucos pero las transiciones entre ellos deberán ser ejecutadas con fluidez y sin pausas. En el caso del Stop & Go deberán efectuarse al menos 4 conos hacia delante y 4 conos hacia atrás (o con una dificultad similar a este número de conos) para validarlo óptimamente.

*Valoración de las figuras:* Se anexa una matriz de uso obligatorio para los jueces de cara a la valoración de las figuras. Se podrá elevar la valoración de la figura o movimiento en caso de perfeccionarla o bajar la valoración en caso de que la ejecución sea deficiente. Ante una falta de validación se podrá bajar la valoración de la figura o anularla por completo.

**Puntuación artística:** La puntuación artística está en parte derivada de la puntuación técnica (un nivel A técnico podría permitir obtener un nivel A artístico). Se tendrán en cuenta por igual los diferentes criterios utilizados para la puntuación artística no teniendo más puntuación unos que otros. Criterios para la puntuación artística:

- Capacidad de transmisión de sensaciones y expresión mediante el patinaje y el cuerpo en su conjunto (Body performance).
- Expresión musical (musical expression): la elección de la música debe complementar el estilo personal del patinador. Los trucos deberán mezclarse con la música expresando ritmo, tono, emoción y el tempo de la música.
- Organización de la ronda (trick management): La ronda debe marcar las inflexiones musicales, puntuando más estas figuras enlazadas que una suelta a la entrada o salida de la fila de conos.

Rango de Puntuación:

<b>A</b>	30 - 40
<b>B</b>	20 - 29
<b>C</b>	13 - 19
<b>D</b>	8 - 12
<b>E</b>	4 - 7
<b>F</b>	0 - 3



E. PENALIZACIONES

1. Penalizaciones que se restarán de la puntuación técnica.-

**Conos caídos o no pasados:** Cada cono golpeado que haya salido del círculo en el que estaba supone una penalización de 0,5 puntos. En el excepcional caso en que un competidor toque un cono, éste salga del círculo y vuelva a colocarse correctamente en la marca no supondrá penalización alguna. En el caso de que un cono golpee otro cono, el segundo cono si penaliza si se desplaza según lo indicado. Se penalizará con 5 puntos si no se ha pasado por la mitad más uno de sus conos en las filas de 50 y 80, penalizando cada fila de forma individual. Es decir, por el menos 11 conos en la fila de 50 y al menos 11 conos en la fila de 80. Se penalizará con 3 puntos si no se ha pasado por la mitad más uno de sus conos en la fila de 120, es decir por al menos 8 conos. Los participantes deberán entrar en cada línea de conos al menos una vez.

2. Penalizaciones que se restarán de la puntuación artística.-

**Por tiempo:** Si la ronda de un competidor no alcanza los 70 seg. O supera los 109 seg no puntuará. Entre 100 y 109 seg tendrá 5 puntos de penalización. Entre 70 y 79 seg tendrá 5 puntos de penalización. Además, no se les puntuará ni técnica ni artísticamente entre los 90 y 100 segundos, pero sí penalizarán los conos movidos o tirados con 0,5 puntos.

3. Penalizaciones que se restarán tanto de la puntuación técnica como artística

**Caídas y desequilibrios:** Los participantes que durante su ronda se desequilibren seriamente o caigan serán penalizados tanto técnica como artísticamente:

- a) Si la caída es grave y el cuerpo toca el suelo, se penalizará con 2 puntos en técnica y 1,5 puntos en la puntuación artística.
- b) Si la caída no es grave y el cuerpo toca el suelo se penalizará con 1,5 puntos en técnica y 1 punto en la puntuación artística.
- c) Si no hay caída (el cuerpo no toca el suelo), la penalización técnica será de 1 punto y la artística se calculará en función de la importancia a criterio de los jueces, estando siempre entre 0,3 y 1 punto.

F. PUNTUACIÓN TOTAL FINAL

El ranking se determinará empezando por la puntuación más baja (último puesto) y acabando en la puntuación más alta (primer puesto).



La posición en el ranking de cada competidor se calcula de la siguiente manera:

- I. Se hace un ranking con las puntuaciones de cada uno de los jueces.
- II. Se elimina la mejor y la peor posición del ranking de cada competidor.
- III. Se suman las posiciones del resto de jueces.
- IV. Gana el resultado de la suma que sea más bajo, ordenándose de menor a mayor. Con empate se tomarán las posiciones de los jueces que fueron desechadas. Si aun así existe empate se tomarán también las puntuaciones de los jueces que hubieran puntuado más bajo. Y si aún así continúa el empate se tienen en cuenta todas las puntuaciones sin contar las penalizaciones por conos.

En caso de contar con sólo 3 jueces y por decisión del juez árbitro (y visto bueno del delegado del Comité Nacional de Freestyle), se puede prescindir del punto II referido a la eliminación del mejor y peor puesto de cada competidor.

Al finalizar cada modalidad, los jueces a través del juez árbitro publicarán la nota de cada patinador. Se publicará y anunciará el ranking pertinente así como las puntuaciones de los jueces (sin incluir el nombre de cada juez).

#### G. JUECES Y OTROS

##### 1. Jueces de Mesa.

Siempre habrá un número impar de jueces de mesa. Como mínimo 3 jueces juzgando: puntuación artística, técnica y sólo la parte de penalizaciones relacionada con desequilibrios incluidos en puntuación artística y técnica.

##### 2. Juez de Penalizaciones

Este juez se encargará de:

- Caídas (no de los desequilibrios).
- Vigilar que se pase por más de la mitad de cada fila de conos y contar los conos tirados o movidos al finalizar la ronda.
- Cronometrar cada ronda y avisar a los jueces en qué momento dejar de calcular puntos, por encima de 110 s o por debajo de 70 seg (en caso de ser una persona de la organización este cometido lo hará un juez de mesa designado con un temporizador).
- Al finalizar la ronda comunicará al juez árbitro las penalizaciones a aplicar.

En caso de no haber juez de penalizaciones se encargará a una persona de la organización debidamente cualificada y tutelada por el juez árbitro este cometido.



### 3. Juez Árbitro

Existirá un JUEZ ÁRBITRO, que servirá de interlocutor con la organización y con los patinadores, debiendo ser un juez experimentado en el campo y nombrado como tal por el comité de freestyle.

En el caso de no contar con un juez de penalizaciones se encargará de supervisar el trabajo de la persona de organización destinada a tal efecto.

### 4. Personal de secretaría

Será una persona de la organización o un juez, que se encargará de los trabajos de secretaría general de la competición encargado de imprimir y colgar los diferentes comunicados para los patinadores.

### 5. Recogeconos

Son las personas encargadas de poner en su sitio los conos movidos o tirados durante cada ronda a instancias del Juez Árbitro y siempre una vez finalizada la ronda. Además, deberán comprobar que todos los conos están colocados correctamente y que no hay ningún objeto en el área de competición antes de que empiece cada ronda.

Para el resto de consideraciones relacionadas, véase el apartado 8 de normas generales.

## H. COMPETIDORES

El competidor ha de hacer una señal para dar su consentimiento sobre el comienzo de la ronda y mostrar de forma clara el final de su ronda. Una vez que el competidor finalice la ronda y los conos caídos o movidos hayan sido recolocados, el siguiente competidor podrá acceder a la zona de competición.

Para el resto de consideraciones relacionadas véase el apartado 9 de Normas Generales.



## **FREESTYLE SLALOM BATTLE**

### **1. DEFINICIÓN**

Se trata de una competición de freestyle slalom basada en la comparación directa entre patinadores, divididos por grupos en un sistema de árbol. Los patinadores eligen libremente los trucos o figuras a realizar en un tiempo marcado y son juzgados realizándose un ranking.

### **2. LUGAR DE LA COMPETICIÓN**

#### **a. Zona de competición**

El área de competición debe ser al menos de 28 m de largo y 16 m de ancho. Se distribuirá en zona de jueces y organización y, zona de competición.

