

INDICE ANEXOS

ANEXO 1: GUÍA ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES (en desarrollo)

ANEXO 2: PUNTUACIÓN DE LAS FIGURAS (en desarrollo)

ANEXO 3: CURSOS DE FORMACIÓN (en desarrollo)

ANEXO 4: CRITERIOS DE SELECCIÓN NACIONAL

ANEXO 5: GUÍA DE INSTALACIONES (en desarrollo)

ANEXO 6: NORMAS ESPECÍFICAS DISCIPLINAS

ANEXO 4: CRITERIOS DE SELECCIÓN NACIONAL

1.1 Criterios de Selección

En el presente Anexo 4 se indican los criterios técnicos que se tendrán en cuenta a la hora de calificar a un patinador elegible para el Equipo de Pre-selección / Selección Nacional. Es importante ante todo tener claro tres conceptos básicos:

1.1.1 Selección Nacional Roller Freestyle

La Selección Nacional se formará para disputar los World Roller Games u otra Competición Oficial aprobada por World Skate (Reglamento RF Artículo 1.5). Los patinadores que estén mejor cualificados en dicho momento, en base a los criterios del Seleccionador Nacional, serán convocados para representar a la RFEP en Competiciones Oficiales World Skate (Reg. RF Artículo 1.5). El número máximo de patinadores seleccionados, las categorías y las modalidades participantes, estarán descritas por World Skate. El Seleccionador Nacional conjuntamente con su Cuerpo Técnico, decidirán el número de participantes convocados, aun siendo este menor al máximo de representación que indica World Skate. La elección de los patinadores siempre será acorde a su nivel y a las posibilidades de participación satisfactoria.

1.1.2 Pre-Selección

La Pre-Selección será la base de la Selección Nacional Roller Freestyle. Las categorías y modalidades irán acordes a las indicaciones de World Skate. El número de participantes se ajustará valorando los objetivos del Seleccionador Nacional y de su Cuerpo Técnico.

1.1.3 Objetivos

El objetivo de la Pre-Selección es el de formar a buenos patinadores para competir en Skateparks de Nivel 3* (Reglamento RF Art. 5.1.2 Clase A) o en las instalaciones de mayor nivel según las disciplinas que World Skate proponga incorporar en su Reglamento. Por lo que los patinadores mejor preparados, serán los elegidos.

1.2 Alternantes

Existe un listado de patinadores “Alternantes”, los cuales cumplen en su mayor parte el perfil de patinador que se requiere. Pueden ser convocados por si fuera necesario por el Seleccionador Nacional en Jornadas de Control (Anexo 4 Art. 6.1.2) o Stage de Pre-Selección (Anexo 4 Art. 6.1.1). En caso de ausencia, lesión u otros motivos justificables de los integrantes del Equipo de Pre-selección. La lista de “Alternantes” puede variar y no necesariamente deben ser los mismos integrantes.

2.1 Criterios selección patinadores pre-selección/selección

El Seleccionador Nacional conjuntamente con su Cuerpo Técnico valorará la mejor opción teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- Capacidad de esfuerzo y superación, dedicación y disciplina, a la hora de seguir los planes de entrenamiento.

- Capacidad técnica:

Aquí se valorará los recursos/habilidades técnicas que disponga cada patinador (airs, flips, giros, grinds, grabs).



Solidez de los elementos técnicos, así como airs altos, vuelos controlados y recepciones estables, grinds largos manteniendo velocidad, flips, giros y capacidad de realizar diferentes tipos de grabs.

Variedad de giros, flips y grinds.

Amplitud y variedad de recursos técnicos.

Estilo y limpieza de los elementos técnicos.

- Condición física/lesiones.
- Capacidad creativa y posibilidad de adaptarse a diferentes condiciones con rondas amplias, dinámicas y con gran variedad de elementos técnicos.

