



Real Federación Española de Patinaje
Comité Nacional de Patinaje Inline Freestyle
e-mail : freestyle@fep.es

REGLAMENTO TÉCNICO PARA LAS COMPETICIONES NACIONALES DE INLINE FREESTYLE

Temporada 2022



ÍNDICE

1. REGLAS DE COMPETICIÓN

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

2. CLASSIC SLALOM (ESLALON CLÁSICO)

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

3. CLASSIC SLALOM PAIRS (ESLALON CLÁSICO PAREJAS)

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

4. SPEED SLALOM (ESLALON VELOCIDAD)

- 4.1. Área de competición
- 4.2. Equipo tecnológico
- 4.3. Desarrollo de la prueba
- 4.4. Requisitos
- 4.5. Penalizaciones
- 4.6. Modalidad sin cronómetro
- 4.7. Recoge conos
- 4.8. Ranking

5. TEAM SPEED SLALOM (ESLALON VELOCIDAD POR EQUIPOS)

- 5.1. Área de competición
- 5.2. Equipo tecnológico
- 5.3. Desarrollo de la prueba
- 5.4. Requisitos
- 5.5. Penalizaciones
- 5.6. Modalidad sin cronómetro
- 5.7. Recoge conos
- 5.8. Ranking

6. BATTLE SLALOM (ESLALON BATALLA)

- 6.1. Área de competición
- 6.2. Composición de los grupos
- 6.3. Desarrollo de la prueba
- 6.4. *Best Trick* y *Last Trick*
- 6.5. Requisitos técnicos
- 6.6. Penalizaciones
- 6.7. Recoge conos
- 6.8. Ranking

7. TEAM BATTLE SLALOM (ESLALON BATALLA POR EQUIPOS)

- 7.1. Área de competición
- 7.2. Formación de equipos
- 7.3. Desarrollo de la prueba
- 7.4. *Best Trick* y *Last Trick*
- 7.5. Requisitos técnicos
- 7.6. Penalizaciones
- 7.7. Recoge conos
- 7.8. Ranking

8. SLIDES (DERRAPES)

- 8.1. Área de competición
- 8.2. Composición de los grupos
- 8.3. Desarrollo de la prueba
- 8.4. Mejor derrape
- 8.5. Requisitos técnicos
- 8.6. Penalizaciones
- 8.7. Ranking

9. FREE JUMP (SALTO)

- 9.1. Área de competición
- 9.2. Desarrollo de la prueba
- 9.3. Requisitos de salto
- 9.4. Penalizaciones
- 9.5. Ranking

10. ROLLERCROSS

- 10.1. Área de competición
- 10.2. Equipo tecnológico
- 10.3. Desarrollo de la prueba
- 10.4. Requisitos
- 10.5. Penalizaciones
- 10.6. Protecciones
- 10.7. Ranking

ANEXO A: PLANOS Y MARCAJE

ANEXO B: MATRIZ DE CLASSIC SLALOM Y CLASSIC SLALOM PAIRS

ANEXO C: SISTEMA DE PUNTOS PARA LA VICTORIA

ANEXO D: MATRIZ DE SLIDES

1. REGLAS DE COMPETICIÓN

1.1. PRUEBAS DE COMPETICIÓN

Las pruebas de competición en la disciplina de Inline Freestyle se dividen en dos modalidades: *freestyle slalom* (eslalon) y *freeskate* (urbano). Las pruebas pertenecientes a la modalidad de *freestyle slalom* son: classic slalom (eslalon clásico), classic slalom pairs (eslalon clásico por parejas), speed slalom (eslalon velocidad), team speed slalom (eslalon velocidad por equipos), battle slalom (eslalon batalla) y team battle slalom (eslalon batalla por equipos). Las pruebas pertenecientes a la modalidad de *freeskate* son: free jump (salto), slides (derrapes) y rollercross.

1.2. ÁREA DE COMPETICIÓN Y COLOCACIÓN DE CONOS

1.2.1. El área de competición deberá tener unas dimensiones mínimas de cuarenta (40) metros de largo por veinte (20) metros de ancho.

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

1.2.3. En el área de competición se deberán marcar 5 líneas de conos dispuestas de la siguiente manera.

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

1.2.3.2. La primera línea, con una separación de cincuenta (50) centímetros entre conos, deberá estar situada a una distancia de entre dos (2) y tres (3) metros respecto a la mesa de jueces. Esta línea estará formada por veinte (20) conos.

1.2.3.3. La segunda línea, con una separación de ochenta (80) centímetros entre conos, deberá estar situada a una distancia de dos (2) metros respecto la primera línea. Esta línea estará formada por veinte (20) conos.

1.2.3.4. La tercera línea, con una separación de ciento veinte (120) centímetros entre conos, deberá estar situada a una distancia de dos (2) metros respecto la segunda línea. Esta línea estará formada por catorce (14) conos.

1.2.3.5. La cuarta línea, con una separación de ochenta (80) centímetros entre conos, deberá estar situada a una distancia de un (1) metro respecto la tercera línea. Esta línea estará formada por veinte (20) conos.

1.2.3.6. La quinta línea, con una separación de ochenta (80) centímetros entre conos, deberá estar situada a una distancia de un (1) metro respecto la cuarta línea. Esta línea estará formada por diez (10) conos. Además, se deberá procurar que exista una distancia de entre dos (2) y tres (3) metros entre dicha línea y la finalización de la zona de competición.

1.2.3.7. Cada cono se marcará delimitando su área mediante una pegatina de siete con siete (7,7) centímetros de diámetro y con un círculo concéntrico de cero con siete (0,7) centímetros de diámetro.



1.2.3.8. En el Anexo A se puede comprobar la disposición y el marcaje de la zona de competición.

1.3. REGLAS DE SEGURIDAD

El área de competición deberá ser segura para los competidores.

1.4. ÁREA DE CALENTAMIENTO

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

1.5. PATINES PERMITIDOS

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

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

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

1.6. CONOS OFICIALES DE COMPETICIÓN

1.6.1. Las dimensiones de los conos oficiales de competición deberán presentar una altura entre siete con seis (7,6) y ocho (8) centímetros, un diámetro en la base comprendido entre siete con dos (7,2) y siete con cinco (7,5) centímetros y un diámetro superior comprendido entre dos con cinco (2,5) y dos con siete (2,7) centímetros.

1.6.2. El juez principal tendrá potestad para autorizar otras dimensiones a las mencionadas en la sección 1.6.1. en caso necesario.

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

1.7. NÚMERO DE REGISTRO (DORSAL)

1.7.1. En el caso que el juez principal lo considere oportuno, el número de registro deberá ser facilitado por el organizador del evento para las pruebas de speed slalom, free jump y rollercross.

1.7.2. Los dorsales deberán presentar unas medidas máximas de veintiún (21) centímetros de ancho y quince (15) centímetros de alto.

1.7.3. La identificación por participante deberá ser única por categoría y por género. La identificación facilitada será útil para todas la pruebas.



1.7.4. El juez principal especificará dónde y cuándo deben los competidores mostrarlo, dependiendo de la disposición del área de competición.

1.7.5. No se permitirá ninguna alteración en el número de registro.

1.8. ANTIDOPING

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

1.9. RECLAMACIONES Y RESPONSABLE DE COMPETICIÓN

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

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

1.9.3. El responsable de la competición recibirá todas las reclamaciones (producidas durante la competición y deberán cumplir lo mencionado en la sección 1.9.4 en cuanto a escrito y abono de fianza). En función de la materia, las trasladará al juez principal, al CNIF (Comité Nacional de Inline Freestyle) o, en su caso, las resolverá si es posible.

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

1.10. RECURSOS HUMANOS.

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

2. CLASSIC SLALOM (ESLALON CLÁSICO)

Los patinadores prepararán una coreografía con una música a su elección, la cual ejecutarán durante la competición teniendo en cuenta los límites de tiempo establecidos. La puntuación de cada patinador se basa en una parte técnica y una parte artística.

2. 1. ÁREA DE COMPETICIÓN

2.1.1. Existirán tres (3) líneas de conos, separadas dos (2) metros entre sí.

2.1.1.1. El orden de las líneas será, empezando por la más cercana a los jueces, el siguiente: cincuenta (50) centímetros, ochenta (80) centímetros y ciento veinte (120) centímetros. Estas líneas corresponden a las especificadas en la sección 1.2.3.2., 1.2.3.3 y 1.2.3.4.

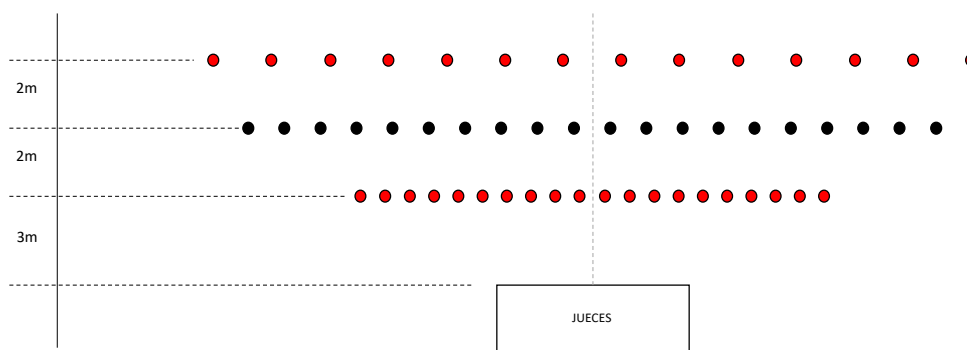


FIGURA 2.a: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

2.2. DESARROLLO DE LA PRUEBA

2.2.1. Dependiendo del número de patinadores se realizará una única ronda final o una ronda clasificatoria y una ronda final.

2.2.1.1. En el caso de realizar una ronda clasificatoria y una ronda final, el juez principal decidirá el número de patinadores directamente clasificados y aquellos que deben realizar la clasificatoria. Esta asignación de patinadores se realizará mediante el ranking de los participantes. Los patinadores que deban realizar la ronda clasificatoria se dividirán en número determinado de grupos, utilizando la técnica del serpentín, y siguiendo el mismo orden que el especificado en la sección 2.2.2. El número de patinadores que pasarán a la ronda final será determinado por el juez principal antes de la realización de la prueba.

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

2.2.1.3. La ronda final incluirá los patinadores preclasificados y aquellos patinadores clasificados en la ronda de clasificación.

2.2.1.3.1. Los patinadores que hayan participado en las rondas clasificatorias serán añadidos en la ronda final de modo que el mejor patinador del primer grupo clasificatorio se añadirá a continuación del último patinador preclasificado y los demás serán añadidos siguiendo la técnica del serpentín.

2.2.1.4. En las rondas clasificatorias, se puede usar el sistema *double judging* de modo que cada clasificatoria es juzgada por un equipo de jueces y la participación de los patinadores se va alternando entre un grupo clasificatorio y el otro.

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

2.2.3. Los patinadores serán nombrados para entrar en pista. A continuación, comprobarán que la música que reproducirá el DJ corresponde con la enviada y que el volumen es el adecuado. Posteriormente, si lo consideran oportuno, podrán intercambiar conos entre filas para ubicar referencias de sus actuaciones. Finalmente, con la aprobación de los jueces y del deportista, empezará la ronda.

2.2.4. Tras la actuación de cada patinador, se llamará al siguiente patinador para que caliente en la zona de competición mientras los jueces deliberan la actuación del último competidor. En el momento que los jueces hayan deliberado, y antes de empezar con la ronda del patinador que espera en zona de competición, el *speaker* anunciará el resultado provisional del patinador anterior. En el caso de usar el sistema *double judging* especificado en 2.2.1.4. no existirá el tiempo de calentamiento mientras los jueces deliberan.

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

2.3. REQUISITOS DE TIEMPO (DURACIÓN DE LA RONDA)

2.3.1. La duración de una ronda deberá estar entre los ciento cinco (105) y ciento veinte (120) segundos. Es decir, entre un (1) minuto y cuarenta y cinco (45) segundos y dos (2) minutos.

2.3.1.1. El tiempo empieza a contar cuando comienza la reproducción de la música.

2.3.1.2. El tiempo finaliza cuando el patinador indique la finalización de su actuación o cuando la música se para.

2.4. ROPA

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

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

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

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

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

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

2.5. COMPORTAMIENTO DURANTE LA RONDA

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

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

2.6. ESTRUCTURA DE LA PUNTUACIÓN

La puntuación final de la ronda de un patinador se basa en dos tipos de puntuación: puntuación técnica y puntuación artística. En particular, la puntuación artística depende parcialmente de la puntuación técnica en un rango de ± 10 puntos.

2.6.1. Puntuación técnica. La puntuación técnica está basada en los siguientes puntos:

2.6.1.1. Se define figura o truco como aquel ejercicio que sigue un patrón distinguible que se repite en diferentes ciclos. Se define *footwork* como el conjunto de movimientos que no siguen un patrón repetitivo y que complementan a las figuras o trucos.

2.6.1.2. Dificultad de las figuras (véase anexo B). Las puntuaciones marcadas en la matriz serán aplicadas por los jueces en caso de que los trucos sean ejecutados de manera correcta, es decir, con velocidad media, en la línea de ochenta (80) centímetros y en un mínimo de cuatro (4) conos o tres (3) vueltas para trucos de giro. En el caso de realizar las figuras en el mínimo de conos o giros establecidos, se denominará la figura como validada. En el caso que la figura esté validada pero la ejecución no sea correcta, la puntuación técnica de la figura será disminuida.

2.6.1.3. Variedad: los patinadores deberán ejecutar y validar con al menos una figura las diferentes familias presentes en la matriz (véase anexo B). En caso contrario, el juez de puntuación aplicará la penalización marcada en la sección 2.8.7. Además, los patinadores deberán mostrar un mínimo de ocho (8) figuras validadas (en diferentes familias y en cualquier proporción). Si el patinador valida menos de ocho (8) figuras, será penalizado por el juez de puntuación tal y como indica la sección 2.8.7.

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

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

2.6.1.6. *Footwork*: La dificultad, velocidad y variedad en el *footwork* ejecutado podrá incrementar la puntuación técnica. Por lo contrario, un *footwork* sencillo o básico podrá disminuir esa puntuación.

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

2.6.2. Puntuación artística. La puntuación artística se basa en aquellas sensaciones que transmite el patinador. Es decir, la habilidad personal para hacer una actuación completa con una buena combinación de movimientos corporales, música y potencia, de manera natural y lógica. La puntuación artística está relacionada con la puntuación técnica de modo que puede tomar diez (10) puntos por encima o diez (10) puntos por debajo del valor técnico fijado. Este valor acotado, en ± 10 puntos, viene definido por los siguientes tres grandes aspectos: expresión corporal, expresión musical y gestión de ronda.

2.6.2.1. Expresión corporal: los patinadores deberán mostrar su habilidad para adaptar/mezclar los movimientos del tronco superior a su patinaje. Concretamente, el jurado prestará atención al tronco, brazos, manos y expresiones faciales. A continuación, se detallan algunos de los puntos que serán considerados por los jueces para determinar su puntuación:

- Existencia de contacto visual entre el patinador y su entorno con el fin de transmitir sensaciones.
- Expresiones en el rostro, extremidades y en el tronco que sean acordes con la música.
- Posiciones y expresiones forzadas en manos y rostro en ejecución de figuras.
- Naturalidad en movimientos de tronco y brazos.