La zona de jueces estará destinada exclusivamente para los jueces y personal autorizado por la organización entre los que cabe destacar las figuras imprescindibles de dj, encargado del crono y speaker. Queda limitado su acceso mediante cinta delimitadora, vallado perimetral o similar.

La mesa de jueces se situará coincidiendo con el punto medio de cada una de las filas de conos de la zona de competición, ésta debe estar en la misma perpendicular que las demás filas y siempre debe asegurarse que tengan la mejor visibilidad posible..

La zona de competición es el área habilitada a los participantes en el momento de la competición, cuando son juzgados. En ella, se colocan las filas de conos que usarán en su actuación. Estará formada por 4 filas de conos dispuestos en línea recta y paralelas entre sí: la fila más cercana a la zona de jueces constará de 20 conos separados 50 cm; la siguiente será la de 20 conos a 80 cm; la siguiente de 14 conos a 120 cm y la última de 10 conos separados 80 cm. La distancia entre la zona de jueces y la primera fila de 50 cm será recomendable de 3 m y nunca menos de 2 m, así como entre la última y el primer obstáculo. Entre cada fila de conos habrá 2 metros.

Existirá una disposición alternativa (si lo prefiere la organización y previo visto bueno del Comité Nacional de Freestyle), colocando desde la mesa de jueces una fila de conos a 50 cm, seguida de las dos de 80 cm y la cuarta de 120 cm.

Es de uso exclusivo para participantes y personal autorizado por la organización. Queda limitado su uso mediante la figura del speaker, que será la persona que dispondrá quién, cuándo y cuánto tiempo podrán usarla.





Conos: Deben tener aproximadamente unos 8 cm de diámetro en la base y unos 8-10 cm de alto.

Para el resto de consideraciones relacionadas véase el punto 5 del apartado de Normas Generales.

#### 4. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

El formato Battle funciona por grupos en los que se enfrentan generalmente 4 competidores. Pueden llegar a ser grupos de 2, 3 e incluso en las competiciones de clase C hasta 5 competidores excepcionalmente. Esto supone que no todos los participantes compitan contra todos, sino únicamente contra los patinadores de su grupo.

El formato battle se basa en el sistema de comparación y eliminación. Es decir:

1. Cada patinador tiene que demostrar que es mejor que los demás de su grupo para pasar de ronda.
2. Por cada grupo se clasifican dos (excepto en preclasificatorias que pueden ser uno excepcionalmente o dos), el resto están eliminados.

Definiciones:

- **Manga:** Fases o niveles de competición (clasificatorias, octavos, semifinales,...).
- **Turno:** Cada una de las intervenciones de 30 seg de un patinador en su grupo. Una ronda se compone de los diferentes turnos que tenga cada competidor en un mismo grupo.
- **Grupo:** Contiene un número concreto de participantes que competirán entre ellos. De ahí saldrán los mejores, los que pasarán a la siguiente manga; constituyendo como una competición “independiente”.

Ejemplo: 6 patinadores se encuentran compitiendo en la MANGA de semifinales, formando 2 GRUPOS de competición, SF1 y SF2, formados por los participantes: A, B, C y D, E, F respectivamente.

Cada competidor tiene 3 TURNOS dentro de su grupo. El conjunto de los primeros turnos se denomina 1ª RONDA, el conjunto de los segundos, 2ª ronda y así sucesivamente.



Semifinales			
Semifinal 1			
A	30"	30"	30"
B	30"	30"	30"
C	30"	30"	30"
D	30"	30"	30"
Semifinal 2			
A	30"	30"	30"
B	30"	30"	30"
C	30"	30"	30"
D	30"	30"	30"

Turno (black line pointing to the 30" column in Semifinal 1)

Grupo (green line pointing to the 30" column in Semifinal 1)

Ronda (red line pointing to the 30" column in Semifinal 2)

Manga (blue line pointing to the 30" column in Semifinal 2)

- GRUPOS

Los grupos se forman en función del número de competidores que se presentan y de la posición que ocupen en el ranking actual. El ranking utilizado será el internacional primero y el nacional a continuación. Si en la lista de inscritos hay competidores sin ranking se colocarán al final de la lista por orden alfabético (primero por los apellidos y luego por nombre).

Dependiendo del tiempo disponible y otros factores la organización podrá decidir entre hacer Battle modalidad "normal" o "express".

A continuación se muestran los tipos de esquema que se usarán en función del número de competidores.



Battle Express			Battle Normal		
Grupos	Patinadores	Esquema	Esquema	Patinadores	Grupos
4	min 6 max 8	A.a	A.a	min 6 max 8	4
6	min 9 max 12	B.a	B.a	min 9 max 12	6
8	min 13 max 16	C.a	C.a	min 13 max 16	8
9 a 11	min 17  max 25	C.b	D.a	min 17  max 24	14
			E.a	min 25  max 32	16
13 a 16	min 26  max 36	D*.b	F.a	min 33  max 48	28
			G.a	min 49  max 64	32
18 a 22	min 37  max 50	E.b	No definido		
25 a 30	min 51  max 66	F*.b			
33 a 48	min 67  max 112	G.b			

Leyenda	
A-G	Esquemas oficiales WSS.
a	Comportamiento normal del esquema.
b	Con rondas preclasificatorias.
*	En la segunda manga se cambia a la forma del segundo esquema inferior desde la primera ronda.



**Battle Normal:** En competiciones que no exijan tiempos muy ajustados o excesivo número de participantes, se usará esta modalidad. Para distribuir a los participantes en la competición se usa el esquema adjunto, que tiene las posiciones predefinidas en la 1ª manga según el ranking que posea cada competidor. A partir de ahí, de cada ronda pasarán dos participantes a la siguiente manga. Los competidores que no pasen de ronda irán rellenando el ranking de abajo a arriba hasta llegar a la final donde se decidirán las posiciones más altas.

**Battle Express:** Cuando las condiciones de tiempo o participación lo requieran, podrá usarse este sistema. La Battle Express optimiza los esquemas utilizados en la Battle normal para admitir un número mayor de competidores en cada esquema. Para optimizarlos se sirve del “sistema de preclasificados” y de “rondas preclasificadoras”.

*Sistema de preclasificados.*- Es el primer sistema a utilizar para optimizar los esquemas. El competidor de mayor ranking de cada grupo pasa automáticamente a la siguiente manga dejando su plaza libre para otro competidor. Algunos esquemas precisan de una variación al aplicar este sistema: en la segunda manga se cambia a la forma del segundo esquema inferior desde la primera ronda (estos casos se especifican en las imágenes anteriores).

*Sistema de rondas preclasificadoras.*- Para optimizar aún más el sistema, las plazas libres que dejen los preclasificados serán disputadas por el resto de competidores en una manga extra, previa a las eliminatorias que tendrá la misma estructura que una manga normal. Para formar estos grupos, los patinadores que excedan el número de competidores que soporte el esquema elegido se disputarán su participación con un número igual de competidores por encima del umbral establecido. En caso de un número límite de participantes se utilizará en preclasificadoras el formato de “muerte súbita” que consiste en que sólo pase un patinador de cada grupo. En cualquier caso estas rondas serán de dos turnos. Si una ronda de preclasificadoras está formada por los finalistas Iniciación, se tomará como resultado de la preclasificatoria el resultado de la final Iniciación.

- Categorización de Battles.

Pro mixta.- Con menos de 6 mujeres inscritas, las competiciones de 1 ó 2 conos serán mixtas. Cuando esto ocurra, se hará una final femenina entre las 4 mejores clasificadas para determinar los primeros puestos del ranking femenino. El resto de competidoras irán a continuación en el ranking de la misma forma en que hayan quedado clasificadas en la battle mixta.