3.1 Imagen y conducta

El patinador Seleccionado o convocado a un Stage de Preselección, será la persona que represente y lleve la imagen de la Selección Nacional Roller Freestyle RFEP. Además de cumplir los criterios (RF Anexo 4 Art. 2.1), el patinador debe mantener unas normas de imagen y conducta, tales como las que detalla el Libro de Estilo del deportista de la Selección Nacional. Manteniendo una actitud profesional en todos los aspectos.

4.1 Elección de patinadores

El Seleccionador Nacional conjuntamente con su Cuerpo Técnico se encargarán en valorar los aspectos técnicos de quien cumple el perfil indicado para pertenecer a la Pre-Selección y entre los cuales elegir a los mejores cualificados para representar a la RFEP en Competiciones Oficiales World Skate (Reg. RF Artículo 1.5)



4.1.1 Licencia de Competición Obligatoria

Todo patinador candidato a entrar en la Preselección debe de estar federado y tener Nacionalidad Española, tal como indica el Consejo Superior de Deportes.

4.2 Criterios Técnicos

Para poder entrar en la Selección Nacional se fijarán una serie de mínimos técnicos anunciados por el Seleccionador Nacional, periódicamente revisables. Acordes a la instalación, progresión y disciplina oficial propuesta por World Skate

****Ejemplos de mínimos técnicos****

Rotaciones Obligatorias en PARK

- Hombres: Rotación de 900° con Grab
- Mujeres: Rotación de 540° con Grab

Las rotaciones válidas fuera de eje pueden ser:

- Cork (540°, 720°, etc.) con grab.
- Flip (Flatspin 540°, 720°, etc.) con grab.
- Fakie (540°, 720°, etc.) con grab.

Requisitos

Imprescindible en las rotaciones: grab, style y amplitud. Las variaciones de la rotación (Eje, flip, fackie, etc.) tienen más peso que una rotación simple. Los trucos deben ser controlados y sin riesgo a descontrol, y con posibilidad de ser realizados en Skateparks Nivel 3* (Reg. RF Art. 5.1.2 Clase A), o en las instalaciones de mayor nivel según las disciplinas que World Skate proponga incorporar en su Reglamento, para que los ejercicios técnicos tengan validez.

Grinds Obligatorios en PARK

- Hombres: Hurricane Grind en Rail.
- Mujeres: Alleyoop Top en Grindbox.

Requisitos

Los grinds en rail, wallride, transfer, disaster tienen más peso por su dificultad. Los trucos deben ser controlados y sin riesgo a descontrol, y con posibilidad de ser realizados en Skateparks Nivel 3* (Ej. FISE), o en las instalaciones de mayor nivel según las disciplinas que World Skate proponga incorporar en su Reglamento, para que el ejercicio tenga validez.

5.1 Competiciones de Control

Anualmente el Seleccionador Nacional indicará aquellas Competiciones Oficiales de referencia a nivel Nacional e Internacional. Dichas competiciones servirán para evaluar la progresión de los patinadores y detectar posibles nuevos talentos. El seguimiento y evaluación, lo debe realizar el Seleccionador Nacional conjuntamente con su Cuerpo Técnico. Pudiendo ser de manera: presencial, estadística o audiovisual. La máxima Competición Nacional de referencia será el Campeonato de España, siendo los ganadores en las categorías y modalidades oficiales de World Skate, integrantes directos en los planes formativos de la Selección Nacional (Reg. RF Art.1.1.3)

6.1 ENTRENAMIENTOS

6.1.1 Stage

Preparación intensiva general. Especialmente indicado para plantear el trabajo a realizar durante la Temporada. La duración mínima del Stage será de 2 días. El Equipo de Pre-Selección estará concentrado en un centro deportivo y deberá respetar la normativa de conducta (RF Anexo 4 art. 3.1).



Acudir a los Stages es importante, la ausencia al Stage sino es justificada es grave y puede significar la expulsión del Equipo Pre-Seleccionado. El Seleccionador Nacional conjuntamente con su Cuerpo Técnico hará un seguimiento de la progresión y la evolución de los ejercicios planteados a los patinadores.