De este modo, la puntuación otorgada en la expresión corporal:

- Disminuirá mucho si el patinador no controla su cuerpo durante los trucos y las transiciones o su cuerpo está forzado a seguir el patinaje de una forma antinatural.
- Disminuirá si el patinador realiza movimientos expresivos o de baile no conectados con el patinaje (durante paradas, fuera de la línea de conos, etc.)
- Se mantendrá neutra si el patinador realiza movimientos con sincronización y cierta lógica, aunque quizás poco expresivos o acompañados de pequeños errores.
- Aumentará si el patinador presenta movimientos expresivos, con sincronización entre cuerpo y piernas y con lógica.
- Aumentará mucho si el patinador presenta una muy buena expresión corporal, con una cohesión clara entre los movimientos y la música, con coreografías trabajadas y con una lógica argumental.

2.6.2.2. Expresión musical: los patinadores deberán mostrar su habilidad de adaptar el patinaje y sensaciones con la música elegida. A continuación, se detallan algunos de los puntos que serán considerados por los jueces para determinar su puntuación:

- Coordinación entre el ritmo de la música, el patinaje y su velocidad.
- Ejecución de figuras técnicas y *footwork* en patrones musicales adecuados.

2.6.2.3. Gestión de ronda: los patinadores deberán mostrar su habilidad para seguir la secuencia de la música. A continuación, se detallan algunos de los puntos que serán considerados por los jueces para determinar su puntuación:

- Capacidad de encajar la secuencia de la música con las entradas y salidas en las líneas de conos.
- Gestionar correctamente la distribución técnica dentro de las líneas de conos de modo que su ejecución no sea únicamente al principio o al final.
- Distribución del tiempo de ronda: comparación entre el tiempo empleado en el patinaje en las líneas de conos y fuera de ellas. Este aspecto penalizará a aquellos patinadores que empleen demasiado tiempo fuera.

2.7. PUNTUACIÓN

La puntuación total máxima es de ciento treinta (130) puntos. Esta puntuación estará compuesta por dos componentes: puntuación técnica, distribuida entre diez (10) y sesenta (60) puntos, y puntuación artística, distribuida entre cero (0) y setenta (70) puntos. La puntuación final deberá ser un número entero en el rango establecido.

2.7.1. Valoración estándar de figuras y requisitos generales.

2.7.1.1. La valoración de figuras se realizará de acuerdo con los requisitos comentados en la sección 2.6.1.

2.7.1.2. Se permiten las transiciones (o cambios de pie) entre figuras de la misma familia o transiciones (o cambios de pie) entre figuras de distintas familias. Dichas transiciones deberán ejecutarse sin pausas.

2.7.1.3. Los trucos y transiciones deben ser realizadas por el patinador de forma clara y precisa. Si el juez tiene dudas sobre la ejecución de la figura o transición (patrón, calidad, número de conos o vueltas, trayectoria, etc.), podrá recibir una deducción técnica o incluso ser invalidada.

2.7.2. Familias de figuras y requisitos específicos.

2.7.2.1. Figuras sentadas: el patinador realiza un movimiento en posición de sentadilla, con la cadera por debajo del nivel de la rodilla en todo momento mientras el truco se ejecuta en la línea de conos.

2.7.2.2. Figuras de salto: el patinador realiza un movimiento que contiene saltos el cual debe mantener ambos pies en el aire en algún momento de la ejecución.

2.7.2.3. Figuras de giro: el patinador realiza un movimiento de giro (en cualquier sentido) y deberá mantener al menos una rueda tocando el suelo y mantenerse dentro de la línea de conos durante la ejecución del truco.

2.7.2.4. Figuras lineales: el patinador realiza movimientos ejecutados en línea recta, sea hacia delante o hacia atrás, dentro de la línea de conos y con al menos una rueda en contacto con el suelo.

2.7.2.5. Otras figuras: el patinador realiza un movimiento que no se incluye en la familia de lineales, giros, saltados o sentados. En general, esta familia contiene una amplia variedad de figuras comúnmente denominadas como figuras de elasticidad.

2.8. PENALIZACIONES

Las penalizaciones pueden ser aplicadas por el juez de penalizaciones (PEN) o por el juez de puntuación (PUN). En las siguientes secciones, se especifica que tipología de juez aplica la penalización.

2.8.1. Penalización por tiempo (PEN). Si el patinador acaba su ronda antes de los ciento cinco (105) segundos o después de los ciento veinte (120) segundos, recibirá una penalización de diez (10) puntos.

2.8.2. Penalización por conos movidos o intervalos de conos no pasados (PEN).

2.8.2.1. El patinador recibe una penalización de un (1) punto por cada cono tirado o desplazado de su marca lo suficiente como para que se vea el círculo central.

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

2.8.2.1.2. Un cono golpeado que golpee otros conos supone un (1) punto para cada cono tumbado o golpeado que quede desplazado fuera de su marca, tal y como indica la sección 2.8.2.1.

2.8.2.2. Si en el global de toda la ronda, el patinador deja por cruzar más de cinco (5) intervalos de conos, recibirá una penalización de cinco (5) puntos. Los intervalos que se deben cruzar son aquellos pertenecientes a cada una de las tres (3) líneas de conos.

2.8.3. Penalización por desequilibrios (PUN). Las pérdidas de equilibrio serán penalizadas con una puntuación entre cero con cinco (0,5) y uno con cinco (1,5) puntos.

2.8.4. Penalización por caídas (PEN). Las caídas serán penalizadas con una puntuación entre dos (2) y cinco (5) puntos, pudiendo tomar valores enteros entre ambas cotas.

2.8.5. Interrupción durante la ronda (PEN).

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

2.8.5.2. Si el competidor para su actuación debido a una interrupción interna, recibirá una penalización de cinco (5) puntos en el caso que decida repetir su actuación. Además, la segunda actuación deberá empezar desde el inicio y será juzgada a partir del punto de la interrupción de la primera actuación.

2.8.6. Música recibida fuera de plazo (PEN).

2.8.6.1. Si la música del patinador es recibida después de plazo establecido, se penalizará al patinador con diez (10) puntos.

2.8.6.2. Si la música de un patinador no es recibida antes de la reunión de delegados, entrenadores o líderes de equipo o, en caso de que ésta no se celebre, antes de las seis (6) de la tarde (hora local) del día anterior a la competición, el patinador será descalificado.

2.8.6.3. En el caso que, en la validación de música con el DJ, el patinador no reconozca la música reproducida con la música de su actuación, no se permitirá restablecer la música puesto que se estaría infringiendo la normativa descrita en la sección 2.8.6.2.

2.8.7. Insuficiencia de trucos y familias (PUN).

2.8.7.1. Si el patinador valida menos de ocho (8) trucos, recibirá una deducción en su puntuación técnica de variedad de dos (2) puntos por cada truco que no se realice con éxito hasta llegar a los ocho (8) requeridos.

2.8.7.2. Si el patinador no valida al menos (1) un truco de cada una de las familias descritas en la sección 2.7.2, recibirá una penalización de tres (3) puntos por cada familia que no haya realizado con éxito.

2.8.8. Tabla de referencia para el juez de penalizaciones (PEN):

TIPO DE ERROR	PUNTOS DE PENALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN
Caída	Entre dos (2) y cinco (5) puntos	Caídas leves recibirán una penalización de dos (2) puntos. Caídas violentas recibirán una penalización de cinco (5) puntos. Otras caídas recibirán un valor entero contenido en el intervalo.
Tiempo de actuación	Diez (10) puntos	Actuación que termina antes de ciento cinco (105) segundos o después de ciento veinte (120) segundos.
Interrupción interna durante la ronda	Cinco (5) puntos	Actuación interrumpida por el patinador. (Consultar con el juez principal)

Conos	Un (1) punto	Por cada cono desplazado de su marca original de modo que se observe el círculo central.
Intervalos no pasados	Cinco (5) puntos	Si existen más de cinco (5) intervalos no pasados al final de la ronda.
Caída de ropa	Dos (2) puntos	Ropa, sombreros, gafas.
Utilización de accesorios	Descalificación	Usar ropa u otros objetos como un accesorio. (Consultar con el juez principal)
Música fuera de plazo	Diez (10) puntos	Retraso en el envío de la música.

2.8.9. Tabla de referencia para el juez de puntuación (PUN):

TIPO DE ERROR	PUNTOS DE PENALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN
Desequilibrio	Entre cero con cinco (0,5) y uno con cinco (1,5) puntos	Desequilibrios durante la ejecución de la ronda.
Insuficiencia de trucos	Dos (2) puntos	Penalización por cada truco no validado hasta llegar al mínimo de ocho (8) establecido.
Insuficiencia de familias	Tres (3) puntos	Penalización por cada familia no validada.

2.9. RECOGE CONOS

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

2.9.2. Los recoge conos no pueden llevar patines cuando están realizando su labor.

2.10. RANKING

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

2.10.2. La puntuación individual de cada juez de puntuación está basada a partir de la suma de la puntuación técnica y la puntuación artística menos la suma total de las penalizaciones proporcionada por el juez de penalización.



Real Federación Española de Patinaje
Comité Nacional de Patinaje Inline Freestyle
e-mail : freestyle@fep.es

2.10.3. El orden que se genera según la puntuación final de cada juez de puntuación determina el ranking individual de cada uno de ellos.



3. CLASSIC SLALOM PAIRS (ESLALON CLÁSICO POR PAREJAS)

Dos patinadores prepararán una coreografía con una música a su elección, la cual ejecutarán durante la competición teniendo en cuenta los límites de tiempo establecidos. La puntuación de ambos patinadores se basa en una parte técnica, una parte artística y una parte de sincronización.

3.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

El área de competición es el mismo que la prueba de classic slalom (véase 2.1).

3.2. DESARROLLO DE LA PRUEBA

3.2.1. Salvo el orden de participación, el desarrollo de la prueba es el mismo que para classic slalom (véase 2.2).

3.2.2. El orden de participación se basará en el último ranking nacional RFEP de classic slalom pairs en primera instancia, empezando por la pareja con peor ranking. Si los patinadores no dispusiesen de ranking nacional RFEP, se ordenará por ranking mundial WS de classic slalom pairs. En el caso de no disponer tampoco de ranking WS se sumarán los rankings de classic slalom de los dos patinadores de cada pareja (se tomará el último ranking RFEP y en su defecto el último WS). Dicha suma reflejará orientativamente el nivel de los patinadores por separado de modo que una suma menor tendrá mejor ranking que una suma de mayor valor. Si aun así no se define un ranking, se ordenarán al principio de manera aleatoria.

3.3. REQUISITOS DE TIEMPO (DURACIÓN DE LA RONDA)

3.3.1. Con la excepción de la duración de la ronda, las normas para establecer/calcular los tiempos son los mismos que para classic slalom (véase 2.3).

3.3.2. La duración de la ronda de classic slalom pairs debe estar comprendida entre ciento sesenta (160) y ciento ochenta (180) segundos. Es decir, entre dos (2) minutos y cuarenta (40) segundos y tres (3) minutos.

3.4. ROPA

Las normas de ropa son las mismas que para classic slalom (véase 2.4).

3.5. COMPORTAMIENTO DURANTE LA RONDA

Las normas de comportamiento durante la ronda son las mismas que para classic slalom (véase 2.5).

3.6. ESTRUCTURA DE LA PUNTUACIÓN

La puntuación final de la pareja se basa en tres tipos de puntuación: puntuación técnica, puntuación artística y puntuación de sincronización. En particular, la puntuación artística y la puntuación de sincronización dependen parcialmente de la puntuación técnica en un rango de ± 10 puntos.



3.6.1. Puntuación técnica. La estructura de la puntuación referente a técnica es la misma que para classic slalom (véase 2.6.1.).

3.6.2. Puntuación artística. La estructura de la puntuación referente a artístico es la misma que para classic slalom (véase 2.6.2.).

3.6.3. Sincronización. La puntuación de sincronización está relacionada con la puntuación técnica de modo que puede tomar diez (10) puntos por encima o (10) diez puntos por debajo del valor técnico fijado. Este valor acotado, en ± 10 puntos, se basa en los siguientes aspectos:

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

3.6.3.2. El efecto espejo, que se produce en el momento que dos patinadores realizan la misma coreografía, pero en sentidos opuestos, se juzgará en la parte artística.

3.6.3.3. El efecto sombra, que se produce en el momento que dos patinadores realizan la misma coreografía en instantes temporales diferentes, se juzgará en la parte artística y de sincronización.

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

3.7. PUNTUACIÓN

La puntuación máxima en classic slalom pairs es de doscientos (200) puntos obtenida como suma de tres componentes: la puntuación técnica, distribuida entre los diez (10) y sesenta (60) puntos, la puntuación artística, distribuida entre los cero (0) y los setenta (70) puntos, y la puntuación de sincronización, distribuida entre los cero (0) y los setenta (70) puntos. La puntuación final deberá ser un valor entero.

3.7.1. Para que la técnica sea considerada validada, las figuras deberán ser validadas por ambos patinadores. Claramente, el valor técnico será mayor si ambas figuras son ejecutadas de forma síncrona, en caso contrario, el valor técnico será degradado.

3.7.2. Se permite la variación (en figuras) de piernas (derecha/izquierda), de sentido (de frente/de espaldas) y de ruedas (punta/talón) sin ningún tipo de penalización.

3.7.3. En el caso que los patinadores realicen figuras diferentes, se tendrá en cuenta aquella que requiera menor habilidad.

3.8. PENALIZACIONES

La normativa referente a penalizaciones es la misma que para classic slalom (véase 2.8).

3.9. RECOGE CONOS

La normativa referente a los recoge conos es la misma que para classic slalom (véase 2.9).



3.10. RANKING

El ranking final se calcula de la misma manera que en classic slalom (véase 2.10).

3.10.1. Si los componentes de la pareja pertenecen a categorías distintas, el ranking conjunto contará para aquella categoría más alta.

3.10.2. No se permite el cambio de pareja durante la temporada.

4. SPEED SLALOM (ESLALON VELOCIDAD)

Los competidores aceleran durante doce (12) metros y pasan por una línea de conos separada ochenta (80) centímetros, lo más rápido posible, haciendo zigzag a un solo pie. La competición se divide en dos fases: una fase de clasificación (salida libre) y una fase final (sistema KO).

4.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

4.1.1. Habrá dos (2) líneas de veinte (20) conos, separados entre sí una distancia de ochenta (80) centímetros. Estas líneas corresponden a las especificadas en la sección 1.2.3.3. y 1.2.3.5. El color de conos de ambas filas deberá ser el mismo.

4.1.2. Se marcará un cajón de salida para cada fila de conos donde la primera línea estará situada a doce (12) metros respecto la marca central del primer cono y la segunda línea estará situada a cuarenta (40) centímetros de la primera. La anchura de cada cajón será de tres (3) metros.

4.1.3. Se marcará una línea final situada a ochenta (80) centímetros respecto la marca central del último cono.

4.1.4. Deberá haber un separador colocado a igual distancia entre las dos (2) líneas de conos con una longitud mínima de quince con dos (15,2) metros y altura entre quince (15) y veinte (20) centímetros.