Pro masculina y femenina.- Con 6 o más mujeres inscritas, las competiciones de 1 ó 2 conos contarán con categoría masculina y femenina. Con más de 3 conos de calificación, las competiciones serán siempre así. El sistema de competición quedará dividido por sexos, puntuando en dos rankings independientes.



- RONDAS

Los competidores tendrán normalmente 3 turnos de 30 seg cada uno, pudiendo ser 2 turnos para agilizar las competiciones en las primeras rondas. En ocasiones, siempre que se avise y, en cualquier caso en la final y en la final de consolación, los patinadores tendrán también un **last trick**.

Los 30 segundos del turno empiezan una vez que el speaker, a instancias del Juez Árbitro, da el visto bueno al competidor y éste entra en la línea de conos. Antes el Juez Árbitro debe comprobar que todo está en orden. La duración orientativa de cada ronda es de entre 10 y 20 minutos, en función del número de competidores y de los turnos.

En las Battle, los competidores tienen total libertad para realizar los trucos que deseen en las líneas de conos que quieran, sin que sea obligatorio pasar por todas ellas ni hacer unos trucos o familias determinados. No obstante, los competidores pueden demostrar su polivalencia ejecutando trucos de diferente naturaleza en las distintas líneas de conos.

El competidor puede intentar un mismo truco tantas veces como quiera dentro del límite de tiempo. Durante una misma ronda solo contará el mejor intento de un mismo truco pero en cada ronda se empieza de cero y los jueces no tendrán en cuenta rondas anteriores.

Todos los competidores tienen el mismo número de turnos, ya sean 2 ó 3. En una misma manga (clasificatorias, octavos de final, cuartos de final,...), todos los grupos tienen que tener el mismo número de turnos. Los turnos se hacen por orden, de manera que el primer patinador no hace su 2º turno hasta que el resto de patinadores hayan hecho el 1º. E igual con el resto de turnos.

Los turnos duran 30 seg cada uno. Para iniciar el turno es preciso que todo esté en orden. El tiempo empieza a contar cuando el patinador pasa por el primer cono. Los jueces únicamente tendrán en cuenta lo que los competidores hagan dentro de esos 30 seg. No obstante, si el patinador acaba un truco con una caída tras esos 30 seg, bajará la impresión artística del turno. E igual que si acaba un truco fuera de tiempo: técnicamente no contará la parte que se exceda del límite pero sí la impresión que transmita a los jueces.

En caso de que se dé la señal de comienzo al patinador pero haya algún cono en mal lugar o algún objeto en el área de competición, éste puede avisar o quitarlo previa señal de que no va a iniciar su turno. Si es una persona la que distrae o molesta al competidor, puede informar a los jueces para que actúen en consecuencia. Los jueces darán los resultados a través del speaker, tras proporcionárselos el juez árbitro.



- **BEST TRICK (MEJOR TRUCO)**

Una vez la ronda ha terminado y los jueces han deliberado, es posible que exista empate entre dos o más patinadores. Para desempatar los jueces pueden pedir a los patinadores que hagan su mejor truco o combinación. Se permite repetir algo ya hecho durante la ronda u optar por una figura nueva. Para determinar el orden de realización, el juez árbitro sorteará con una moneda en la mesa de jueces. El que gane escoge turno.

En el best trick solamente se tendrá en cuenta un truco o figura, una transición o dos trucos o figuras enlazados, pudiendo cambiar de uno a otro tantas veces como se quiera siempre que sea deliberado y a una rueda. Los jueces valorarán este punto en función de la convicción de las transiciones y la naturaleza de las mismas.

Hay 2 oportunidades para hacerlo siempre que el primer intento no dure más de 10 seg. En caso de que el competidor utilice los 2 intentos para hacer el best trick contará el mejor intento. Un intento dura como máximo 30 seg.

Los jueces darán los resultados a través del speaker tras las indicaciones del juez árbitro a éste. En todas las mangas se deberá anunciar el resultado de quién ha quedado 1º, 4º, 3º y 2º. Si no es necesaria deliberación para el 1º y 2º puesto, el speaker puede anunciar los clasificados sin un orden especial. Para semifinal y final el orden será 4º, 3º, 2º y 1º.

- **LAST TRICK (ÚLTIMO TRUCO)**

Si se ha advertido antes de empezar, tras los turnos se hace un último truco o figura. En cualquier caso, en la final y en la final de consolación es obligatorio.

En el last trick, como en el best trick, cuenta un truco o figura, una transición o dos trucos o figuras enlazados. El patinador puede alargar el truco o figura con un máximo de 30 seg. El orden de ejecución del last trick es el mismo que el de los turnos. El last trick se valora como un turno más por lo que su función es la de ayudar a decidir el ranking.

A diferencia del best trick, si el truco utilizado en el last trick se ha hecho también durante la ronda tan sólo contará el mejor intento entre el de la ronda y el intento de Last trick. Si se usan los 2 intentos de last trick, contará el mejor de ellos.



- ELEMENTOS DE JUICIO.

Como ya se ha indicado anteriormente las Battle se basan en la comparación, por lo que los jueces no dan puntuaciones a los competidores sino que anotan todos los trucos que hacen los competidores durante una ronda usando normalmente abreviaturas.

Cada ronda es independiente de las demás y los jueces tan sólo tienen en cuenta lo que los patinadores hacen en esa ronda, con independencia de que en otras rondas lo hayan hecho mejor o de que conozcan el potencial de un patinador.

Como modelo para juzgar los jueces pueden usar una tabla: en la 1ª columna se apuntan los nombres de los competidores en el orden de participación; en la 2ª columna se apuntan los datos relevantes del turno 1; en la 3ª columna, los del turno 2, etc. Y en la última el ranking final de esa ronda.

	R1	R2	R3	BT/LT	TOTAL
P1					
P2					
P3					
P4					

- ✓ En ella se escriben los trucos o figuras que pueden identificarse fácilmente (por ejemplo “wht8” para un wheeling de talón adelante de 8 conos).
- ✓ Las secuencias y combinaciones de pasos que no se consideran trucos o figuras se anotan como “footwork” o “freestyle”.
- ✓ Los ++ y los -- se agregan dependiendo de la velocidad media de los trucos, la dificultad de las combinaciones, secuencias y transiciones y de la calidad de la ejecución, siendo el ideal que los domine, que parezca que son fáciles de hacer, que sean rápidos, etc. Y apuntando el número de conos que los alarga, si tira, desplaza o se salta uno, si los hace fuera de la línea, etc. (ejemplo: un wheeling de talón adelante de 10 conos tirando 2 y con muy buen control sería “10-2 wht. ad. ++”). Los jueces pueden hablar entre ellos durante los turnos para ayudarse, pero siempre estando atentos al competidor.
- ✓ Al final de cada primer turno los jueces comparan con el resto de primeros turnos de los competidores de ese grupo y se hace un ranking de primeros turnos. Los jueces deben realizar una clasificación provisional en cada turno. Con el last trick se hace lo mismo.

Cuando acabe la ronda, cada juez debe determinar su ranking final según las notas que haya tomado y los rankings que haya ido realizando a lo largo de los turnos. Para ello, se valoran conjuntamente todos los turnos y, en caso de que exista, el last trick. A



continuación se pondrán en común los resultados de todos los jueces. Si coinciden, se anuncian a través del speaker y, si no coincide, los jueces deliberan y argumentan su ranking con el objetivo de consensuar un resultado. Si no se alcanza, se publica un ranking no unánime: el elaborado por la mayoría (2 de los 3 jueces); y como tal se anuncia (Ej: "...y entre A y B pasa a la siguiente por 2 votos contra 1...").