6.1.2 Jornadas de Control

Entrenos periódicos de control de evolución. Jornadas de 1 a 2 días máximo. Durante las jornadas de control pueden realizarse pruebas a posibles nuevos alternantes. Las instalaciones pueden variar dependiendo del entreno específico que quiera realizar el Seleccionador Nacional (Skatepark Nivel 3*, Vert, foampit/resi, camas elásticas, Bowl...o en los elementos no descritos que se consideren indicados)

Anexo desarrollado:
Borja Fernández Campuzano
Óscar Santamaría Rojo
Alexis Écija Marín



ANEXO 6: NORMAS ESPECÍFICAS DISCIPLINAS

PARK

Características

Air 80% Grind 20%

1. COMPETICIÓN

Las competiciones PARK se podrán desarrollar en:

Skatepark

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



Bowl

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

2. CLASES DE SKATEPARK

Superficies

Como norma general las superficies se diferencian por:

	Clase B 	Clase C 	Clase D 
	800m ² incluyendo una superficie rectangular de al menos 40m*12m	500m ² incluyendo una superficie rectangular de al menos 35m*10m	400m ² incluyendo una superficie rectangular de al menos 32m*8m

Clase Starter pueden tener un solo elemento. En este caso particular, el área mínima será aquella que hace un uso óptimo de este elemento.

3. Elementos de SKATEPARK

Como norma general las instalaciones estarán dotadas de elementos mixtos, tanto de salto como de deslizamiento. En caso de realizar competiciones específicas, se tendrá en cuenta el porcentaje de elementos que forman un Skatepark, es decir, si en su mayoría el conjunto de elementos predomina las transiciones, será indicado realizar competiciones de Park. En cambio, si en su mayoría el conjunto de elementos predomina los elementos de deslizamiento, será indicado realizar competiciones de Street.

Elementos comunes que podemos encontrar en Skateparks:



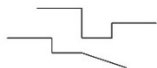
Quarter

Curva cuyo borde de acción es tangente al suelo y cuya parte superior está equipada con una plataforma. Un tubo (coping) en la unión entre la plataforma y la curva



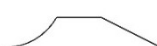
Lengua

Quarter cuya unión entre la curva y la plataforma está unida por una curvatura.



Gap

Formado por dos superficies planas o curvas a diferentes distancias y altitudes.



Plataforma de salto (lanzadera)

Conjunto formado por: Una curva de impulso, un plano receptor inclinado conectados por una superficie plana en su parte superior.



Vulcano

Conjunto de dos segmentos curvos opuestos conectados por una superficie plana.



Spine

Conjunto de dos rampas curvas opuestas que se unen en el coping.



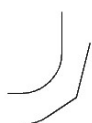
Hip

Conjunto de dos curvas en ángulo y conectados por una plataforma.



Corner

Quarter redondeado



Wall

Vertical mayor a 60 ° de inclinación.



Cajón (tubo)

Cajón cuyos bordes superiores están equipados con un tubo metálico (coping)



Cajón (canto)

Cajón cuyos bordes superiores están reforzados o equipados con un ángulo de 90° o tubo rectangular en la superficie



Rail

Tubo elevado cuyo perfil es redondo o rectangular.



Cajón con pendiente

Se refiere a una pared o un bordillo con o sin coping en pendiente



Handrail

Barandilla de bajada



Subbox

Cajón fijo subido en la plataforma de otro modulo

4. Categorías de los elementos

Cada elemento pertenece a una o más de las siguientes 4 categorías:

Clase I

SALTO DE TRANSFERENCIA: Esta categoría incluye a los módulos con impulso adquirido con una superficie receptora igual o diferente: Gap, Lanzadera, Hip, Vulcano, Spine...