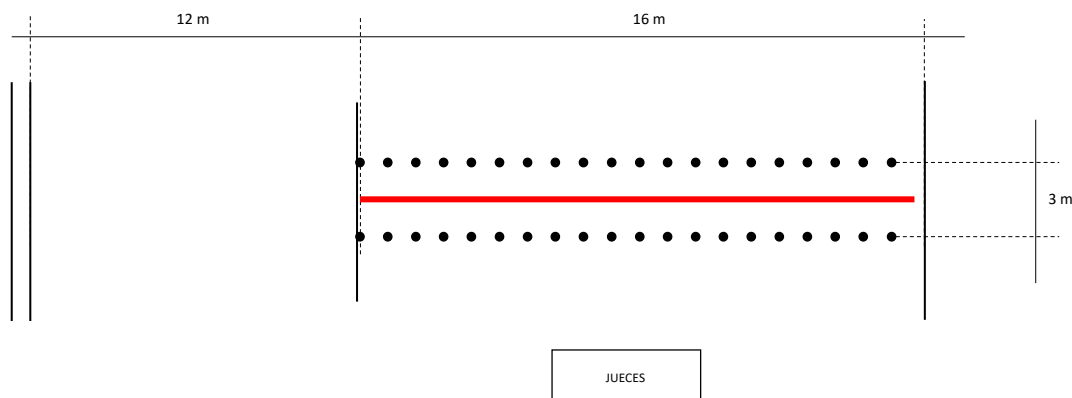


FIGURA 4.a: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

4.2. EQUIPO TECNOLÓGICO

4.2.1. Se deberá utilizar un cronómetro electrónico tanto para la fase de clasificación como para la fase final que garantice un error máximo en la toma de tiempos de una (1) milésima de segundo.

4.2.2. En la fase clasificatoria, se deberá colocar un sensor en la línea de salida a cuarenta (40) centímetros de altura, con una variabilidad de más menos dos (± 2) centímetros respecto del suelo que accione el tiempo en el momento de ser cortada. También deberá colocarse un sensor en la línea de llegada a veinte (20) centímetros de altura, con una variabilidad de más menos dos (± 2) centímetros que pare el tiempo en el momento de ser cortada.

4.2.3. En la fase final, no habrá sensores en la línea de salida y únicamente habrá sensores en la línea final con las mismas características que la fase clasificatoria.

4.2.4. En el caso de no disponer de equipo tecnológico, por problemas técnicos o a discreción del juez principal, se procederá a la modalidad sin cronómetro descrita en la sección 4.6.

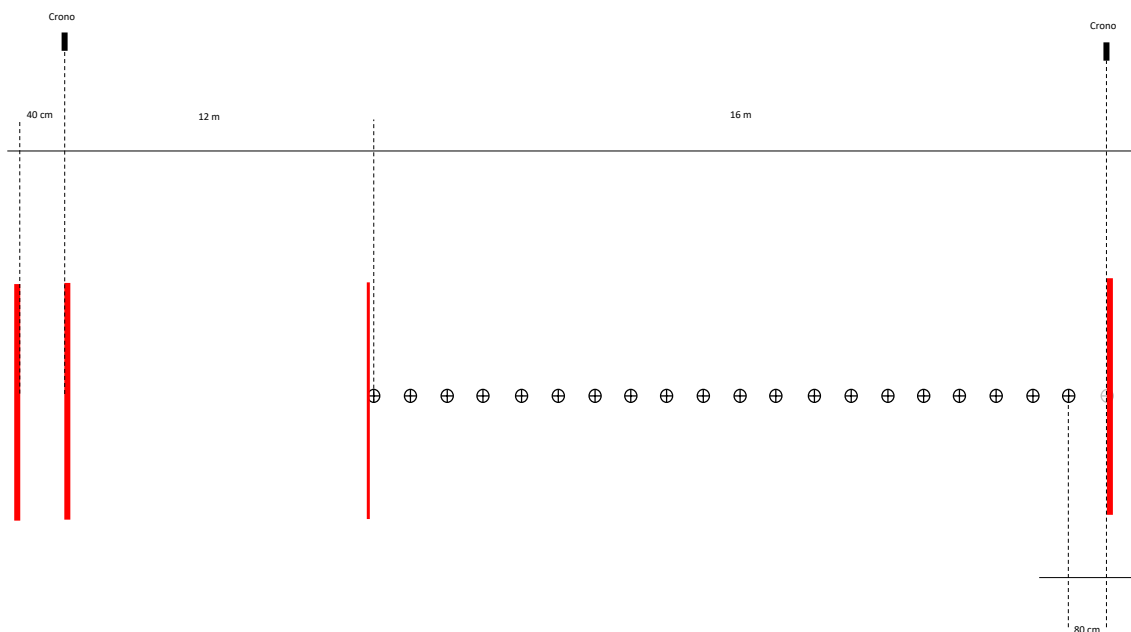


FIGURA 4.b: COLOCACIÓN DEL EQUIPO TECNOLÓGICO EN LA FASE DE CLASIFICACIÓN

4.3. DESARROLLO DE LA PRUEBA

La prueba de speed slalom está estructurada en dos fases: una fase de clasificación (*Free Start*), basada en pruebas individuales de tiempo, y una fase final (sistema KO, *Knock-Out*), basada en agrupaciones de dos (2) patinadores que se enfrentan directamente.

4.3.1. Fase de clasificación. Los patinadores tendrán dos (2) pasadas con salida libre donde únicamente la mejor pasada de ambas se tendrá en cuenta para la clasificación final de esta primera fase. Un número determinado de patinadores, determinado por el juez principal al inicio de la prueba, pasarán a la fase final.

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

4.3.1.2. El orden de participación de la segunda pasada de los patinadores está basado en el tiempo obtenido en la primera pasada, empezando por el que tenga el peor tiempo. En el caso que hubiera patinadores que no marcaran tiempo en la primera pasada, se les añadiría antes del competidor con peor tiempo siguiendo el criterio especificado en 4.3.1.1.

4.3.1.3. Dependiendo del número de patinadores y lo que disponga el juez principal, se clasificarán cuatro (4), ocho (8) o dieciséis (16) patinadores en la fase final. Si hubiera menos de cuatro (4) patinadores en una categoría, se realizaría directamente la final.

4.3.2. Fase final (sistema KO)

4.3.2.1. Los patinadores clasificados son agrupados en grupos de dos en la siguiente manera: el primer clasificado contra el último clasificado, el segundo clasificado contra el penúltimo clasificado, etc. (véase figuras 4.c y 4.d).

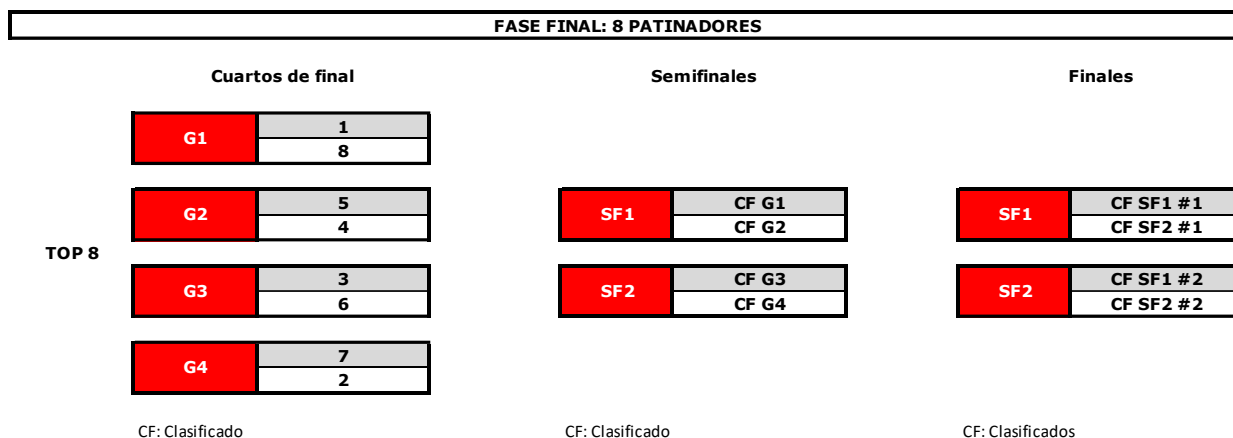


FIGURA 4.c: FASE FINAL, ESQUEMA CON OCHO (8) PATINADORES

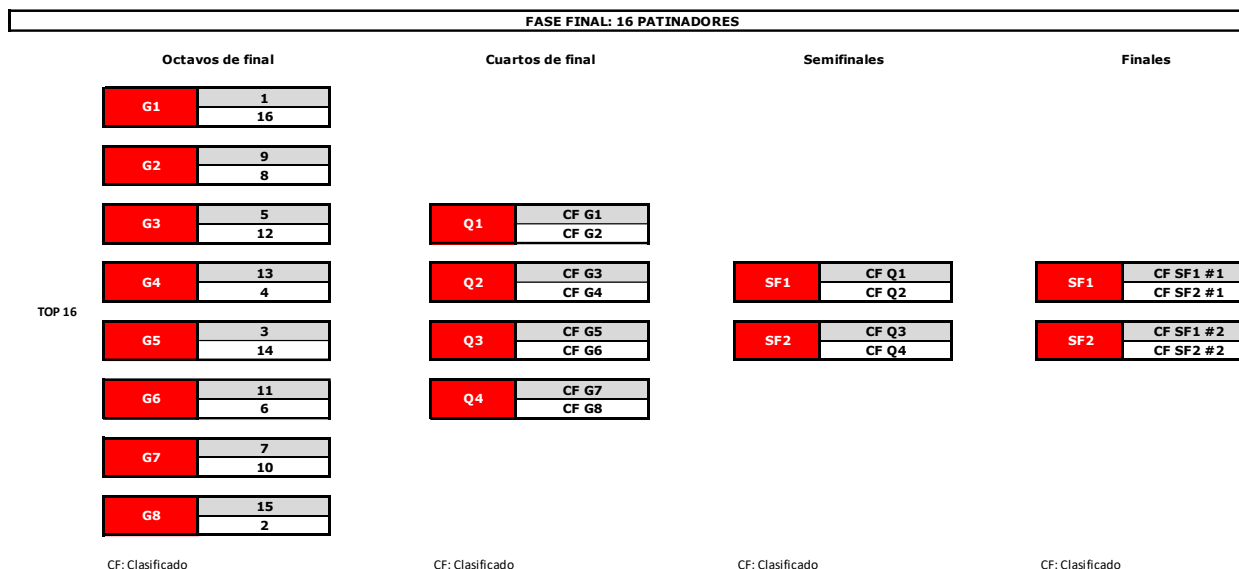


FIGURA 4.d: FASE FINAL, ESQUEMA CON DIECISÉIS (16) PATINADORES

4.3.2.2. El primer patinador que gane dos (2) carreras avanza a la siguiente manga, el otro se queda fuera.

4.3.2.2.1. Un patinador gana una carrera cuando su tiempo sumado a las penalizaciones añadidas es estrictamente menor que el tiempo de su contrincante con las penalizaciones añadidas.

4.3.2.3. Los patinadores cambiarán de fila de conos en cada carrera.

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

4.3.2.5. Si después de cinco (5) carreras no hubiese ganador, el patinador con mejor tiempo en las clasificatorias es declarado ganador y pasa a la siguiente manga.

4.3.2.6. Tras los enfrentamientos de semifinal, los dos (2) ganadores de los respectivos enfrentamientos competirán por el primer y segundo puesto en la final y, los otros dos (2) patinadores, competirán por el tercero y cuarto puesto en la final de consolación.

4.3.2.6.1. La final de consolación deberá realizarse siempre antes de la final.

4.3.2.7. Cada patinador puede pedir un tiempo muerto de quince (15) segundos antes de cada duelo.

4.4. REQUISITOS

4.4.1. Zona de salida

4.4.1.1. Fase de clasificación

4.4.1.1.1. Las señales de salida para la fase de clasificación (salida libre) serán: "En sus marcas", "Listos". Las señales de salida pueden darse en inglés, en ese caso serán: "On Your Marks", "Ready".

4.4.1.1.2. El patinador tiene que empezar su ronda dentro de cinco (5) segundos después de la señal "Listos" (alternativamente, "Ready").

4.4.1.1.3 El patín delantero deberá estar íntegramente dentro de la caja de salida y ninguna parte de este, incluidas las ruedas, puede tocar ninguna de las líneas marcadas (ver figura 4.e). El patín trasero puede pisar la línea trasera. Al menos, una parte de cada patín deberá estar en contacto con el suelo antes del primer movimiento que corte la fotocélula.

4.4.1.1.4. Se permitirá la oscilación del cuerpo durante el momento de la salida.

4.4.1.1.5. El primer movimiento (de cualquiera de ambos patines) hacia adelante deberá cruzar la línea frontal de salida.

4.4.1.1.6. El tiempo empieza cuando cualquier parte del cuerpo del patinador corta la fotocélula.

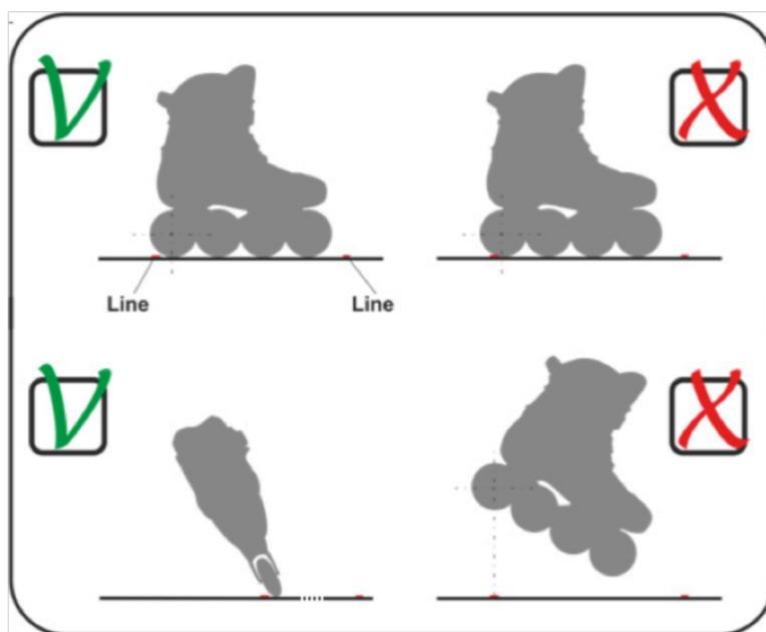


FIGURA 4.e: PIE FRONTAL DEL PATINADOR EN LA CAJA DE SALIDA

4.4.1.2. Fase final (sistema KO)

4.4.1.2.1. Las señales de salida para la fase final serán: "En sus marcas", "Listos", "Beep". Las señales pueden darse en inglés, en ese caso serán: "On Your Marks", "Set", "Beep".

4.4.1.2.1.1. A partir de la señal, "En sus marcas" (alternativamente, "On Your Marks"), los patinadores deberán prepararse y tomar una postura de salida dentro de los siguientes tres (3) segundos.