### **(1) Criterios**

En Battle todo cuenta pero nada es determinante ni definitivo. Se tiene en cuenta:

- La dificultad técnica del footwork o de los trucos, teniendo en cuenta el equilibrio, la fuerza, la flexibilidad, el "mareo" provocado por los giros, los cambios de sentido,...
- La velocidad.
- La fluidez.
- El control del cuerpo.
- El estilo personal del patinador.
- La polivalencia: control de distancias y figuras realizadas en cada fila de conos.
- La variedad de trucos-> familias: Wheeling (figuras a una rueda de patín), giros a 1 ó 2 ruedas, sentados, saltados y águilas.
- La originalidad de los trucos o del footwork.
- Patinar al ritmo de la música.
- La forma de pasar de una fila a otra.
- La limpieza del ejercicio: no mover o tirar los conos.
- El número de conos que se alarga el truco.

Los jueces, en base a los criterios (que deberán permanecer por igual durante la competición), experiencia y conocimientos compararán a los patinadores y establecerán un orden que les permita crear un ranking.

Únicamente se tendrá en cuenta lo que se haya hecho durante los 30 segundos que dura cada ronda y no lo realizado en anteriores. Consideraciones especiales:

- Las figuras de giro se tienen en cuenta a partir de haber efectuado una vuelta completa (360°). No se contará ningún giro que no llegue a completar una vuelta, salvo que por comparación el patinador haya hecho más que el resto con menos de un giro.
- Se puede dar un plus dependiendo de los riesgos tomados por un patinador para realizar figuras especiales.
- Las figuras comenzadas y falladas bajarán la impresión, la limpieza y técnicamente no cuentan. Así que fallar un truco o figura antes de hacer una vuelta o un par de conos es algo negativo que no sólo afecta en el tiempo perdido. Técnicamente se valoran como mala o prematura terminación del truco, pero no se calificará como una figura nula, salvo que sirva para comparar entre 2 patinadores.



## **(2) Conos tirados o desplazados.**

Los conos desplazados o tirados se descuentan técnicamente (por ejemplo, un truco alargado 6 conos tirando o desplazando 2, cuenta como una figura de 6 menos 2 conos).

En caso de que se haga una figura en un cono que no está en su sitio porque previamente se ha tirado, la figura cuenta técnicamente como una figura hecha fuera de los conos, sin afectar a su impresión artística. Si la figura es estática y se tira un cono, sólo contará hasta el momento en el que el cono deja de estar en su sitio. En una figura no estática los conos desplazados o tirados se computarán como conos en los que se ha hecho ese truco pero con apunte negativo (ejemplo: si se alarga un wheeling 10 conos pero se han tirado 3, el wheeling final será de 10-3 conos). De esta forma los conos tirados si cuentan pero en menos medida que si no los hubiese tirado.

## **(3) Patinaje fuera de conos.**

La ejecución de figuras o footwork en una zona donde no haya conos (o porque esté fuera de la línea o porque el cono haya sido desplazado o tirado previamente), contará como “FUERA” y sólo se tendrá en cuenta a la hora de desempatar entre dos patinadores o con un valor notoriamente inferior al hecho en conos.

## **(4) Caídas.**

En caso de caída, el truco deja de contar a partir de que empiece a haber desequilibrio. La caída no penaliza en si misma pues se considera que el tiempo que tarda en recuperarse un patinador ya es suficiente penalización. Sí disminuye la impresión artística de la ronda y bajan la limpieza y valoración del espectáculo.

## **5. JUECES Y OTROS**

Habrán 3 jueces.

### **i) Jueces de mesa.**

Habrán 3 jueces de mesa, que podrán ser sólo 2 en competiciones tipo C. Son los máximos responsables del buen funcionamiento de la competición contando con un Juez Árbitro para la resolución de conflictos y es el encargado de la comunicación oportuna. Además, son los que deben establecer el ranking entre los patinadores de cada grupo. Actúan como órgano colegiado, por lo que las decisiones se consideran únicas.



ii) Juez de crono.

Se encarga de activar el crono cuando cada patinador empiece su ronda de 30 seg y será el que determine en caso de best trick o last trick si han transcurrido los 10 seg que dan la posibilidad de un segundo intento. Podrá ser un juez de mesa.

Es obligatorio emitir en tiempo del crono en una pantalla dirigida al competidor y al speaker. Se recomienda emitir 3 sonidos: uno al comienzo del turno, otro a los 15 seg y un último al finalizar el tiempo disponible de 30 seg.

iii) Personal de secretaría.

Será una persona de la organización o un juez que se encargará de los trabajos de secretaría general de la competición encargado de imprimir y colgar los diferentes comunicados para los patinadores.

iv) Speaker (animador).

El speaker no es juez, pero transmite siempre lo indicado por los jueces. Se encarga de:

- \* Convoca a los integrantes de los grupos y les da la entrada avisándoles a la zona de competición y también del comienzo de su ronda.
- \* Presentar a los competidores.
- \* Comentar y explicar lo que hacen los patinadores.
- \* Animar el ambiente bajo la premisa de la igualdad.
- \* Llamar al siguiente grupo para que caliente.
- \* Dar los resultados si así lo indica el Juez Árbitro.
- \* Llamar al grupo a la zona de resultados y entrevistar durante deliberaciones.

v) DJ (Responsable de la animación musical).

No es juez, sino el encargado de la música, de mantener la intensidad de la competición y de que los competidores no se queden sin música durante su turno. Debe pinchar música acorde al estilo del patinador siempre que le sea posible. Los competidores no podrán pedir un cambio de música ni una música determinada, tan sólo lo podrán hacer los jueces por el buen funcionamiento de la competición.

Se permitirá que no haya una persona física como DJ sino que se realice mediante un programa, siempre y cuando los jueces no determinen un mal funcionamiento del mismo.

vi) Recoge conos



Son las personas encargadas de poner en su sitio los conos movidos o tirados durante cada ronda a instancias del Juez Árbitro, tras cada ronda. Además, deberán comprobar que todos los conos están colocados correctamente y que no hay ningún objeto en el área de competición antes de que empiece cada nuevo patinador.

Para el resto de consideraciones relacionadas, véase el apartado 8 de Normas Generales.

## 6. COMPETIDORES

Para el resto de consideraciones relacionadas véase el punto 10 del apartado de Normas Generales.

Los competidores deben atender en todo momento a las indicaciones que reciban por parte del speaker (animador) o del Juez Árbitro y siempre de éste en última instancia. Además, deberán ceñirse a rondas de 30 seg, pues todo lo que esté fuera de tiempo no se tendrá en cuenta a la hora de comparar.

Las decisiones de los jueces son inapelables en cualquier caso.

Para el resto de consideraciones relacionadas, véase el punto 9 del apartado de Normas Generales.



## SPEED SLALOM

### 1. DEFINICIÓN

El speed slalom es una disciplina del freestyle cuyo objetivo es realizar en el menor tiempo posible un recorrido predefinido en una fila de conos.

### 2. LUGAR DE COMPETICIÓN

Éste se compone de 12 m de longitud (zona de aceleración), de una línea recta de 20 conos colocados a 80 cm uno del otro y de 80 cm más después del último cono. Los 16 m entre el primer cono y el vigésimo deben recorrerse con un solo patín en el suelo y pasando entre todos los espacios.

Como zona de calentamiento véase lo indicado en el punto 4. de Normas Generales.

### 3. MATERIAL

El material específico de competición será:

- ✓ Dos líneas de salida.
- ✓ Dos líneas de 20 conos paralelas, preferiblemente cada una de un color, donde el primer cono de cada línea estará colocado a 12 m de las líneas de salidas. Entre las 2 líneas de conos debe haber 3 m de distancia. En total son 40 conos, visibles claramente con respecto a la superficie y luz disponible, con su base delimitada.
- ✓ Una barrera paralela a las dos líneas de conos cubriendo toda su longitud situada entre ellas a una distancia equidistante y de altura mínima de 25 cm, para evitar que los conos golpeados por un patinador pasen a la línea de conos del otro patinador.
- ✓ Dos líneas de llegada colocadas 80 cm después del último cono.
- ✓ Equipo de cronometraje.
- ✓ Se recomienda tener una pantalla o similar para indicar los tiempos de forma más clara tras la finalización de cada fila.