Categoría II

SALTO Y RECEPCIÓN: Esta categoría incluye a los módulos que tienen la misma área de impulso y recepción. Esto se refiere a lo siguiente: Quarter, Lengua...

Categoría III

DESLIZAMIENTO EN TRANSFERENCIA: Esta categoría incluye módulos para deslizarse fijos al suelo o sobre otros elementos: Cajón Tubo, Coping, Cajón Canto, Rail, Handrail, Subbox...

Categoría IV

DESLIZAMIENTO EN COPING: Esta categoría incluye módulos conectados de deslizamiento: Quarter, Corner, Hip, Spine, Vulcano

En función de estas categorías se define el tamaño mínimo y el uso que debe tener de acuerdo con su categoría y el nivel de competición para los que se utiliza.

Número mínimo de elementos por categorías y niveles

	Clase B 	Clase C 	Clase D 
I	3	1	1
II	2	1	1
III	4	3	2
IV	1	1	1

Dimensiones

El tamaño de los elementos que conforman un Skatepark será supervisado por el CNRF, acorde a las necesidades de la competición.

...

Anexo creado y adaptado

Alexis Écija Marín

Mario Alonso Hernández

Lorenzo Paéz Choquet

AIR

VERT

1. PRESENTACIÓN

La historia de la disciplina de Vert se remonta finales de los años 60 principios de los años 70 cuando los primeros skaters trataban de simular las olas con estructuras urbanas. En poco tiempo se introdujeron maniobras que requerían añadir el tubo de hierro denominado “coping” dando paso así a los trucos de Grind. Los primeros patinadores utilizaban los patines Quads y posteriormente a principio de los 90 fueron evolucionando a los patines en Inline.

La práctica del Vert requiere de un control preciso, equilibrio y una gran forma física.

2. INTRODUCCIÓN

Esta disciplina se incluye dentro del patinaje Roller Freestyle. Las maniobras acrobáticas se realizan en una estructura (VERT) en forma de U, también conocida como Halfpipe (medio tubo). La estructura se compone del flat, transición, Vert y coping.

Los patinadores realizan de manera aleatoria todo tipo de figuras aéreas, giros, flips, grinds, durante un tiempo determinado.

Los distintos tipos de movimientos que se ejecutan en esta disciplina se agrupan en:

- **Air:** Salto (aéreos) que sobrepasa el borde del coping, acompañado de un agarre (grab).
- **Spin:** Giro sobre el eje vertical del cuerpo que se realiza en mitad de un aéreo. Las rotaciones se miden en grados Ej. (360° - 1 vuelta / 540° 1 vuelta i media)
- **Flip:** Rotación invertida sobre un eje no vertical del cuerpo. Puede ir acompañado de un spin, un grab o ambas al mismo tiempo
- **Grinds:** Son todos aquellos movimientos en los que el patinador aprovecha el coping de la estructura para deslizarse sobre ella de formas diversas.
- **Invert:** Son aquellos movimientos en los que el patinador utiliza el coping para realizar una figura invertida en la que se apoya en este con una o ambas manos.

Se tienen en cuenta aspectos como:

- **La altura:** A mayor altura mayor puntuación las acrobacias debido a su mayor dificultad, riesgo y espectacularidad.
- **El estilo y la seguridad:** Los distintos trucos siempre serán más valorados si se realizan de forma más estética y con una mayor seguridad del patinador
- **La dificultad:** Acrobacias con mayor dificultad de ejecución siempre serán mejor valoradas que aquellas sencillas de realizar debido a su riesgo y a la necesidad de una mayor destreza para ejecutarlas
- **La originalidad:** no es lo más relevante pero siempre se verá positiva realizar movimientos poco comunes o incluso de invención propia.

Los jueces tendrán en cuenta todos estos aspectos a la hora de puntuar las rondas de los patinadores, por lo que estos deberán preparar de una forma estratégica sus rondas tratando de hacerlas lo más completas y óptimas posibles.