4.4.1.2.1.2. En el momento que suene la señal de salida "Listos" (alternativamente, "Set"), los patinadores deberán estar ya totalmente congelados, no se permitirá ningún movimiento u oscilación del cuerpo. Deberán mantenerse en esta posición hasta la señal de salida "Beep".

4.4.1.2.1.3. En el momento que suene la señal de salida "Beep", los patinadores podrán iniciar su pasada.

4.4.1.2.2 Ambos patines deberán estar detrás de la línea frontal de salida y ninguna de las ruedas podrá tocar (ni estar encima) de dicha línea. Además, al menos, una parte de cada patín deberá estar en contacto con el suelo y no podrá deslizarse.

4.4.2. Zona de eslalon.

4.4.2.1. Una línea perpendicular a los conos y que cruza el primer cono en su borde mas cercano a la caja de salida marcará el final de la zona de aceleración y el comienzo de la zona de eslalon.

4.4.2.2. Los patinadores deben entrar a la línea de conos a un pie y mantenerse con al menos una de las ruedas en contacto con el suelo durante toda la zona de eslalon.

4.4.3. Línea final

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

4.5. PENALIZACIONES

4.5.1. Penalizaciones en la zona de salida

4.5.1.1. Si los patinadores no cumplen los requisitos indicados en la sección 4.4.1.1. y 4.4.1.2. se les señalará salida falsa.

4.5.1.2. En el caso que un patinador realice dos salidas falsas en una misma pasada/carrera, se dará aquella pasada/carrera como perdida.

4.5.2. Penalizaciones en el inicio de la zona de eslalon

4.5.2.1. Si un patinador no está a un pie al pasar el primer cono de la zona de eslalon, el primer cono se considera como no pasado y se recibirá una penalización como indica la sección 4.5.5.1.

4.5.2.2. Si un patinador no está a un pie al pasar el segundo cono de la zona de eslalon, el primer y el segundo cono se consideran como no pasados y se recibirán dos penalizaciones como indica la sección 4.5.5.1.

4.5.2.3. Si un patinador no está a un pie al pasar el tercer cono de la zona de eslalon, la carrera/pasada se considerará nula y no se dará ningún tiempo.

4.5.2.4. En el caso de tumbar o desplazar el primer cono de modo que se aprecie el círculo central, la penalización se dará únicamente por cono desplazado.

4.5.3. Penalizaciones en la zona de eslalon

4.5.3.1. Si un patinador cambia de pie o si el pie libre toca el suelo antes de la línea final, la carrera/pasada se considerará nula y no se dará ningún tiempo.

4.5.4. Penalizaciones de la línea final

4.5.4.1. Si la línea final no se cruza en primer lugar por el pie de apoyo, la carrera/pasada se considerará nula y no se dará ningún tiempo.

4.5.4.2. Se permite saltar en el tramo entre el último cono y la línea de llegada siempre y cuando el pie aterrice antes de la línea de llegada con al menos una rueda en contacto con el suelo. De no ser así, la carrera/pasada se considerará nula y no se dará ningún tiempo.

4.5.5. Penalizaciones de conos

4.5.5.1. Cada espacio no pasado, cono tumbado o cono desplazado, recibirá una penalización de cero con dos (0,2) segundos que se añadirá al tiempo obtenido.

4.4.5.1.1. Un cono se considerará desplazado si se puede ver el círculo central del adhesivo.

4.4.5.1.2. No se penaliza el caso especial de que un cono desplazado se vuelva a su sitio y cubra el círculo central.

4.4.5.1.3. Un cono golpeado que golpee otros conos supondrá una penalización por cada uno de los conos tumbados o desplazados que sean desplazados fuera de su marca.

4.4.5.2. Si un patinador tiene más de cuatro (4) penalizaciones en la zona de eslalon, la ronda se considerará nula y no se dará ningún tiempo.

4.4.5.2.1. En competiciones de menor categoría nacional o autonómicas, el número de penalizaciones de conos que lleva a la descalificación de la ronda se puede modificar a discreción del juez principal.

4.6. MODALIDAD SIN CRONÓMETRO

En el caso de no disponer de cronómetro, por problemas técnicos o a discreción del juez principal, se realizará la modalidad sin cronómetro.

4.6.1. El desarrollo de la prueba seguirá el mismo esquema que el indicado en la sección 4.3.

4.6.2. La fase de clasificación se puede realizar mediante un cronómetro de mano o no realizarla y pasar directamente a la sección 4.6.3.

4.6.2.1. En caso de realizar la fase de clasificación, las señales de salida serán las mismas que las indicadas en la sección 4.4.1.2. Como se utilizará un cronómetro de mano, el juez se situará en la línea final y dará la señal de salida "Beep" con un silbato. Las otras señales de salida serán indicadas por el *speaker*.

4.6.2.2. En caso de no realizar la fase de clasificación, los patinadores serán distribuidos en el esquema correspondiente usando los criterios especificados en la sección 4.3.1.1.

4.6.2.2.1. Si los patinadores no encajaran perfectamente en un esquema de cuatro (4), ocho (8) o dieciséis (16), se podrán realizar clasificatorias previas a discreción del juez principal.

4.6.3. Durante la fase final.

4.6.3.1. Ganará la carrera aquel patinador que llegue antes de la línea final siempre y cuando haya cometido tres (3) o menos penalizaciones en la zona de eslalon.

4.6.3.2. En el caso que ambos patinadores cometan cuatro (4) o más penalizaciones, ganará aquel patinador que tire menos conos independientemente de su posición de llegada a la línea final.

4.6.3.3. En el caso que ambos participantes realicen una pasada nula, se repetirá la carrera.

4.6.3.4. El primer patinador que gane dos carreras pasará a la siguiente manga.

4.6.3.5. En el caso que se hayan realizado cinco (5) enfrentamientos y no se haya cumplido el requisito 4.6.3.4, pasará a la siguiente manga el primer patinador que haya conseguido una victoria. Si no lo hubiera, se realizarían carreras hasta definir un vencedor.

4.7. RECOGE CONOS

4.7.1. Los recoge conos deberán esperar la instrucción del juez seguidor antes de colocar los conos.

4.7.2. Los recoge conos deberán realizar su tarea sin patines.

4.8. RANKING

4.8.1. Fase de clasificación

4.8.1.1. El ranking final de la fase de clasificación se basará en el mejor tiempo entre las dos pasadas realizadas.

4.8.1.2. En caso de que hubiera empate entre dos o más participantes, los criterios de desempate serían los siguientes y en el siguiente orden:

- 1) El segundo tiempo.
- 2) El ranking RFEP.
- 3) El ranking WSSA.
- 4) Lanzando una moneda.

4.8.2. Fase final (sistema KO)

4.8.2.1. Los puestos uno (1) y dos (2) se decidirán de acuerdo con los resultados de la manga final.

4.8.2.2. Los puestos tres (3) y cuatro (4) se decidirán de acuerdo con los resultados de la final de consolación.

4.8.2.3. Los puestos entre cinco (5) a ocho (8) se decidirán según 4.8.1. entre los patinadores que lleguen a cuartos de final (en el caso que se realizara).

4.8.2.4. Los puestos entre nueve (9) a dieciséis (16) se decidirán según 4.8.1. entre los patinadores que lleguen a octavos de final (en el caso que se realizara).

4.8.2.5. En cualquier otro caso, las posiciones se asignarán según 4.8.1.

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

5. TEAM SPEED SLALOM (ESLALON VELOCIDAD POR EQUIPOS)

Los competidores aceleran durante doce (12) metros y pasan por una línea de conos separada ochenta (80) centímetros, lo más rápido posible, haciendo zigzag a un solo pie. La competición se divide en dos fases: una fase de clasificación individual (salida libre) y una fase final (sistema KO) por equipos.

5.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

El área de competición es la misma que la especificada en la prueba de speed slalom (sección 4.1.).

5.2. EQUIPO TECNOLÓGICO

El equipo tecnológico necesario es el mismo que utilizado en la prueba speed slalom (sección 4.2.).

5.3. DESARROLLO DE LA PRUEBA

La prueba de team speed slalom está estructurada en dos fases: una fase de clasificación, basada en pruebas individuales de tiempo, y una fase final (sistema KO), basada en equipos de tres (3) patinadores que se enfrentan directamente.

5.3.1. Equipos.

5.3.1.1. Los equipos deberán estar formados por tres (3) patinadores y se deberán formar antes de la fase de clasificación. Se podrá inscribir a un (1) patinador reserva que no podrá formar parte de ningún otro equipo.

5.3.1.2. Los equipos podrán establecer un nombre de equipo siempre manteniendo la discreción y la moral común. Será motivo de descalificación el uso de nombres racistas, políticos, violentos, groseros o que apelen a estos temas.

5.3.2. Fase de clasificación. Con excepción del número de equipos que clasificarán para la fase final, la fase de clasificación se realiza de igual modo que la prueba de speed slalom (véase 4.3.1.).

5.3.2.1. Todos los patinadores de cada equipo deberán realizar la fase de clasificación.

5.3.2.2. Dependiendo del número de equipos y a elección del juez principal, se clasificarán cuatro (4) u ocho (8) equipos para la fase final.

5.3.2.3. En el caso de realizar la prueba de speed slalom en el mismo evento, se podrán tomar los tiempos de clasificatoria de esta prueba a discreción del juez principal.

5.3.3. Fase final.

5.3.3.1. Los equipos clasificados serán agrupados en partidos de la siguiente manera: el primer equipo clasificado contra el último, el segundo equipo clasificado contra el penúltimo, etc. (véase figura 5.a.).

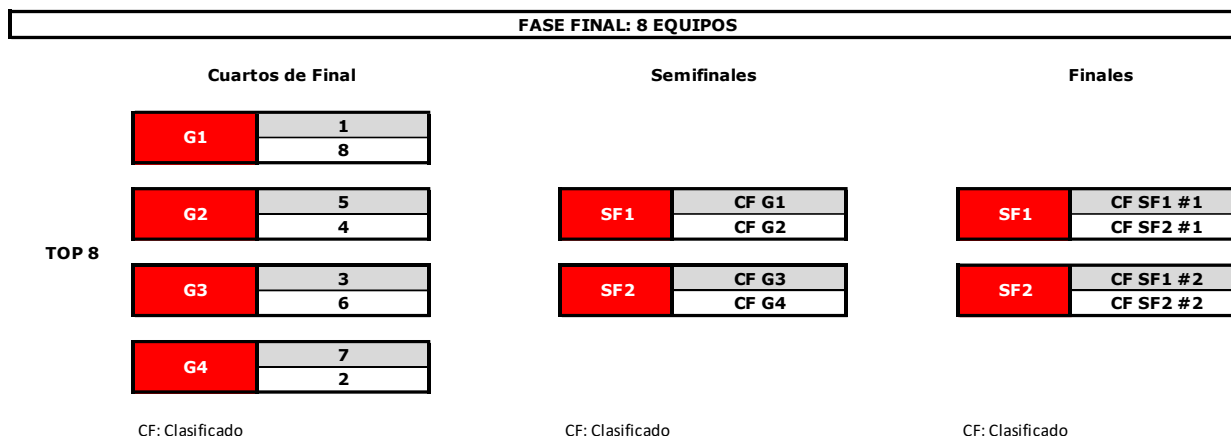


FIGURA 5.a: FASE FINAL, ESQUEMA CON OCHO (8) EQUIPOS

SECUENCIA DE ENFRENTAMIENTOS POR EQUIPOS		
EQUIPOS	FEP	FREESTYLE
MIEMBROS	A	1
	B	2
	C	3

ENFRENTAMIENTOS	FEP	FREESTYLE
E-1	C	3
E-2	B	1
E-3	A	2
E-4	C	1
E-5	A	3
E-6	B	2
E-7	A	1
E-8	C	2
E-9	B	3

FIGURA 5.b: SECUENCIA DE ENFRENTAMIENTOS

5.3.3.2. En cada partido, los patinadores se enfrentarán de dos en dos de modo que máximamente todos los integrantes de un equipo competirán contra todos los integrantes del otro equipo. Los emparejamientos se realizan tal y como indica la figura 5.b.

5.3.3.2.1. El patinador reserva puede ser intercambiado por cualquiera de los patinadores titulares antes de cada partido.

5.3.3.2.1.1. En el caso que un patinador titular se lesione durante el partido, sus funciones serán adoptadas por el patinador (en aquel momento) reserva. Además, el patinador lesionado no podrá realizar ningún partido más durante la jornada.

5.3.3.2.2. Si un integrante del equipo no puede participar en la fase final y el equipo no dispone de patinador reserva, los enfrentamientos de aquel integrante contra el otro equipo se darán directamente por perdidos y se pasará al siguiente enfrentamiento.



5.3.3.3. Los enfrentamientos serán a una única pasada. El patinador que gane la carrera sumará un punto para su equipo. En caso de realizar una pasada nula ambos patinadores, se pasará al siguiente enfrentamiento y no subirá ningún punto al marcador.

5.3.3.3.1. Un patinador gana una carrera cuando su tiempo con las penalizaciones añadidas es estrictamente menor que el tiempo de su contrincante con las penalizaciones añadidas.

5.3.3.4. Ganará el partido aquel equipo que sume cinco (5) victorias. Cuando un equipo consiga la victoria, el partido se dará por terminado.

5.3.3.5. En el caso que al finalizar los nueve (9) enfrentamientos reglamentarios se llegue a situación de empate, se disputarán enfrentamientos de desempate. Antes de empezar los enfrentamientos de desempate, los equipos elegirán el orden de sus participantes para estas rondas. En el momento que se produzca la victoria de un equipo en un enfrentamiento, se dará el partido por finalizado.

5.3.3.6. Los equipos mantendrán la misma fila de conos durante todos los enfrentamientos.

5.3.3.7. En los enfrentamientos de semifinales, los equipos ganadores de los respectivos enfrentamientos competirán para el primer y segundo puesto en la final. Los otros dos equipos competirán para el tercer y cuarto puesto en la final de consolación.

5.4. REQUISITOS

Los requisitos son los mismos que los mencionados en la prueba speed slalom (sección 4.4.).

5.5. PENALIZACIONES

Las penalizaciones son las mismas que las mencionadas en la prueba speed slalom (sección 4.5.).

5.6. MODALIDAD SIN CRONO

La modalidad sin crono se realizará de igual modo que en la prueba speed slalom (sección 4.6.). adaptado al formato de competición especificado en la sección 5.3.

5.7. RECOGE CONOS

Los recoge conos deberán cumplir la misma normativa que en la prueba de speed slalom (sección 4.7.).

5.8. RANKING

5.8.1. Fase de clasificación.

5.8.1.1. El ranking final por equipo en la fase de clasificación se determinará a partir de la suma de los tres mejores tiempos del equipo.



5.8.1.1.1. En el caso que algún patinador del equipo no obtenga ningún tiempo, se le adjudicará un tiempo igual al peor tiempo registrado (entre todos los equipos) con un incremento de diez (10) segundos.

5.8.1.2. En el caso que se produzca empate entre dos o más equipos, los criterios de desempate serán los siguientes y en el siguiente orden:

- 1) El equipo con menor pasadas nulas durante toda la fase de clasificación.
- 2) El equipo con menor número de penalizaciones durante toda la fase de clasificación.
- 3) El equipo que cuente con el patinador con mejor tiempo.
- 4) Lanzando una moneda.