Para el resto de consideraciones relacionadas, véase el apartado 5 de Normas Generales.

### 4. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

#### a. Fase de calificación.

La competición empezará con la fase de calificación cuyo orden de participación será determinado en orden inverso al ranking internacional primero y nacional después. Si hay patinadores sin ranking éstos se añadirán por orden aleatorio al principio del listado.



Los patinadores tendrán dos oportunidades cada uno para lograr su mejor tiempo, realizándolo individualmente y sólo de 2 en 2 cuando el tiempo disponible para la competición sea insuficiente según el criterio del juez árbitro. Con los mejores tiempos el juez árbitro creará el orden de calificación. En caso de empate, se seguirán los siguientes criterios para resolverlo, primando:

1. El segundo mejor tiempo obtenido.
2. El mejor tiempo sin las penalizaciones.
3. El segundo mejor tiempo sin las penalizaciones.
4. Una tercera ronda de desempate.

b. Fase Final.

A la segunda y última parte de la competición accederán solamente los mejores 4, 8, 16 ó 32 patinadores según decisión del juez árbitro, que deberá comunicarlo antes del comienzo de la fase de calificación.

En la fase final los patinadores compiten de dos en dos con sistema de eliminación directa y los emparejamientos dependen del orden de calificación según el sistema clásico. Por ejemplo, para 32 competidores clasificados las parejas serían 1º contra 32º, 2º contra 31º, 3º contra 30º, etc. Pasa a la siguiente eliminatoria el patinador que gane 2 rondas de 3.

Tras la semifinal se realizará la final de consolación para determinar la tercera y cuarta plaza de la competición y, por último, la final para el primer y segundo puesto.

c. Reglas de competición.

➤ **Salida.**

- a) Se llamará a los competidores a la línea que les corresponda.
- b) El juez anunciará “en la línea de salida”. A partir de ese momento los patinadores tienen 5 segundos para colocarse detrás de la línea de salida. La colocación tras ese tiempo implicará no tocar la mencionada línea y quedarse completamente estáticos, incluyendo todas las partes del cuerpo del patinador.
- c) Transcurrido ese tiempo el juez dirá “preparados”. La salida se dará a continuación.

En el caso que no se respeten estas normas será “salida falsa”. Dos salidas falsas implican perder la posibilidad de anotar un tiempo si se trata de la fase de clasificación y la pérdida de una ronda si se trata de la fase final de la competición. El patinador puede levantar la mano y decir que no está preparado antes de que el árbitro diga



“preparados”, para volver a empezar la salida. Si levanta la mano después de la señal “preparados”, se considerará “salida falsa”.

d) Los jueces seguirán siempre por detrás a los competidores y saldrán tras las salidas de los mismos. En el caso de que existan un número impar de competidores, se podrá contar con la colaboración de uno de los jueces a elección del competidor, para que simule las funciones de otro competidor y yendo siempre por detrás.

➤ **Paso entre conos y penalizaciones.**

El patinador tendrá que pasar sobre un patín por todos los espacios que hay entre los 20 conos. Si apoya los dos patines en el suelo o cambia de patín en algún momento cuando está pasando entre los conos o antes de pasar por la línea de llegada, su ronda se considerará nula.

Se penalizará con 0,2 s. el tiempo final del patinador en los siguientes casos:

- i. Por cada cono caído o desplazado totalmente fuera de la marca en el suelo.
- ii. Por cada espacio no atravesado entre conos.
- iii. También hay que sumar como penalización la cantidad de conos que el patinador recorra con los dos patines en el suelo en el caso que no levante un patín del suelo antes de llegar al primer cono.
- iv. Tras último cono habrá descalificación si se produce un cambio de técnica (dar una patada al aire con la pierna no apoyada, poner en el suelo la pierna no apoyada, saltar...) antes de llegar a la línea de corte del crono.

La ronda se considerará nula:

- i. Si el patinador suma 5 ó más penalizaciones en las clasificatorias.
- ii. Si el patinador apoya los dos patines en el suelo o cambia de patín en algún momento cuando está pasando entre los conos o antes de pasar por la línea de llegada.

➤ **Tiempos.**

**TIEMPO DE LA RONDA**

Al final de cada ronda, el patinador obtiene un tiempo determinado por el cronómetro.

**TIEMPO TOTAL DEL PATINADOR**

En cada ronda el tiempo del patinador está compuesto por el tiempo de la ronda más el número de penalizaciones multiplicado por 0,2 segundos. Se publicarán



mediante megafonía como mínimo, por parte de los jueces o si es posible a través de una pantalla o similar tras la finalización de cada ronda.

#### d. Resultados

La primera y segunda plazas se otorgan en la final. La tercera y cuarta plazas se otorgan en la final de consolación. Las plazas de la quinta a la octava se otorgan a los patinadores eliminados en los cuartos de final en el orden de tiempo determinado en la fase de clasificación. Las plazas de la novena a la decimosexta se otorgan a los patinadores eliminados en los octavos de final en el orden de tiempo determinado en la fase de clasificación. Todas las siguientes plazas se otorgan también según los tiempos de clasificación.

### 5. JUECES Y OTROS

Existirá un mínimo de 3 jueces (uno de ellos será designado JUEZ ÁRBITRO) y una persona proporcionada por la organización para la función de secretaria u otras tareas, que podrá ser uno de los jueces o un juez adicional.

Dos jueces seguirán a los participantes de cada ronda: cada uno de ellos y siempre detrás del patinador, realizará el recorrido por el lateral exterior de la fila de conos respecto a la barrera, verificando el paso por los conos, conos caídos, etc.

Un tercer juez podrá situarse en línea con el primer cono para verificar la entrada correcta en la fila de los mismos. En su lugar una persona de la organización podrá tomar imagen de entrada en primer cono con una cámara, siendo verificado por un juez si lo considera necesario..

Un juez recogerá los resultados y organizará los distintos cruces, realizando las indicaciones que sean necesarias.

Para el resto de consideraciones relacionadas, véase el apartado 8 de Normas Generales.

### 6. COMPETIDORES

Los competidores deben atender en todo momento a las indicaciones que reciban por parte de los jueces, especialmente a través del Juez Árbitro intentando facilitar su labor.

Para el resto de consideraciones relacionadas véase el punto 9 del apartado de Normas Generales.



## **SALTO SIN RAMPA**

### **1 DEFINICIÓN**

Se trata de una competición basada en la comparación de la altura saltada por los competidores sobre una barra colocada al efecto.

### **2 LUGAR DE COMPETICIÓN**

El tamaño de la zona de competición será al menos de cuarenta metros (40 m) de largo por diez metros (10 m) de ancho, sin incluir la zona para los jueces.

Se marcará una línea a 5m en el suelo desde la barra de salto para determinar el salto nulo en caso de caída. La distancia disponible como mínimo para el salto, desde que se inicia hasta la valla será de 10 m.

Para la zona de calentamiento aplicará lo indicado en el apartado 4. De las Normas Generales. Una vez empezada la competición no será necesaria la zona de entrenamiento.

### **3 MATERIAL**

El equipo necesario se compone de dos barras de dos metros y medio (2,5 m) de altura como mínimo y tres listones de tres metros de largo (3m). El material utilizado para el listón debe ser PVC duro tipo B de 50 mm de diámetro y 3 mm de espesor, o similar. Los listones deben estar forrados de cinta de color amarillo-rojo o rojo- blanco para una mejor visión de los mismos. Las barras deben poder ser graduadas con exactitud. Se recomienda el uso de una pantalla para indicar la altura a saltar.

Para el resto de consideraciones relacionadas véase el punto 9 del apartado de Normas Generales.

### **4 DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN**

Cuando un competidor es llamado a saltar tiene 30 seg para realizar el salto. El competidor debe saltar sobre el listón. Puede intentarlo 2 veces y, si consigue superarlo sin tirarlo, continuará en la competición (cuando queden 3 o menos competidores se dispondrá de un tercer intento). El competidor también puede decidir no saltar y esperar la siguiente altura. Llegados a este caso si no rebasase la altura quedaría con su última altura pasada para el ranking final.