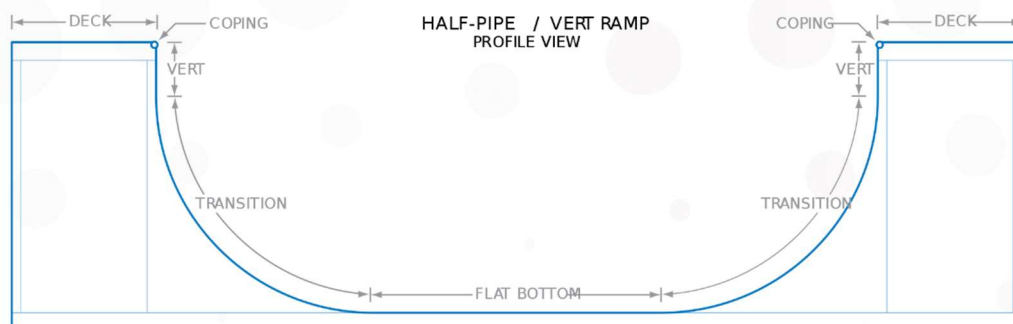
3. INSTALACIÓN

La estructura del Vert debe cumplir con unas medidas determinadas dentro de unos rangos específicos, en cada uno de sus tramos. Tengamos en cuenta que, a diferencia de un Skatepark, el Vert no consta de varios módulos, sino que es uno de grandes dimensiones.

Partes diferenciales de la estructura:

Vert, Transition, Flat, Coping, Deck, Rolling y Extensión.

3.1 Estructura



3.2 Definiciones técnicas

- **Vert:** Es el tramo vertical a 90°, que permite a los patinadores despegar de una forma estable. Se sitúa al final la transición justo debajo del coping. La verticalidad de la transición es el que caracteriza esta modalidad. Las dimensiones proporcionadas a la altura, longitud y transición deben tener un mínimo de 30 centímetros y un máximo no concreto, proporcional a las dimensiones
- **Transición:** La transición es la curva que precede al plano inferior de la pista. Los ángulos son variables en función al tamaño de la estructura.
- **Flat:** Es el plano horizontal situado en la base de la rampa. El plano une ambas transiciones. Según su longitud, hace que la rampa sea más rápida o lenta.
- **Coping:** Tubo redondo metálico situado en el vértice de la rampa. Concebido principalmente para realizar Grinds.
- **Deck:** Superficie plana, situada en la zona más elevada de la rampa. Óptima para descansar o mantenerse a la espera, previo al inicio de una ronda.
- **Rolling:** Zona elevada por encima del coping con forma de lengua. Otorga un incremento mayor de velocidad al inicio de la ronda.



- **Extensión:** Zona elevada por encima del coping, extendiendo la vertical de la rampa. Otorga un incremento mayor de velocidad al inicio de la ronda.



4. REQUISITOS

4.1 Dimensiones

Las rampas VERT están diferenciadas según su altura y dimensiones.

4.2 Altura

Mínima establecida es 3,25 metros de altura.

4.3 Vertical

Mínimo establecido es de 30 centímetros a 90° perfectos sin variación permitida en el ángulo.

4.4 Tipos de VERT:

- **Pequeña:** Desde 3,25 metros de altura hasta 3,50 metros.
- **Mediana:** Por encima de 3,50 metros de altura hasta 3,80 metros.
- **Grande:** Por encima de 3,80 metros de altura en adelante.

4.2 Materiales de Construcción

- **Madera:** Skatelite, hpl, calabo fenólico, haya, pino. *RECOMENDADO*
- **Metal:** Todos aquellos materiales metálicos patinables (hierro, aluminio) *NO RECOMENDADO*
- **Fibra:** Todo tipo de fibras y resinas que permitan la práctica de este deporte. *NO RECOMENDADO*
- **Hormigón:** *No están autorizadas* las rampas de hormigón para realizar pruebas de VERT

5. COMPETICIÓN

5.1 Formatos de Competición

Formatos de competición reconocidos por la disciplina VERT

- **Round**
- **Round Jam**
- **Jam Session**
- **Best Trick**

5.2 Sistema de juicio de las competiciones

Todos los sistemas de juicios descritos en el Reglamento RF Art. 4.2 serán válidos.