5.8.2. Fase final (sistema KO).

5.8.2.1. Los puestos uno (1) y dos (2) se decidirán de acuerdo con los resultados de la manga final.

5.8.2.2. Los puestos tres (3) y cuatro (4) se decidirán de acuerdo con los resultados de la final de consolación.

5.8.2.3. Los puestos entre cinco (5) a ocho (8) se decidirán según 5.8.1. entre los equipos que lleguen a cuartos de final (en el caso que se realizara).

5.8.2.4. Los puestos entre nueve (9) a dieciséis (16) se decidirán según 5.8.1. entre los equipos que lleguen a octavos de final (en el caso que se realizara).

5.8.2.5. En cualquier otro caso, las posiciones se asignarán según 5.8.1.

6. BATTLE SLALOM (ESLALON BATALLA)

Los patinadores compiten en grupos de tres (3) o cuatro (4) y tienen un número determinado de rondas para demostrar que son mejores que los oponentes de su mismo grupo. La valoración entre patinadores se realiza por comparación directa y únicamente uno (1) o dos (2) patinadores pasan a la siguiente fase.

6.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

6.1.1. Existirán cuatro (4) líneas de conos, separadas dos (2) metros entre sí.

6.1.1.1. El orden de las líneas será, empezando por la más cercana a los jueces, el siguiente: cincuenta (50) centímetros, ochenta (80) centímetros, ciento veinte (120) centímetros y ochenta (80) centímetros. Estas líneas corresponden a las especificadas en la sección 1.2.3.2, 1.2.3.3., 1.2.3.4. y 1.2.3.6.

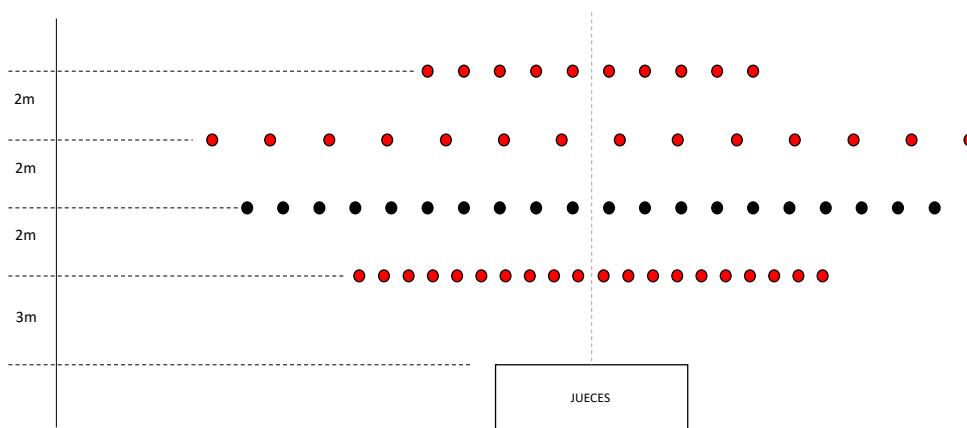


FIGURA 6.a: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

6.2. COMPOSICIÓN DE LOS GRUPOS

6.2.1. Los grupos son calculados de acuerdo con el último ranking nacional RFEP de battle slalom. Si el patinador no dispusiese de ranking nacional RFEP, se ordenaría por ranking mundial WS de battle slalom. Los patinadores sin ranking son añadidos aleatoriamente al final de la lista.

6.2.2. En el caso de que el número de patinadores registrados no permita crear grupos de tres (3) o cuatro (4) patinadores, o para reducir el tiempo de competición, se pueden organizar grupos de precalificación de acuerdo con la decisión del juez principal.

6.2.3. Cada grupo debe tener un mínimo de tres (3) patinadores y un máximo de cuatro (4). En el caso de grupos de preclasificatoria, excepcionalmente, el juez principal puede decidir hacer un grupo con cinco (5) participantes.

6.2.4. El número de grupos y el esquema de competición dependerán del número de patinadores y se realizará utilizando el esquema del serpéntín. La elección del esquema de competición recae en el juez principal. En la figura 6.b. se puede ver el esquema de competición para un volumen de

entre doce (12) y dieciséis (16) patinadores. En la figura 6.c. se puede ver un esquema de competición para un volumen de entre diecisiete (17) y veinticuatro (24) patinadores.

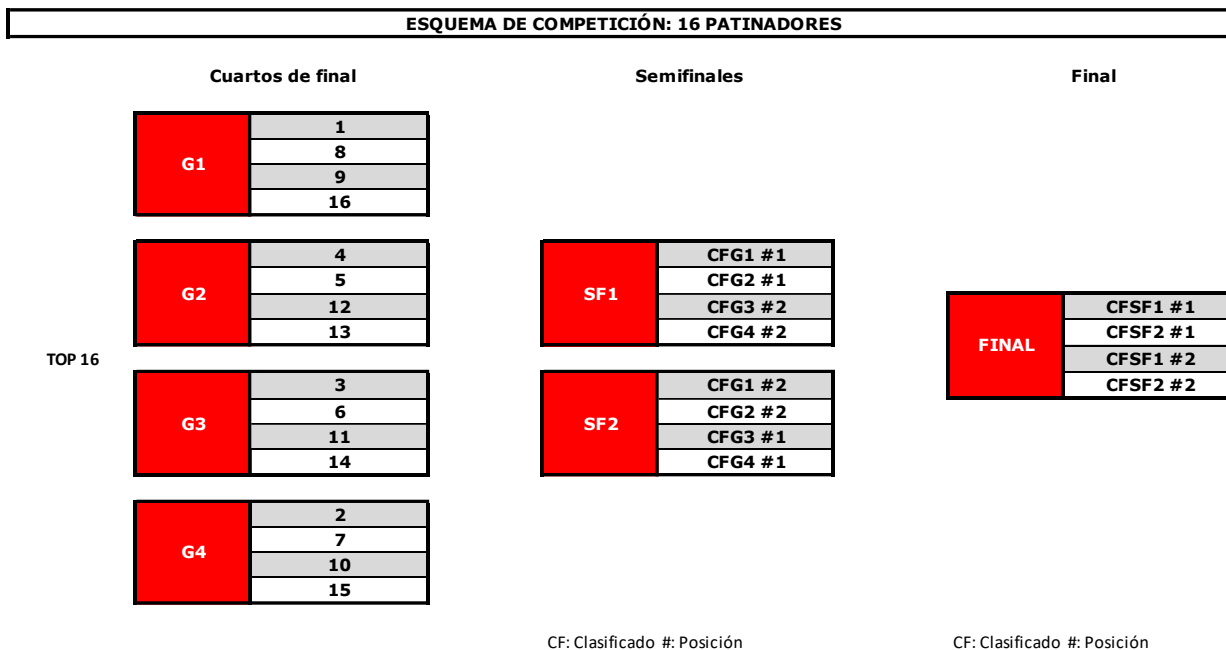


FIGURA 6.b: ESQUEMA DE COMPETICIÓN PARA UN MÁXIMO DE DIECISEIS (16) PATINADORES

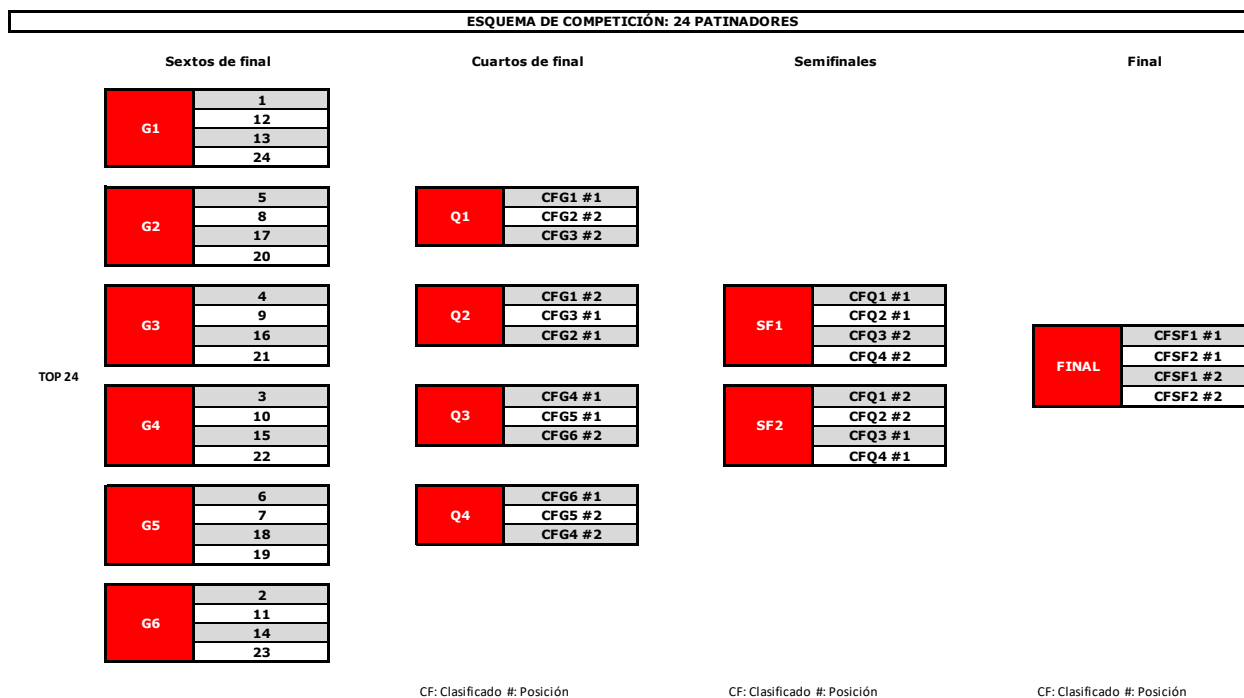


FIGURA 6.c: ESQUEMA DE COMPETICIÓN PARA UN MÁXIMO DE VEINTICUATRO (24) PATINADORES

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

6.2.5.1. En el caso que se produzca una gran baja de patinadores o en el caso que aplicando la norma 6.2.5. se genere un grupo de dos (2) o menos patinadores, el juez principal puede tomar la decisión de regenerar los grupos.

6.3. DESARROLLO DE LA PRUEBA

6.3.1. Los patinadores de un grupo tienen el mismo número de rondas, siempre de treinta (30) segundos y se realizan de forma individual. La cuenta atrás e inicio de la evaluación se inicia cuando el patinador entra en el primer cono. La finalización del tiempo y final de la evaluación se dará a cabo, exactamente, después de los treinta (30) segundos.

6.3.1.1. El número de rondas en un grupo varía según la fase de competición: hasta los cuartos de final (incluidos) los patinadores disponen de dos (2) rondas. En semifinales, los patinadores disponen de tres (3) rondas cada uno. En la final, los patinadores disponen de tres (3) rondas y un (1) *last trick* cada uno (véase 6.4).

6.3.1.1.1 En las categorías alevín e infantil (sub14), los patinadores dispondrán de dos (2) rondas cada uno hasta semifinales (incluida). En la final, dispondrán de dos (2) rondas y un (1) *last trick* cada uno (véase 6.4).

6.3.1.1.2. En las pruebas de Liga Nacional 2ª y 3ª división y en Campeonatos Promesas, independientemente de la categoría, los patinadores dispondrán de dos (2) rondas cada uno hasta semifinales (incluida). En la final, dispondrán de dos (2) rondas y un (1) *last trick* cada uno (véase 6.4).

6.3.2. En el caso de un volumen alto de patinadores, se puede desarrollar la competición con el sistema *double judging*, donde (2) dos equipos de jueces valorarán alternadamente los diferentes grupos. En ese caso, los patinadores no dispondrán de tiempo de calentamiento en la zona de competición entre diferentes grupos como se indica en 6.3.5.3.

6.3.3. Antes de iniciar la ronda.

6.3.3.1. Los patinadores serán llamados a calentar en el área de competición. En ese momento, el speaker aprovechará para presentar a los patinadores y especificar su orden de participación dentro del grupo.

6.3.3.1.1. En la final, los patinadores podrán elegir el orden de salida de la siguiente forma y en el siguiente orden. Primeramente, el patinador con mejor ranking elegirá una (1) de las cuatro (4) posiciones libres. A continuación, el segundo patinador con mejor ranking elegirá una (1) de las tres (3) posiciones libres. Seguidamente, el tercer patinador con mejor ranking elegirá una (1) de las dos (2) posiciones libres. Finalmente, se adjudicará la plaza restante al cuarto patinador.

6.3.3.2. Los patinadores deberán esperar a que el *speaker* les dé paso para iniciar su ronda.

6.3.3.3. El DJ está a cargo de la música y los patinadores no pueden elegir su música.

6.3.4. Durante las rondas.

6.3.4.1. Los patinadores pueden hacer lo que quieran, no hay obligación de movimientos ni de filas a utilizar.

6.3.4.2. Es necesario que el tiempo se muestre a los competidores en una pantalla y que se reproduzca un sonido cuando el tiempo restante sea de quince (15) segundos, de cinco (5) segundos y de cero (0) segundos. En el caso que no se muestre el tiempo en pantalla, deberá ser el speaker quien informe a los patinadores sobre el tiempo restante.

6.3.5. Tras la finalización de todas las rondas.

6.3.5.1. El equipo de jueces deliberará teniendo en cuenta únicamente aquello que se haya realizado en esa fase de la competición, en ningún caso, las actuaciones de mangas anteriores se tomarán en cuenta.

6.3.5.2. Los patinadores deberán esperar el resultado en el área de resultados (en el caso que la hubiera).

6.3.5.3. Mientras el equipo de jueces delibera, el *speaker* llamará a los patinadores del siguiente grupo a calentar en la zona de competición.

6.3.5.4. En el momento que el speaker conoce los resultados, deberá parar el calentamiento y anunciar los resultados.

6.3.5.5. Los resultados deben presentarse tal y como se especifica a continuación:

6.3.5.5.1. En el caso de cuatro (4) patinadores en el grupo y pasen dos (2) patinadores a la siguiente fase, se anunciarán del siguiente modo: el primer clasificado, el cuarto clasificado, el segundo clasificado y el tercer clasificado.

6.3.5.5.2. En el caso de tres (3) patinadores en el grupo y pasen dos (2) patinadores a la siguiente fase, se anunciarán del siguiente modo: el primer clasificado, el segundo clasificado y el tercer clasificado.

6.3.5.5.3. En el caso que pase únicamente un (1) patinador a la siguiente fase o en el caso de presentar los resultados de la final, independientemente del número de patinadores del grupo, los resultados se anunciarán en orden inverso, empezando por el último clasificado del grupo y terminando por el primer clasificado del grupo.

6.3.5.6. En caso de empate entre dos (2) patinadores, se realizará un *best trick* (véase 6.4.).

6.4. BEST TRICK Y LAST TRICK

6.4.1. *Best trick*: En cualquier fase de la competición, excepto en la final, en caso de empate entre dos patinadores, los jueces pueden solicitar un *best trick*.

6.4.1.1. Un *best trick* consiste en (1) un solo truco repetido tantas veces como sea posible.

6.4.1.2. La decisión final de los jueces estará basada únicamente en la ejecución de este *best trick*, sin importar aquello que se haya ejecutado durante las rondas de ese grupo.