El salto será nulo si el competidor no pasa el listón, lo tira, pasa por debajo, o toca el suelo con algún elemento que no sea el patín. La distancia que se considerará como salto nulo en caso de caída será de 5 m a partir del listón (se marcará una línea en el suelo desde la barra



de salto a esa distancia). La distancia disponible como mínimo para el salto, desde que se inicia hasta la valla será de 10 m.

La competición comienza en sesenta centímetros (60 cm) para las mujeres y en noventa centímetros (90 cm) para los hombres. Esta altura se incrementa en diez centímetros (10 cm) para las dos primeras alturas obligatoriamente e igual para el resto de alturas salvo que algún patinador expresamente pida que sea de 5 en 5 cm. Cuando sólo queden 3 competidores, deberán elegir su altura por consenso. A falta de consenso la altura más baja solicitada será la colocada.

Los resultados se resolverán de la siguiente manera:

- a) La clasificación se ordena de mayor a menor altura saltada.
- b) En caso de empate y sólo para cubrir los podios:
  - ✓ El patinador con el menor número de saltos a la altura en la que se produce empate, se adjudica el puesto más alto.
  - ✓ Si el empate continúa, el patinador con el menor número de saltos fallidos durante toda la competición hasta la última altura conseguirá el mejor puesto.
  - ✓ Si el empate continuase los patinadores deberán volver a saltar la última altura conseguida, subiendo de 2 cm en 2 cm hasta desempatar.
  - ✓ Si ninguno consigue dicha altura en 3 intentos, los patinadores serán considerados ex – aequo (puesto más alto de la clasificación disputada).

Se recomienda el uso de protecciones y será obligatorio el uso de muñequeras con protección dura (no serán válidas muñequeras indicadas para lesión o sudor).

## 5 JUECES Y OTROS

Existirá un mínimo de 3 jueces (uno de ellos será designado JUEZ ÁRBITRO) y una persona proporcionada por la organización para la función de secretaria, que podrá ser o no un juez adicional o uno de los existentes.

Para el resto de consideraciones relacionadas, véase el apartado 8 de Normas Generales.

## 6 COMPETIDORES

Los competidores deben atender en todo momento a las indicaciones que reciban por parte de los jueces.

Para el resto de consideraciones relacionadas véase el punto 9 del apartado de Normas Generales.



## **SALTO CON RAMPA**

### **1 DEFINICIÓN**

Se trata de una competición basada en la comparación de la altura saltada por los competidores, usando una rampa para efectuar el salto.

### **2 LUGAR DE COMPETICIÓN**

El tamaño de la zona de la competición debe ser al menos de cuarenta metros (40 m) de largo por diez metros (10 m) de ancho.

Se marcará una línea a 5m en el suelo desde la barra de salto para determinar el salto nulo en caso de caída. La distancia disponible como mínimo para el salto, desde que se inicia hasta la valla será de 10 m.

La zona de entrenamiento estará sujeta a lo indicado en el apartado 4. De Normas Generales.

15 minutos antes del comienzo de la competición los participantes decidirán por mayoría simple la orientación en la que se situará definitivamente la rampa para los saltos. Una vez empezada la competición, se dejará el máximo espacio posible tras el salto como zona de frenada.

### **3 MATERIAL**

El equipo específico necesario consta de: 2 barras de dos metros y medio (2,5 m) de altura como mínimo y tres listones de tres metros de largo (3m). El material utilizado para el listón debe ser PVC duro tipo B de 50mm de diámetro y 3mm de espesor o similares. Los listones deben estar forrados de cinta de color amarillo-rojo o rojo-blanco.

Las barras deben poder ser graduadas con exactitud. La rampa debe de tener 2 ó 3 metros de largo por 1 ó 2 m de ancho por 60 centímetros de alto en el punto máximo, sin ninguna curvatura y con una base firme y consistente, cuyo inicio se encuentre a ras de suelo y al mismo nivel. Se recomienda el uso de una pantalla para mostrar la altura a saltar.

Para el resto de consideraciones relacionadas, véase el punto 5 de normas generales.



#### 4 DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

Cuando un competidor es llamado a saltar tiene 30 seg para el salto. El tiempo empezará a contar desde que los ajustes de posición de la rampa estén a punto para los competidores. Para cada altura los participantes podrán elegir bajo consenso la distancia de la rampa. En caso de que transcurra el minuto y los participantes no hayan llegado a ningún consenso, será el juez quien bajo su criterio elija la distancia.

El competidor debe saltar sobre el listón con hasta 2 intentos. Si consigue superarlo, puede seguir en la competición (cuando quedan 3 o menos competidores se dispone de un tercer intento). El competidor también puede decidir no saltar y esperar la siguiente altura. En caso de no rebasar la altura quedara su última altura rebasada de cara al ranking.

El salto será nulo si el competidor tira el listón, pasa por debajo, o toca el suelo con algún elemento que no sea el patín. La distancia que se considerará como salto nulo en caso de caída será de 7 m a partir del listón (marcándose una línea en el suelo a esta distancia desde la barra de salto). La distancia hasta el inicio de la rampa para iniciar el salto será de como mínimo 10 metros.

La altura parte de ciento cincuenta centímetros (150 cm) para mujeres y ciento setenta centímetros (170 cm) para los hombres. Esta altura se incrementa en diez centímetros (10 cm) para las dos primeras alturas obligatoriamente e igual para el resto de alturas salvo que algún patinador expresamente pida que sea de 5 en 5 cm. Cuando sólo queden 3 competidores, deberán elegir su altura por consenso. A falta de consenso la altura más baja solicitada será la colocada. Los resultados se resolverán de la siguiente manera:

A - El patinador con el menor número de saltos a la altura en la que se produce el empate, se adjudica el lugar más alto.

B - Si el empate continúa, el patinador con el menor número de saltos fallidos durante toda la competición hasta la última altura conseguirá el mejor puesto.

C - Si el empate continuase los patinadores deberán volver a saltar la última altura conseguida, subiendo de 2 cm en 2 cm hasta desempatar. Si ninguno consigue dicha altura en 3 intentos, los patinadores serán considerados ex – aequo (puesto más alto de la clasificación disputada).

Cualquier retraso injustificado será considerado como fallo en un intento, siendo el criterio del juez el único valor a tener en cuenta. Tiempos recomendados para los intentos: Más de 3 participantes: 1 min.; 2 ó 3 participantes: 1,5 min.; 1 patinador: 3 min.



Serán obligatorias las siguientes protecciones: las rodilleras, muñequeras y casco. Tanto muñequeras como rodilleras han de llevar una protección dura (no se aceptarán rodilleras ni muñequeras indicadas para lesiones o sudor). En el caso del casco ha de estar indicado para patinar, cubriendo la zona de la nuca, por ello no se aceptarán cascos de bicicleta que descubran esa zona.

## 5 JUECES Y OTROS

Existirá un mínimo de 3 jueces (uno de ellos será designado JUEZ ÁRBITRO) y una persona proporcionada por la organización para la función de secretaría, que podrá ser o no un juez adicional o uno de los existentes.

Para el resto de consideraciones relacionadas véase el punto 8 del apartado de Normas Generales.

## 6 COMPETIDORES

Los competidores deben atender en todo momento a las indicaciones que reciban por parte de los jueces.

Para el resto de consideraciones relacionadas véase el punto 9 del apartado de Normas Generales.



## **JAM**

### **1. DEFINICIÓN**

Es una disciplina del freestyle en el que participan dos o más patinadores que compiten como conjunto, realizando una ronda de freestyle slalom classic.

### **2. LUGAR DE COMPETICIÓN**

Véase el punto 2 del apartado de Freestyle Slalom Classic.