5.3 Categorías

Las categorías oficiales quedan recogidas en Reglamento RF Art. 1.0

5.4 Quad

Está permitido el uso del Quad en competiciones VERT. Las condiciones de participación estarán descritas en las Bases de Competición.

02/02/2019

Anexo desarrollado:

Eufrasio Cabrera Rodríguez
Juan Gabriel Ramírez Fernández
Aritz Lizaso Lopez-Mora

Revisado y adaptado:

Alexis Écija Marín
Borja Fernández Campuzano

QUAD

1. Definiciones

El Quad es un deporte que consiste en deslizarse sobre superficies regulares mediante patines de cuatro ruedas colocados en los pies. A diferencia de los patines en línea, los Quad disponen de ejes que pivotan para permitir los giros proporcionando una experiencia de patinaje distinta y única.

2. Características

El Quad se caracteriza por el uso de patines tradicionales, también conocidos como patines en paralelo, tradis o Quad. Estos patines tienen cuatro ruedas dispuestas por parejas en dos ejes. Los patines pueden ser tanto de plástico como de tejidos naturales o sintéticos y ser de bota alta o bota baja. Generalmente disponen de un freno en la punta delantera llamado Toe Stop, aunque también puede estar situado en la parte trasera o carecer de freno. Todos los participantes deberán llevar los patines colocados en los pies con una limitación máxima y mínima de cuatro ruedas por patín. No se aplican restricciones en el diámetro ni el material de las ruedas, ni tampoco en el ancho de los ejes. Los patines Quad pueden llevar diferentes accesorios para realizar trucos como por ejemplo los grindblocks situados entre los ejes para realizar slides. Cualquier accesorio debe estar debidamente sujeto y asegurado para garantizar la seguridad del patinador, los espectadores y el resto de los participantes.

3. Campeonatos

Los campeonatos de Quad siguen las normas descritas en el Reglamento general de competiciones de Roller Freestyle de la Real Federación Española de Patinaje.

4. Bases de Competición

Las competiciones de Quad deberán estar especificadas en las Bases de Competición: Circuito Nacional, Campeonato de España o COPA. Indicando las pruebas que pueden participar.

5. sistemas de juicio

El sistema de juicio de las competiciones de Quad respeta lo descrito en el Art. 4 R.F. a excepción del Art. 4.2.1.2 R.F. que es substituido por el siguiente sistema de juicio por temas:



AIRS: la puntuación de air o salto tiene en cuenta las rampas con transición y planas, los giros, acrobacias y figuras evaluadas en función de su amplitud y dominio de la técnica. También tiene en cuenta los transfers, handplants, flips, gaps, giros y demás acrobacias que sucedan en el aire, así como las que hagan uso de las manos.

TRUCOS: La calificación trucos tiene en cuenta los deslizamientos sobre ejes, grindblocks, frenos y sus combinaciones. Se valorará su dificultad y el dominio de la técnica. También se tienen en cuenta los wheelies, wallrides, los stalls y demás truco y figuras que impliquen el uso de los patines, ruedas y accesorios sobre alguno de los módulos.

LÍNEA: la nota de línea tiene en cuenta las trayectorias y combos, así como los elementos creativos y la variedad y fluidez de las ejecuciones.

11/09/2019

Anexo desarrollado:

Kenneth Dedeu
Sara Helena Iglesias Ferreiro
Eurfasio Cabrera Rodríguez

Revisado y adaptado:

Alexis Écija Marín

STREET (en desarrollo)

FREESKATE (en desarrollo)