6.4.2. El procedimiento del *best trick* es el siguiente:

6.4.2.1. El orden de ejecución se decidirá lanzando una moneda por el juez principal o por el *speaker*. El ganador del lanzamiento decide el orden de salida.

6.4.2.2. Cada patinador tiene un máximo de dos (2) intentos consecutivos de máximo treinta (30) segundos. En el caso que el primer intento supere los diez (10) segundos, el patinador no tendrá una segunda oportunidad. Si se realizan (2) dos intentos, únicamente se tomará en cuenta el mejor de ambos.

6.4.2.3. En el momento que los *best trick* son ejecutados, el *speaker* se acercará a la mesa de jueces y entregará el micrófono a cada juez para que anuncien su decisión de forma individual. El patinador que consiga más votos pasará a la siguiente manga.

6.4.3. *Last trick*: el *last trick* es una ronda adicional a la final.

6.4.3.1. Un *last trick* consiste en (1) un solo truco repetido tantas veces como sea posible.

6.4.3.2. La ejecución de este truco se tendrá en cuenta por el jurado en el momento de decidir el ranking. La ejecución de este truco no tiene una apreciación mayor o menor al resto de rondas ejecutadas en esta fase de la competición.

6.4.4. El procedimiento del *last trick* será el siguiente:

6.4.4.1. El orden de ejecución será el mismo que el ejecutado durante la final.

6.4.4.2. Cada patinador tiene un máximo de dos (2) intentos consecutivos de máximo treinta (30) segundos. En el caso que el primer intento supere los diez (10) segundos, el patinador no tendrá una segunda oportunidad. Si se realizan (2) dos intentos, únicamente se tomará en cuenta el mejor de ambos.

6.5. REQUISITOS TÉCNICOS

6.5.1. Trucos y requisitos generales:

6.5.1.1. Se define figura o truco como aquel ejercicio que sigue un patrón distinguible que se repite en diferentes ciclos. Se define *footwork* como el conjunto de movimientos que no siguen un patrón repetitivo y que complementan a las figuras o trucos. Los trucos serán ejecutados en cualquier número de conos, pero el mínimo número de conos para que un truco se considere válido por un juez sin penalizaciones será de cuatro (4) conos o tres (3) giros.

6.5.1.2. Se permiten las transiciones, cambios de pie o cambios de dirección de un truco a otro de la misma o diferente familia. Sin embargo, la transición debe ser realizada sin pausa.

6.5.1.3. Todas las figuras y transiciones deben ser ejecutadas de forma clara y precisa. En caso contrario, pueden no ser tomados en cuenta o tomarse en cuenta en modo negativo.

6.5.1.4. Una figura es considerada como dentro de la línea si la rueda cruza cualquiera de las líneas imaginarias paralelas a los bordes de los conos.

6.5.2. Las actuaciones de los patinadores de un mismo grupo no serán puntuadas numéricamente, sino que serán clasificadas por comparación directa. El resultado dado será la decisión común de todo el equipo de jueces. Los jueces basarán su clasificación en los siguientes criterios:

6.5.2.1. Cantidad y calidad: La dificultad de la figura será evaluada de acuerdo con el número de repeticiones y la calidad de ejecución desde el inicio hasta el final del truco. Como criterio general, es preferible la calidad que la cantidad, es decir, un truco con menos repeticiones con una salida dominada será preferido a un truco más largo cuya salida del patinador sea un desequilibrio o caída. También, se valorará positivamente el dominio y control del cuerpo.

6.5.2.2. Continuidad, fluidez y velocidad: Las figuras o transiciones deben iniciarse y terminarse controladamente. Además, deben ejecutarse con fluidez y velocidad. Una mayor velocidad se valorará con un valor técnico superior.

6.5.2.3. Variedad: Cuanto mayor sea el número de figuras de diferentes familias y habilidades, mayor se considerará el valor técnico.

6.5.2.4. *Footwork*, enlaces y transiciones: la integración de un truco en el *footwork* muestra un logro técnico más alto del truco en sí mismo que hacer el mismo truco de forma aislada. Del mismo modo, la realización de figuras técnicas enlazadas demuestra un mayor control de los movimientos.

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

6.5.3.1. Figuras sentadas: el patinador realiza un movimiento en posición de sentadilla, con la cadera por debajo del nivel de la rodilla en todo momento mientras el truco se ejecuta en la línea de conos.

6.5.3.2. Figuras de salto: el patinador realiza un movimiento que contiene saltos el cual debe mantener ambos pies en el aire en algún momento de la ejecución.

6.5.3.3. Figuras de giro: el patinador realiza un movimiento de giro (en cualquier sentido) y deberá mantener al menos una rueda tocando el suelo y mantenerse dentro de la línea de conos durante la ejecución del truco.

6.5.3.3. Figuras lineales: el patinador realiza movimientos ejecutados en línea recta, sea hacia delante o hacia atrás, dentro de la línea de conos y con al menos una rueda en contacto con el suelo.

6.5.3.4. Otras figuras: el patinador realiza un movimiento que no se incluye en la familia de lineales, giros, saltados o sentados. En general, esta familia contiene una amplia variedad de figuras comúnmente denominadas como figuras de elasticidad.

6.6. PENALIZACIONES

6.6.1. No habrá penalización numérica por no realizar correctamente un truco, tirar conos, perder el equilibrio o caerse. No obstante, se degradará la calidad técnica de la actuación del patinador y se tomará en cuenta para realizar el ranking final.

6.6.2. Conos tirados, desplazados o no pasados.

6.6.2.1. Los conos tirados, desplazados o no pasados durante un truco se tienen en cuenta disminuyendo la longitud total de la figura, es decir, un truco realizado en ocho (8) conos con (2) dos conos tirados será parecido al mismo truco con longitud de seis (6) conos.

6.6.2.2. Las figuras que se realicen sobre conos que han sido tirados o desplazados anteriormente no se tendrán en cuenta. Es decir, una figura de longitud seis (6) conos realizada sobre un fragmento de la línea de conos donde había un cono movido en una pasada anterior, será parecido al mismo truco con longitud de cinco (5) conos.

6.6.3. En caso de caída, sólo se tendrá en cuenta el truco realizado hasta la pérdida de equilibrio del patinador.

6.6.4. Si un patinador realiza el mismo truco varias veces en la misma fase de competición (en el mismo grupo), sólo el mejor intento será tomado en cuenta. Del mismo modo, si el patinador demuestra figuras de habilidades muy similares, la apreciación de la variedad disminuye.

6.7 RECOGE CONOS

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

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

6.7.3. Los recoge conos no pueden llevar patines cuando están realizando su labor.

6.8. RANKING

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

6.8.1.1. Si después de valorar individualmente, todos los jueces estuviesen de acuerdo con el ranking del grupo, el resultado se valida sin deliberación y se anuncia por el *speaker* (véase 6.3.5.5).

6.8.1.2. Si después de valorar individualmente, el resultado de los jueces no coincide, deliberan hasta llegar a un acuerdo común. En el caso de no llegar a un acuerdo, se dará el resultado de la mayoría de los jueces y será especificado por el *speaker* en el momento de anunciar los resultados.

6.8.1.3. En el caso que los jueces no puedan decidir conjuntamente el resultado entre dos patinadores, pueden pedir un *best trick* (véase 6.4).



6.8.2. El ranking final de la competición se realizará de la siguiente manera:

6.8.2.1. Desde el puesto uno (1) hasta el puesto cuatro (4), se adjudicarán de acuerdo con los resultados de la final.

6.8.2.2. Desde el puesto cinco (5) hasta el puesto ocho (8), se adjudicarán de modo que los dos (2) terceros clasificados de la semifinal obtendrán la quinta posición y los dos (2) cuartos clasificados de la semifinal obtendrán la séptima posición.

6.8.2.3. A partir de este punto, se irá recorriendo el esquema de competición en sentido creciente y todos los patinadores que hayan obtenido el mismo resultado dentro de la misma fase de competición, recibirán el mismo ranking final. Por ejemplo, el caso de cuartos de final con dieciséis (16) patinadores, los cuatro (4) terceros clasificados recibirán la novena posición y los cuatro (4) cuartos clasificados recibirán la decimotercera posición.

7. TEAM BATTLE SLALOM (ESLALON BATALLA POR EQUIPOS)

Los patinadores de cada equipo compiten en un sistema de enfrentamiento directo en el cual tienen un número determinado de rondas individuales para demostrar que son mejores que el otro equipo. La valoración entre equipos se realiza por comparación directa y únicamente uno (1) pasa a la siguiente fase.

7.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

El área de competición deberá cumplir la misma normativa que en la prueba de battle slalom (sección 6.1.).

7.2. FORMACIÓN DE EQUIPOS

7.2.1. Los equipos deberán estar formados, como mínimo, por tres (3) patinadores. Se podrá inscribir a un (1) patinador reserva que no podrá formar parte de ningún otro equipo.

7.2.2. Los equipos podrán establecer un nombre de equipo siempre manteniendo la discreción y la moral común. Será motivo de descalificación el uso de nombres racistas, políticos, violentos, groseros o que apelen a estos temas.

7.2.3. El ranking de los equipos será calculado de acuerdo con el último ranking nacional RFEP de battle slalom. Si algún patinador no dispusiese de ranking nacional RFEP, se ordenaría por ranking mundial WS de battle slalom. A aquellos patinadores que no dispongan de ranking, se les asignará un ranking 1000 posiciones mayor que el ranking del patinador con ranking más elevado.

7.2.4. El ranking de cada equipo será la suma de los rankings de sus patinadores titulares. De este modo, el equipo con una suma menor será el equipo asignado con el número 1.

7.3. DESARROLLO DE LA PRUEBA

7.3.1. Los equipos serán agrupados en enfrentamientos teniendo en cuenta su ranking de la siguiente manera: el primer equipo contra el último, el segundo contra el penúltimo, etc. (véase figura 7.a.).

7.3.2. Los equipos tendrán el mismo número de rondas, siempre de treinta (30) segundos y se realizarán de forma individual. La cuenta atrás e inicio de la evaluación se inicia cuando el patinador entra en el primer cono. La finalización del tiempo y final de la evaluación se dará a cabo, exactamente, después de los treinta (30) segundos.

7.3.2.1. El número de rondas en un equipo varía según la fase de competición: hasta semifinales (incluidas), los equipos dispondrán de tres (3) rondas cada uno. En la final, los equipos dispondrán de tres (3) rondas y un (1) *last trick* cada uno (véase 7.4).

7.3.2.2. Cada ronda deberá ser efectuada por un patinador diferente del equipo. En un mismo enfrentamiento, un patinador no puede realizar más de una ronda excepto en la final, en la cual se incluye el last trick. En ese caso, ese último truco puede ser efectuado por cualquiera de los patinadores del equipo.

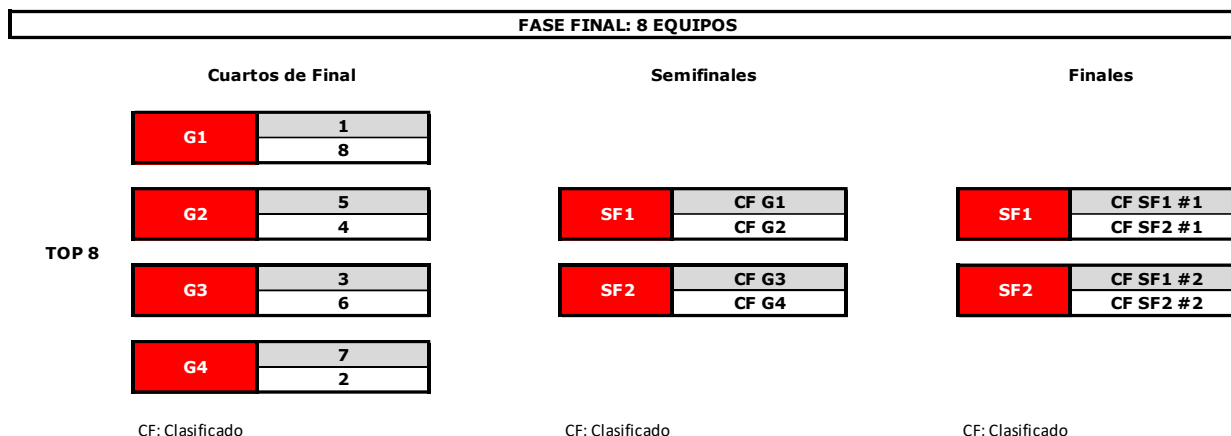


FIGURA 7.a: FASE DE ELIMINACIÓN, ESQUEMA CON OCHO (8) EQUIPOS

7.3.2.3. Si un integrante del equipo no puede participar en el enfrentamiento y el equipo no dispone de un patinador reserva, se considerará la ronda en blanco y se pasará a la ronda del equipo contrario.

7.3.3. Antes de iniciar la ronda.

7.3.3.1. Los equipos serán llamados a calentar en el área de competición. En ese momento, el speaker aprovechará para presentar a los patinadores.

7.3.3.2. Será el entrenador quien decidirá el orden de participación de sus patinadores durante el transcurso del enfrentamiento.

7.3.3.3. Los patinadores deberán esperar a que el *speaker* les dé paso para iniciar su ronda.

7.3.3.4. El DJ está a cargo de la música y los patinadores no pueden elegir su música.

7.3.4. Durante las rondas.

7.3.4.1. Cada patinador puede hacer lo que quiera, no hay obligación de movimientos ni de filas a utilizar.

7.3.4.2. Es necesario que el tiempo se muestre a los competidores en una pantalla y que se reproduzca un sonido cuando el tiempo restante sea de quince (15) segundos, de cinco (5) segundos y de cero (0) segundos. En el caso que no se muestre el tiempo en pantalla, deberá ser el speaker quien informe a los patinadores sobre el tiempo restante.

7.3.5. Tras la finalización de todas las rondas.

7.3.5.1. El equipo de jueces deliberará la actuación del equipo teniendo en cuenta únicamente aquello que se haya realizado en ese enfrentamiento, en ningún caso, se tendrán en cuenta las actuaciones en otros enfrentamientos.

7.3.5.1.1. Esta deliberación se realizará a partir de la actuación global del equipo teniendo en cuenta los requisitos técnicos especificados en 7.5.

7.3.5.2. Los equipos deberán esperar el resultado en el área de resultados (en el caso que la hubiera).

7.3.5.3. Mientras el equipo de jueces delibera, el *speaker* llamará a los equipos del siguiente enfrentamiento a calentar en la zona de competición.

7.3.5.4. En el momento que el *speaker* conoce los resultados, deberá parar el calentamiento y anunciar los resultados.

7.3.5.5. En caso de empate entre dos (2) equipos, se realizará un *best trick* (véase 7.4.).

7.4. BEST TRICK Y LAST TRICK

7.4.1. *Best trick*: En cualquier enfrentamiento, excepto en la final, en caso de empate entre dos equipos, los jueces pueden solicitar un *best trick*.

7.4.1.1. Un *best trick* consiste en (1) un solo truco repetido tantas veces como sea posible.

7.4.1.2. La decisión final de los jueces estará basada únicamente en la ejecución de este *best trick*, sin importar aquello que se haya ejecutado durante las rondas del enfrentamiento.