### **3. MATERIAL**

Véase el punto 3 del apartado de Freestyle Slalom Classic.

### **4. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN**

Véase el punto 4 del apartado de Freestyle Slalom Classic.

#### **A. RONDAS**

Sólo se realizará una ronda por patinador/a.

#### **B. ORDEN DE SALIDA**

Para determinar el orden de salida en la ronda, se utiliza 1º el último ranking internacional publicado y 2º el último nacional publicado, ambos en el momento de abrir las inscripciones. Se ordenan las parejas participantes en orden descendente. Es decir, saldrá en primer lugar la pareja de peor ranking y en último lugar la que tenga el mejor ranking. Si hay parejas sin ranking éstas se añadirán por orden alfabético (tomando en primer lugar los apellidos y el último el nombre, priorizando el patinador cuyo primer apellido esté más cerca del comienzo del alfabeto) al principio del listado.

Al ser un conjunto se tomará el nombre y apellidos del inscrito en primer lugar para realizar el orden de salida de los grupos o parejas sin ranking. En caso de tener un patinador diferente dentro del conjunto se le clasificará al conjunto completo como sin ranking.

#### **C. TEMPORALIZACIÓN**

La duración de cada ronda, tanto clasificatoria como final, será entre 80 seg y 100 seg. El tiempo comienza a contar cuando el primer patinador cruza el



primer cono y terminará cuando la pareja pase por el último y realicen una acción claramente definida que indique el final de su ronda.

Una vez que finalice la ronda, la siguiente pareja podrá acceder a la zona de competición para tener unos breves momentos para calentar, mientras que los jueces deliberan sobre la ronda anterior.

**D. PUNTUACIÓN**

La puntuación máxima será de 100 puntos. Será la suma de la puntuación técnica (máximo 60 puntos), y la puntuación artística (máximo 40 puntos). El valor final de la puntuación se redondeará al decimal más cercano.

**Puntuación técnica:** incluirá la dificultad establecida mediante las figuras y footwork realizadas en base a la matriz, teniendo en cuenta velocidad, continuidad, la fila de conos en la que se realizan las figuras y variedad que establezca el juez.

Rango de Puntuación:

<b>A</b>	50 - 60
<b>B</b>	40 - 49
<b>C</b>	30 - 39
<b>D</b>	20 - 29
<b>E</b>	10 - 19
<b>F</b>	1 - 9

Se considerarán:

\* **Figuras sentadas:** Se considerarán a las figuras agachadas sobre una pierna en las que la cadera se sitúa a igual nivel o por debajo de la rodilla de la pierna que apoya en el suelo. Deben efectuarse durante 4 conos al menos para validarse óptimamente. Los participantes podrán cambiar de un truco sentado a otro después de pasar 4 o más conos, cambiando de pie o de dirección (atrás-adelante, adelante-atrás), para una validación óptima. La transición de trucos tendrá un plus de valoración si se ejecutase mientras se mantiene la posición sentada y sin pausas. Las figuras de giro sentadas deben hacerse al menos durante 4 conos para una óptima validación y puntuación. En cualquier caso se valorarán las figuras validadas en menos conos.

\* **Figuras de saltos:** Se tienen en cuenta cuando el cuerpo del participante abandone el suelo completamente debido al salto. Deben efectuarse durante 4



conos al menos para validarse óptimamente. Los participantes podrán cambiar de un truco de salto a otro después de pasar 4 o más conos, cambiando de pie o de dirección para una validación óptima. La transición de trucos se hará sin pausas. En cualquier caso se valorarán las figuras validadas en menos conos.

\* **Figuras de giros**: Se tienen en cuenta cuando los participantes efectúen un giro completo a 2 pies (dos ruedas) o 1 pie (una rueda). Los trucos de giros deben efectuarse realizando al menos 3 giros completos para una valoración óptima.

\* **Figuras a una rueda**: Se tendrán en cuenta cuando el participante efectúe una figura tocando el suelo con una sola rueda (Wheeling). Las figuras a una rueda lineales deben efectuarse durante 4 conos al menos para una valoración óptima. Las figuras a una rueda de giros se validarán efectuando 3 giros completos para una valoración óptima.

\* **Otros trucos**: No incluidos en los anteriores. No están obligados a pasar una cantidad de conos determinada de forma continua. Los participantes tienen permitido combinar una serie de trucos pero las transiciones entre ellos deberán ser ejecutadas con fluidez y sin pausas. En el caso del Stop & Go deberán efectuarse al menos 4 conos hacia delante y 4 conos hacia atrás (o con una dificultad similar a este número de conos) para validarlo óptimamente.

***Valoración de las figuras***: Se anexa una matriz de uso obligatorio para los jueces de cara a la valoración de las figuras. Se podrá elevar la valoración de la figura o movimiento en caso de perfeccionarla o bajar la valoración en caso de que la ejecución sea deficiente. Ante una falta de validación se podrá bajar la valoración de la figura o anularla por completo.

**Puntuación artística**: La puntuación artística está en parte derivada de la puntuación técnica (un nivel A técnico podría permitir obtener un nivel A artístico). Se tendrán en cuenta por igual los diferentes criterios utilizados para la puntuación artística no teniendo más puntuación unos que otros. Criterios para la puntuación artística:



- Capacidad de transmisión de sensaciones y expresión mediante el patinaje y el cuerpo en su conjunto (Body performance).
- Expresión musical (musical expression): la elección de la música debe complementar el estilo personal del patinador. Los trucos deberán mezclarse con la música expresando ritmo, tono, emoción y el tempo de la música.
- Organización de la ronda (trick management): La ronda debe marcar las inflexiones musicales, puntuando más estas figuras enlazadas que una suelta a la entrada o salida de la fila de conos.

Rango de puntuación:

<b>A</b>	30 - 40
<b>B</b>	20 - 29
<b>C</b>	13 - 19
<b>D</b>	8 - 12
<b>E</b>	4 - 7
<b>F</b>	0 - 3

**E. PENALIZACIONES**

Véase el punto 4 sección E del apartado de Freestyle Slalom Classic.

**F. PUNTUACIÓN TOTAL FINAL**

Véase el punto 4 sección F del apartado de Freestyle Slalom Classic.

**G. JUECES Y OTROS**

Véase el punto 4 sección G del apartado de Freestyle Slalom Classic.

**H. COMPETIDORES**

Véase el punto 4 sección H del apartado de Freestyle Slalom Classic.



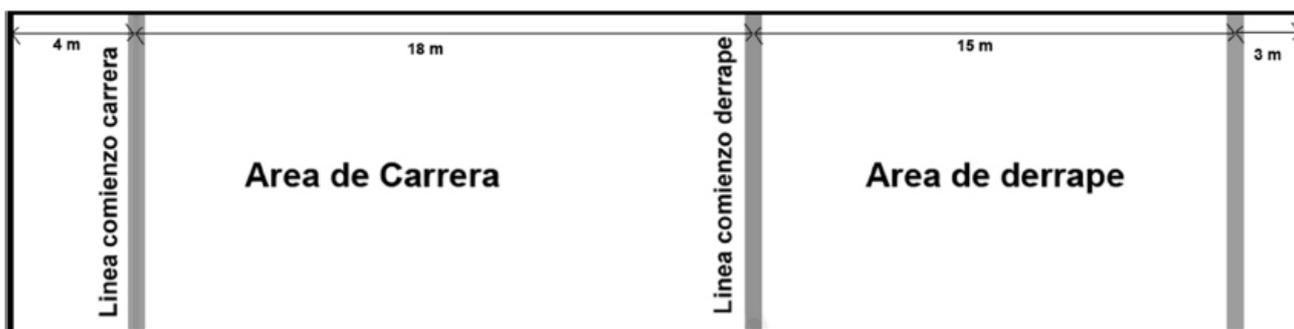
## DERRAPES

### 1. DEFINICIÓN

Se considerará derrape todo deslizamiento en contra del movimiento natural realizado con uno o dos patines.

### 2. LUGAR DE COMPETICIÓN

El área de competición será preferentemente de 40 x 10 m o un mínimo de 40 x 8 m. Se pintará una línea de comienzo de un metro de largo. Al realizar el intento de derrape, el participante estará obligado a cruzar la línea de comienzo tras darle la entrada. El área de carrera es de 18m de largo tras la línea de comienzo, por 8m de ancho como mínimo.



Habrà un àrea de ejecuci3n de 5m de largo, tras el àrea de carrera. El àrea de derrape, que contendrà el àrea de ejecuci3n, es de 15m de largo por 8m de ancho, señalàndose esta zona en el suelo. Se podràn usar conos junto a las líneas para mayor visibilidad de las mismas.

Las mesas de los jueces deberàn estar frente al àrea de ejecuci3n y a una distancia de 2 metros de la pista. El final del àrea de derrape deberà estar bien visible, usando si es preciso dos conos de mayor tamaño a los lados de la línea final de señalizaci3n de la mencionada àrea.

### 3. MATERIAL

Serà recomendable el uso de conos colocados en los extremos de las líneas marcadas en el suelo para mejorar la visibilidad de las mismas; así como a lo largo del àrea de ejecuci3n y derrape, situados a una distancia de 100 cm.

Para el resto de consideraciones relacionadas, véase el punto 5 de normas generales.



#### 4. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

##### I. Ronda clasificatoria

- a) Se harán grupos de hasta 8 participantes teniendo en cuenta el ranking nacional actual.
- b) Los participantes sin ranking ocuparán el final del ranking en orden aleatorio para calcular los grupos.
- c) Cada grupo realizará una “ronda de tiempo” con 1 minuto por patinador. Así un grupo de 4 patinadores tendrá 4 minutos de tiempo y uno de 5 patinadores tendrá 5 minutos, etc. A este tiempo se le sumará si fuera necesaria una prórroga durante la cual debe igualarse el número de derrapes efectuados de todos los participantes.
- d) El turno de un patinador comenzará cuando el anterior se encuentre fuera del área de derrape, comenzando su carrera cuando se lo indique el juez árbitro (que podrá hacerlo a través del speaker).
- e) Si un competidor no comienza su turno en los 10 segundos siguientes a la señal de comienzo, éste perderá su turno cediéndoselo al siguiente participante.
- f) Si un patinador no respeta el orden de turnos, su derrape será nulo.
- g) El orden de salida o turno se decidirá mediante sorteo previo a la ronda de derrapes.
- h) Todos los derrapes realizados dentro del tiempo establecido contarán para la puntuación final de la ronda, determinando el orden para el paso de ronda.
- i) Si dos patinadores obtienen la misma puntuación, se realizará un intento extra o best trick para el desempate.
- j) Si se volviera a empatar tras el punto anterior, se repetirá la operación y así sucesivamente hasta desempatar.

##### II. Rondas de semifinales

- a) Se harán grupos de 4 patinadores en base al ranking de las rondas de clasificación.
- b) Cada patinador podrá tener 5 intentos para realizar sus derrapes.
- c) Los 3 mejores intentos de cada patinador determinarán el ranking.
- d) Si dos patinadores obtienen la misma puntuación, se realizará un intento extra o best trick para el desempate.
- e) Si se volviera a empatar tras el punto anterior, se repetirá la operación y así sucesivamente hasta desempatar.

##### III. Ronda Final

- a) Se harán grupos de 4 patinadores en base al ranking de las rondas de clasificación.
- b) Cada patinador podrá tener 7 intentos para realizar sus derrapes.
- c) Los 4 mejores intentos de cada patinador determinarán el ranking.



- d) Si dos patinadores obtienen la misma puntuación, se realizará un intento extra o best trick para el desempate.
- e) Si se volviera a empatar tras el punto anterior, se repetirá la operación y así sucesivamente hasta desempatar.

## 5. CRITERIOS PARA JUZGAR DERRAPES

- a) Se juzgará basándose en elementos tales como la técnica, control del cuerpo, distancia, variedad, entrada en el derrape y habilidad para finalizar los mismos.
- b) Se comenzarán a contabilizar los puntos desde el momento en el que los participantes inicien la carrera y hasta la finalización del derrape que realicen (pero patinar en si no será considerado parte del truco de derrape).
- c) Se considerará derrape realizado aquel que al menos recorra un metro de distancia desde su inicio. Tanto para derrapes simples como para cada derrape que forme parte de una combinación de varios.
- d) Si un patinador realiza en varias ocasiones un mismo derrape dentro de la misma ronda, solo obtendrá puntuación el mejor realizado.
- e) No se concederán puntos ni se descalificará al patinador si éste cae durante el inicio o transcurso de un intento de derrape. No se otorgarán puntos a un intento de derrape en caso de caída accidental en la que alguna parte del cuerpo o las dos manos toquen el suelo. Sin embargo, sí que se otorgarán puntos si el participante sólo toca el suelo con una mano y durante un máximo de 2 seg, aunque sufrirá penalización.
- f) Sólo se otorgarán puntos a los derrapes realizados dentro del área de derrape. Fuera de esta área el derrape será considerado inválido y no puntuable, independientemente de que sea realizado junto a otros o no.
- g) Cualquier intento de derrape debe iniciarse en la línea marcada al efecto, penalizando el incumplimiento de esta regla. Todos los derrapes deben iniciarse y ser finalizados en una longitud máxima de 15 m. No se otorgarán puntos para los intentos realizados en una distancia mayor.
- h) En derrapes combinados se contabilizará el 75% de los puntos de cada derrape individual realizados, siempre que superen el metro de longitud.

Los derrapes sufrirán penalizaciones por los siguientes motivos:

- Si el inicio del derrape se realiza tras la línea marcada para este fin.
- La trayectoria del derrape no es recta, es decir, describe una curva.
- El patinador no se detiene totalmente realizando el derrape.
- El derrape se realiza sin mantener la perpendicularidad de los patines o el paralelismo entre ellos.



El sumatorio de penalizaciones no podrá superar nunca el 50% del valor del derrape. Por otra parte, si el patinador apoya una mano durante más de 2 segundos, se le penalizará reduciendo su puntuación total a la mitad (incluyendo penaltis y bonus).

Se considerará derrape nulo si el patinador cae durante la ejecución del mismo.

Se otorgarán bonificaciones por los siguientes motivos, sin que el sumatorio de éstas puedan superar nunca el 50% del valor del derrape:

- Realización de una entrada fuera de lo convencional.
- Por técnica pulida.
- Control de cuerpo: entrada elegante, estable y suave; entrada agresiva, estable y suave; movimiento uniforme y suave del cuerpo; movimiento uniforme del cuerpo.
- Por la longitud del derrape.

## 6. ESTRUCTURA DE PUNTUACIÓN DE DERRAPES

Cada derrape o ronda de derrapes se puntuará mediante la matriz de puntuaciones anexa al reglamento.

Se otorgará un bonus en la puntuación global a los patinadores que durante su ronda realicen derrapes usando al menos tres de los cuatro cantos (pierna derecha interior, pierna izquierda interior, pierna derecha exterior y pierna izquierda exterior), así como los que demuestren simetría en sus derrapes. El bonus de familias y simetría podrá sumar un máximo de 1/3 de la puntuación final de la ronda del patinador.

## 7. JUECES Y OTROS

Habrán 3 jueces (uno de ellos será designado JUEZ ÁRBITRO) y una persona proporcionada por la organización para la función de secretaria, que podrá ser o no un juez adicional o uno de los asistentes.

Para el resto de consideraciones relacionadas, véase el punto 8 de Normas Generales.

## 8. COMPETIDORES

Los competidores deben atender en todo momento a las indicaciones que reciban por parte de los jueces.

Para el resto de consideraciones relacionadas véase el punto 9 del apartado de Normas Generales.