7.4.2. El procedimiento del *best trick* es el siguiente:

7.4.2.1. El entrenador decidirá quien de aquellos patinadores que han participado en el enfrentamiento va a realizar el *best trick*.

7.4.2.2. El orden de ejecución se decidirá lanzando una moneda por el juez principal o por el *speaker*. El ganador del lanzamiento decide el orden de salida.

7.4.2.3. Cada equipo tiene un máximo de dos (2) intentos consecutivos de máximo treinta (30) segundos. En el caso que el primer intento supere los diez (10) segundos, el patinador del equipo no tendrá una segunda oportunidad. Si se realizan (2) dos intentos, únicamente se tomará en cuenta el mejor de ambos.

7.4.2.4. En el momento que los *best trick* son ejecutados, el *speaker* se acercará a la mesa de jueces y entregará el micrófono a cada juez para que anuncien su decisión de forma individual. El equipo que consiga más votos pasará a la siguiente manga.

7.4.3. *Last trick*: el *last trick* es una ronda adicional a la final.

7.4.3.1. Un *last trick* consiste en (1) un solo truco repetido tantas veces como sea posible.

7.4.3.2. La ejecución de este truco se tendrá en cuenta por el jurado en el momento de decidir el ranking. La ejecución de este truco no tiene una apreciación mayor o menor al resto de rondas ejecutadas en esta fase de la competición.

7.4.4. El procedimiento del *last trick* será el siguiente:

7.4.4.1. El entrenador decidirá quien de aquellos patinadores de su equipo va a realizar el *last trick*.

7.4.4.2. El orden de ejecución será el mismo que el ejecutado durante la final.

7.4.4.3. Cada equipo tiene un máximo de dos (2) intentos consecutivos de máximo treinta (30) segundos. En el caso que el primer intento supere los diez (10) segundos, el patinador no tendrá una segunda oportunidad. Si se realizan (2) dos intentos, únicamente se tomará en cuenta el mejor de ambos.

7.5. REQUISITOS TÉCNICOS

Los requisitos técnicos deberán cumplir la misma normativa que en la prueba de battle slalom (sección 6.5.).

7.6. PENALIZACIONES

Las penalizaciones deberán cumplir la misma normativa que en la prueba de battle slalom (sección 6.6.).

7.7 RECOGE CONOS

Los recoge conos deberán cumplir la misma normativa que en la prueba de battle slalom (sección 6.7.).

7.8. RANKING

7.8.1. El ranking de cada enfrentamiento se realiza por decisión común de los jueces.

7.8.1.1. Si después de valorar individualmente, todos los jueces estuviesen de acuerdo con el veredicto, el resultado se valida sin deliberación y se anuncia por el *speaker*.

7.8.1.2. Si después de valorar individualmente, el resultado de los jueces no coincide, deliberan hasta llegar a un acuerdo común. En el caso de no llegar a un acuerdo, se dará el resultado de la mayoría de los jueces y será especificado por el *speaker* en el momento de anunciar los resultados.

7.8.1.3. En el caso que los jueces no puedan decidir conjuntamente el resultado entre dos patinadores, pueden pedir un *best trick* (véase 7.4).

7.8.2. El ranking final de la competición se realizará de la siguiente manera:

7.8.2.1. El puesto uno (1) y el puesto dos (2), se adjudicarán de acuerdo con los resultados de la final.

7.8.2.2. El puesto tres (3) y el puesto cuatro (4), se adjudicarán de acuerdo con los resultados de la final de consolación.

7.8.2.3. Para definir desde el puesto cinco (5) hasta el puesto ocho (8), los cuatro (4) equipos que fueron eliminados en cuartos de final se agruparán en un único enfrentamiento y disputarán un desempate a tres (3) rondas.



7.8.2.4. A partir de este punto, el ranking se puede determinar a partir de enfrentamientos en grupos de cuatro (4) equipos (utilizando el ranking de los equipos y un emparejamiento basado en la técnica del serpentín) o se puede asignar el mismo ranking a todos los equipos.

8. SLIDES (DERRAPES)

Los patinadores compiten en grupos de tres (3) o cuatro (4) y tienen un número determinado de derrapes para demostrar que son mejores que los oponentes de su mismo grupo. La valoración entre patinadores se realiza por comparación directa y únicamente uno (1) o dos (2) patinadores pasan a la siguiente fase.

8.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

8.1.1. La superficie del área de competición deberá ser apropiada para derrapar, es decir, llana, lisa, sin agujeros ni baches.

8.1.2. El área de competición deberá ser como mínimo de cuarenta (40) metros de largo y tres (3) metros de ancho.

8.1.2.1. A discreción del juez principal, la anchura de la zona de ejecución podrá ser menor a la mencionada en 8.1.2.

8.1.3. El área de competición debe incluir:

8.1.3.1. Una zona de aceleración de entre veintidós (22) y veinticinco (25) metros de largo entre la línea que marca el inicio de la zona de aceleración hasta el inicio de la línea que delimita la zona de ejecución.

8.1.3.2. Una zona de derrapes de quince (15) metros de longitud delimitada a ambos lados por líneas de conos, separados un (1) metro el uno del otro para indicar la longitud de los derrapes.

8.1.3.3. El inicio y el final de la zona de ejecución se deberá marcar claramente con una línea en el suelo y con un distintivo lateral. Además, cada cinco (5) metros se deberá colocar un distintivo lateral.

8.1.3.4. Deberá existir una zona de seguridad posterior a la zona de ejecución de un mínimo de tres (3) metros de largo.

8.1.4. La mesa de los jueces se colocará delante de la zona de ejecución a tres (3) metros como mínimo de su límite y centrada con respecto a la zona de ejecución.

8.2. COMPOSICIÓN DE LOS GRUPOS

8.2.1. Los grupos son calculados de acuerdo con el último ranking nacional RFEP de slides. Si el patinador no dispusiese de ranking nacional RFEP, se ordenaría por ranking mundial WS de slides. Los patinadores sin ranking son añadidos aleatoriamente al final de la lista.

8.2.2. En el caso de que el número de patinadores registrados no permita crear grupos de tres (3) o cuatro (4) patinadores, o para reducir el tiempo de competición, se pueden organizar grupos de precalificación de acuerdo con la decisión del juez principal.

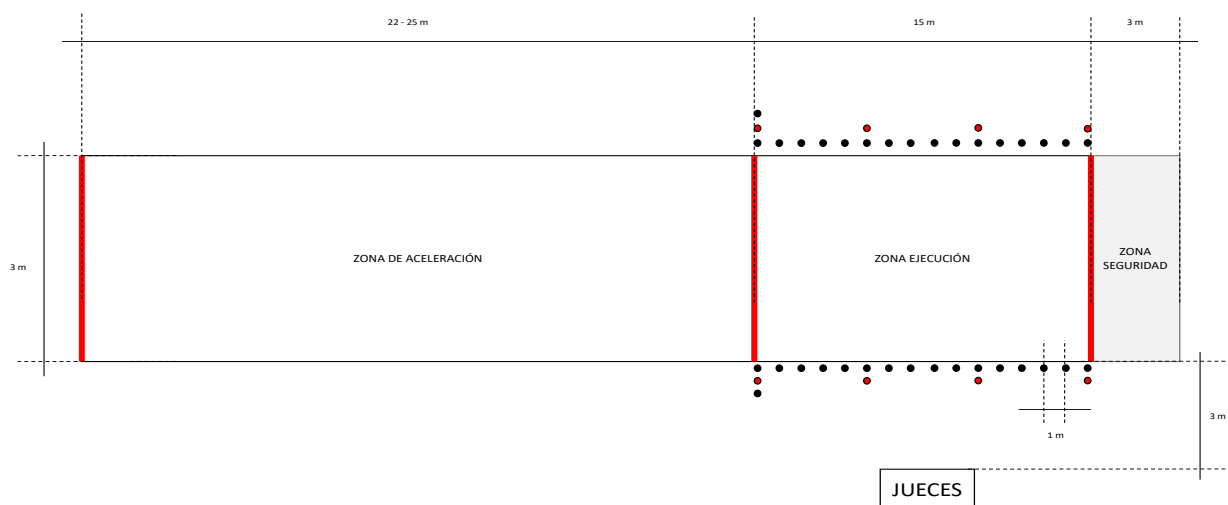


FIGURA 8.a: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

8.2.3. Cada grupo debe tener un mínimo de tres (3) patinadores y un máximo de cuatro (4). En el caso de grupos de preclasificatoria, excepcionalmente, el juez principal puede decidir hacer un grupo con cinco (5) participantes.

8.2.4. El número de grupos y el esquema de competición dependerán del número de patinadores y se realizará utilizando el esquema del serpentin. La elección del esquema de competición recae en el juez principal. En la figura 8.b. se puede ver el esquema de competición para un volumen de entre doce (12) y dieciséis (16) patinadores. En la figura 8.c. se puede ver un esquema de competición para un volumen de entre diecisiete (17) y veinticuatro (24) patinadores.

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

8.2.5.1. En el caso que se produzca una gran baja de patinadores o en el caso que aplicando la norma 8.2.5. se genere un grupo de dos (2) o menos patinadores, el juez principal puede tomar la decisión de regenerar los grupos

8.3. DESARROLLO DE LA PRUEBA

8.3.1. Los patinadores de un grupo tienen el mismo número de rondas y se realizan de forma individual.

8.3.1.1. El número de rondas en un grupo varía según la fase de competición: los patinadores disponen de cuatro (4) rondas cada uno hasta la semifinal (incluida). En la final, los patinadores disponen de cinco (5) rondas cada uno.

8.3.2. Antes de iniciar la ronda.

8.3.2.1. Los patinadores serán llamados a calentar en el área de competición. En ese momento, el speaker aprovechará para presentar a los patinadores y especificar su orden de participación dentro del grupo.

ESQUEMA DE COMPETICIÓN: 16 PATINADORES

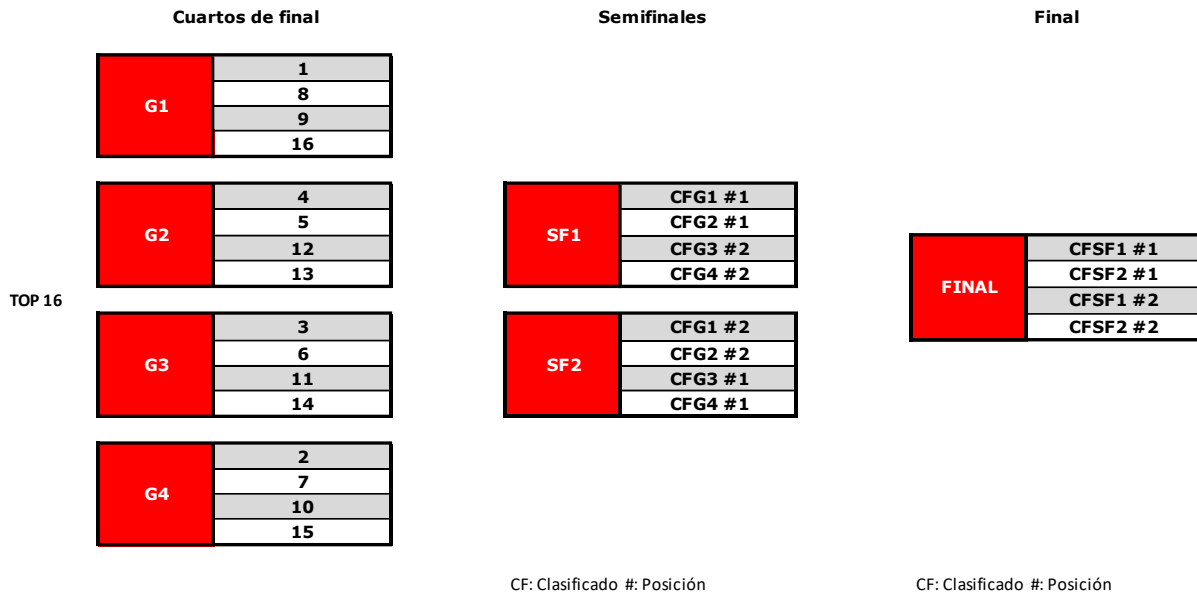


FIGURA 8.b: ESQUEMA DE COMPETICIÓN PARA UN MÁXIMO DE DIECISEIS (16) PATINADORES

ESQUEMA DE COMPETICIÓN: 24 PATINADORES

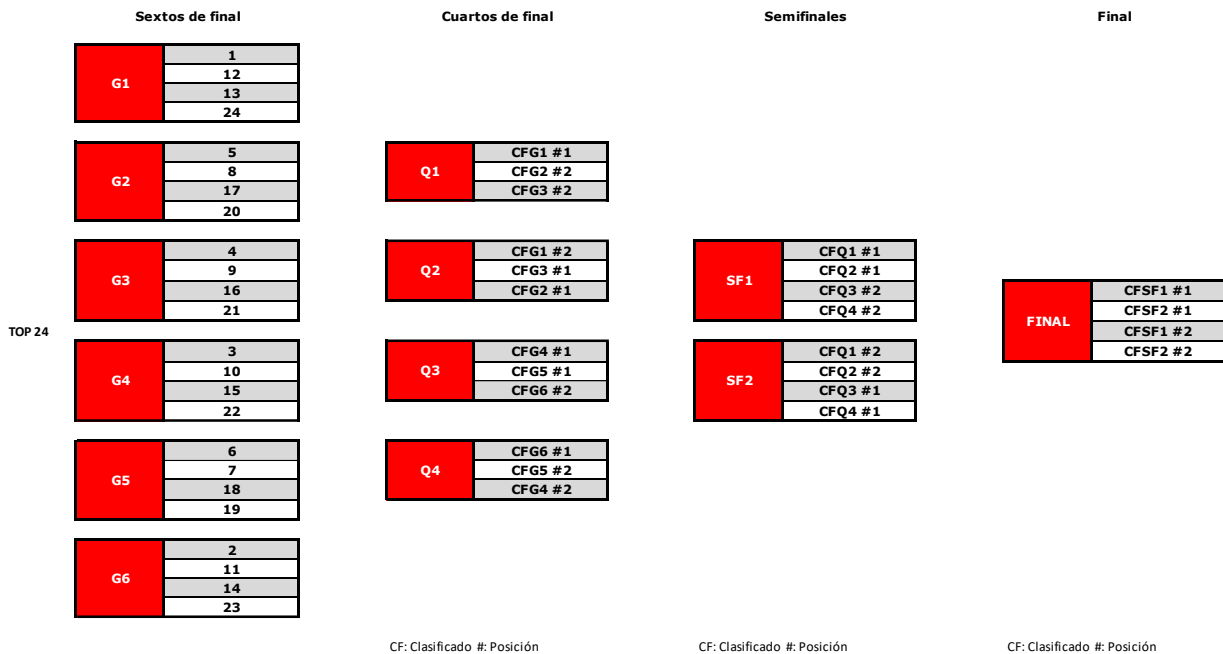


FIGURA 8.c: ESQUEMA DE COMPETICIÓN PARA UN MÁXIMO DE VEINTICUATRO (24) PATINADORES

8.3.2.1.1 En la final, los patinadores podrán elegir el orden de salida de la siguiente forma y en el siguiente orden. Primeramente, el patinador con mejor ranking elegirá una (1) de las cuatro (4) posiciones libres. A continuación, el segundo patinador con mejor ranking elegirá una (1) de las tres (3) posiciones libres. Seguidamente, el tercer patinador con mejor ranking elegirá una (1) de las dos (2) posiciones libres. Finalmente, se adjudicará la plaza restante al cuarto patinador.

8.3.2.2. Los patinadores deberán esperar a que el *speaker* les dé paso para iniciar su ronda.

8.3.2.3. El DJ está a cargo de la música y los patinadores no pueden elegir su música.

8.3.3. Durante las rondas.

8.3.3.1. Los patinadores pueden realizar derrapes simples o combinaciones sin ninguna restricción (véase 8.5.).

8.3.3.2. Dentro del área de ejecución, los patinadores podrán realizar un único intento del derrape o combinación.

8.3.4. Tras la finalización de todas las rondas.

8.3.4.1. El equipo de jueces deliberará teniendo en cuenta únicamente aquello que se haya realizado en esa fase de la competición, en ningún caso, las actuaciones de mangas anteriores se tomarán en cuenta.

8.3.4.2. Para la deliberación, se considerarán las tres (3) mejores rondas de cuatro (4) hasta semifinales (incluida) y se considerarán las cuatro (4) mejores rondas de cinco (5) en la final.

8.3.4.3. Los patinadores deberán esperar el resultado en el área de resultados (en el caso que la hubiera).

8.3.4.4. Mientras el equipo de jueces delibera, el *speaker* llama a los patinadores del siguiente grupo a calentar en la zona de competición.

8.3.4.5. En el momento que el *speaker* conoce los resultados, deber parar el calentamiento y anunciar los resultados.

8.3.4.6. Los resultados deben presentarse tal y como se especifica a continuación:

8.3.4.6.1. En el caso de cuatro (4) patinadores en el grupo y pasen dos (2) patinadores a la siguiente fase, se anunciarán del siguiente modo: el primer clasificado, el cuarto clasificado, el segundo clasificado y el tercer clasificado.

8.3.4.6.2. En el caso de tres (3) patinadores en el grupo y pasen dos (2) patinadores a la siguiente fase, se anunciarán del siguiente modo: el primer clasificado, el segundo clasificado y el tercer clasificado.

8.3.4.6.3. En el caso que pase únicamente un (1) patinador a la siguiente fase o en el caso de presentar los resultados de la final, independientemente del número de patinadores del

grupo, los resultados se anunciarán en orden inverso, empezando por el último clasificado del grupo y terminando por el primer clasificado del grupo.

8.3.4.7. En caso de empate entre dos (2) patinadores, se realizará un *best slide* (véase 8.4.).

8.4. BEST SLIDE

8.4.1. En cualquier fase de la competición, en caso de empate entre dos patinadores los jueces pueden pedir un *best slide*.

8.4.1.1. El mejor derrape consiste en un derrape simple o una combinación de derrapes (véase 8.5).

8.4.1.2. La decisión final de los jueces estará basada únicamente en la ejecución de este *best slide*, sin importar aquello que se haya ejecutado durante las rondas de ese grupo.

8.4.2. El procedimiento del *best slide* es el siguiente:

8.4.2.1. El orden de ejecución se decidirá lanzando una moneda por el juez principal o por el *speaker*. El ganador del lanzamiento decide el orden de salida.

8.4.2.2. Cada patinador tiene un máximo de dos (2) intentos consecutivos. Si se realizan (2) dos intentos, únicamente se tomará en cuenta el mejor de ambos.

8.4.2.3. En el momento que los *best slide* son ejecutados, el *speaker* se acercará a la mesa de jueces y entregará el micrófono a cada juez para que anuncien su decisión de forma individual. El patinador que consiga más votos pasará a la siguiente manga.

8.5. REQUISITOS TÉCNICOS

8.5.1. Trucos y requisitos generales:

8.5.1.1. La longitud mínima de una figura para que el jurado la tenga en cuenta deberá ser de dos (2) metros. Las figuras que no lleguen al mínimo de distancia establecida serán descartadas.

8.5.1.2. Se permiten las transiciones o cambios de pie de un truco a otro de la misma o diferente familia. Sin embargo, la transición debe ser realizada sin pausa. En caso de realizar una transición o cambio de pie, la longitud de cada figura deberá ser de mínimo dos (2) metros y la transición entre cada par de figuras no podrá superar la longitud de un (1) metro.

8.5.1.3. Todas las figuras y transiciones deben ser ejecutadas de forma clara y precisa. En caso contrario, pueden no ser tomadas en cuenta.

8.5.1.4. Únicamente se van a tener en cuenta aquellas figuras realizadas dentro del área de ejecución. En consecuencia, únicamente se tendrá en cuenta la distancia ejecutada en dicha área. En el caso que el patinador realice una figura que sobrepase el límite establecido, el jurado podrá degradar el valor técnico.

8.5.1.4.1. Aquellos derrapes que se ejecuten más allá del inicio de la zona de ejecución podrán ser degradados técnicamente.

8.5.2. Las actuaciones de los patinadores de un mismo grupo no serán puntuadas numéricamente, sino que serán clasificadas por comparación directa. El resultado dado será la decisión comuna de todo el equipo de jueces. Los jueces basarán su clasificación en los siguientes criterios:

8.5.2.1. Dificultad técnica, longitud y calidad: La dificultad técnica de la figura (véase anexo D) será evaluada teniendo en cuenta la longitud y la calidad de ejecución desde el inicio hasta el final. Como criterio general, es preferible la calidad que la cantidad. También, se valorará positivamente el dominio y control del cuerpo.

8.5.2.2. Continuidad, fluidez y velocidad: Las figuras o transiciones deben iniciarse y terminarse controladamente. Además, deben ejecutarse con fluidez y velocidad. Una mayor velocidad se valorará como un valor técnico superior.

8.5.2.3. Variedad: Cuanto mayor sea el número de figuras de diferentes familias y habilidades, mayor se considerará el valor técnico.

8.5.2.3.1. Los patinadores deberán ejecutar correctamente un mínimo de dos (2) familias diferentes.

8.5.2.4. Enlaces y transiciones: la realización de figuras técnicas enlazadas demuestra un mayor control técnico que realizarlas de forma aislada.

8.5.2.5. Finalización: la parada final, así como el marcaje final de la figura demuestran una mayor habilidad y control.

8.6. PENALIZACIONES

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

8.6.2. Si una o ambas manos del patinador tocan el suelo, el derrape será considerado nulo.

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

8.6.4. En el caso que el patinador no cumpla el requisito de la sección 8.3.3.2., se considerará únicamente el primer intento.

8.6.5. En el caso que el patinador no cumpla el requisito de la sección 8.5.2.3.1. el patinador en cuestión será adjudicado en la última plaza del grupo. Si hubiera más de un patinador que no cumpliera este requisito, serían comparados directamente para definir sus posiciones finales.

8.7. RANKING

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

8.7.1.1. Si después de valorar individualmente, todos los jueces estuviesen de acuerdo con el



ranking del grupo, el resultado se valida sin deliberación y se anuncia por el *speaker* (véase 8.3.4.6).

8.7.1.2. Si después de valorar individualmente, el resultado de los jueces no coincide, deliberan hasta llegar a un acuerdo común. En el caso de no llegar a un acuerdo, se dará el resultado de la mayoría de los jueces y será especificado por el *speaker* en el momento de anunciar los resultados.

8.7.1.3. En el caso que los jueces no puedan decidir conjuntamente el resultado entre dos patinadores, pueden pedir un *best slide* (véase 8.4).

8.7.2. El ranking final de la competición se realizará de la siguiente manera:

8.7.2.1. Desde el puesto uno (1) hasta el puesto cuatro (4), se adjudicarán de acuerdo con los resultados de la final.

8.7.2.2. Desde el puesto cinco (5) hasta el puesto ocho (8), se adjudicarán de modo que los dos (2) terceros clasificados de la semifinal obtendrán la quinta posición y los dos (2) cuartos clasificados de la semifinal obtendrán la séptima posición.

8.7.2.3. A partir de este punto, se irá recorriendo el esquema de competición en sentido creciente y todos los patinadores que hayan obtenido el mismo resultado dentro de la misma fase de competición, recibirán el mismo ranking final.

9. FREE JUMP (SALTO)

Los competidores saltan una barra a modo de listón, la cual va incrementando su altura a medida que la competición avanza.

9.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

9.1.1. La superficie del área de competición deberá ser apropiada para saltar, es decir, llana, lisa y sin agujeros o baches.

9.1.2 La mesa de jueces se colocará delante de la zona de salto a tres (3) metros como mínimo de su límite.

9.1.3. El área de competición deberá ser como mínimo de quince (15) metros de largo y cuatro (4) metros de ancho. El área de competición debe incluir:

9.1.3.1. Una zona de aceleración de diez (10) metros de largo entre la línea que marca el inicio de la zona de aceleración hasta la estructura de salto.

9.1.3.2. Una zona de validación de cinco (5) metros de largo y cuatro (4) metros de ancho entre la estructura de salto hasta la línea final de la zona de validación. El final de la zona de validación deberá marcarse claramente con una línea en el suelo y con un distintivo lateral.

9.1.3.3. La estructura de salto deberá estar graduada al menos desde los cuarenta (40) centímetros hasta los ciento setenta (170) centímetros. En circunstancias excepcionales, se podrá disponer de una estructura con altura máxima menor.

9.1.3.4. El listón horizontal.

9.1.3.4.1. La longitud deberá ser igual o superior a los tres (3) metros y con un diámetro mínimo de dos con cincuenta (2,50) centímetros.

9.1.3.4.2. Deberá disponer de base plana en las puntas y no deberá flexionar al colocarse en los soportes de la estructura.

9.1.3.4.3. Deberá presentar franjas de al menos (2) dos colores diferentes para su correcta visualización. Recomendable blanco y rojo o negro y amarillo.

9.1.3.4.4. Será necesario disponer de barras de repuesto con características similares a la original.

9.2. DESARROLLO DE LA PRUEBA

La prueba de free jump está estructurada en dos fases: una fase de clasificación, donde se irá incrementando la altura del listón horizontal de forma predeterminada, y una fase final, donde los patinadores lucharán por algunas plazas del podio y podrán decidir la altura a saltar.

9.2.3.2.1. El juez principal puede decidir la altura de la primera barra según el contexto de la competición.

9.2.3.3. Para todas las pruebas de Liga Nacional (independientemente de la división), la altura de inicio mínima será de cincuenta (50) centímetros tanto para el género masculino como el femenino.

9.2.3.4. Se realizarán siempre dos subidas de diez (10) centímetros desde la altura inicial y posteriormente, subidas de cinco (5) centímetros hasta llegar a la fase final.

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

9.2.3.5.1. La primera altura no se podrá pasar y todos los participantes deberán saltarla.

9.2.4. Fase final.

9.2.4.1. La fase final inicia cuando hay tres (3) o menos patinadores para disputar el podio en la competición.

9.2.4.2. Los competidores finalistas decidirán cuanto incrementar la altura por consenso. Si no hubiera consenso, se colocará la altura más baja solicitada.

9.2.4.3. El incremento mínimo entre alturas deberá ser de dos (2) centímetros.

9.2.4.4. Los competidores tendrán tres (3) intentos para superar cada altura.

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

9.2.4.6. Cuando quede un solo competidor, este podrá seguir pidiendo aumentos de altura para saltar, con los mismos requisitos comentados anteriormente, con el fin de homologar mejores marcas y/o récords.

9.3. REQUISITOS DE SALTO

9.3.1. Zona de salida

9.3.1.1. El competidor será llamado por su nombre y apellidos.

9.3.1.2. El competidor debe pararse completamente frente a la línea de salida. A partir de ese momento, puede efectuar el salto o pasar.

9.3.2. Área de validación: Paralela al listón horizontal de salto, a una distancia de cinco (5) metros y con la misma anchura del listón, habrá una línea marcada en el suelo que delimitará esta zona.

9.3.2.1. Los competidores deberán atravesar la línea que delimita el final del área de validación sin tocar el suelo con ninguna parte de su cuerpo que no sea el patín.

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

9.4. PENALIZACIONES

9.4.1. Salto nulo.

9.4.1.1. Se considerará salto nulo si un competidor no pasa la barra, la tira o pasa por debajo. También si en la zona de validación toca el suelo con alguna parte del cuerpo que no sea el patín.

9.4.1.1.1. Si la barra cae después de que el patinador cruce el área de validación, el salto será nulo.

9.4.1.2. Se considerará salto nulo si el competidor no inicia la carrera desde parado en la línea de salida.

9.4.1.3. Si un patinador cruza las líneas laterales de la zona de validación antes de cruzar la línea final (paralela a la barra horizontal), se considerará el salto como nulo.

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

9.4.1.5. Si un patinador cruza la línea de salida y se dirige hacia la estructura sin ser llamado, el salto se considerará nulo.

9.5. RANKING

9.5.1. El ranking final se basará en la mejor altura válida de cada patinador. Los patinadores serán ordenados de mayor a menor altura siguiendo los criterios de desempate en caso de que fuera necesario.

9.5.2 Empates.

9.5.2.1. En el momento de cubrir podios se resolverán siguiendo los siguientes criterios en el orden mencionado.

9.5.2.1.1. El puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de saltos durante la altura en la que se ha producido el empate.

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

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

9.5.2.1.4. Si el empate persiste, los competidores deberán seguir saltando. El primer salto

que deberán efectuar consiste en disminuir dos (2) centímetros aquella altura que no han conseguido validar.

9.5.2.1.4.1. Cada uno tiene un máximo de tres (3) intentos.

9.5.2.1.4.2. Si en el mismo turno, un competidor consigue un salto válido y el otro no, ya no habrá más saltos y el competidor que haya validado el salto obtendrá el puesto más alto.

9.5.2.1.4.3. En el caso que los dos patinadores validen el salto, la barra será subida dos (2) centímetros.

9.5.2.1.4.4. En el caso que los dos patinadores no validen el salto, la altura de la barra será disminuida dos (2) centímetros.

9.5.2.1.4.5. Los competidores deberán saltar todas las alturas, no se permite la opción de pasar.

9.5.2.2. En el momento de cubrir posiciones no referentes al podio se resolverán siguiendo los siguientes criterios en el orden mencionado.

9.5.2.2.1. El puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de saltos durante la altura en la que se ha producido el empate.

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

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

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



10. ROLLERCROSS

Los patinadores se enfrentan a un circuito con diferentes obstáculos que deberán superar hasta llegar a la meta. La competición se divide en dos fases: una fase de clasificación y una fase final.

10.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

10.1.1. La zona de competición debe tener unas dimensiones mínimas de cuarenta (40) metros de largo por veinte (20) de ancho.

10.1.2. La superficie de la zona de competición deberá ser apropiada para patinar, es decir, lisa, con buena adherencia, sin agujeros ni baches.

10.1.3. Ninguna parte del circuito deberá tener una anchura menor a uno con cinco (1,5) metros.

10.1.4. Para la fase de clasificación, se marcará una caja de salida con dos (2) líneas donde la segunda estará situada a cuarenta (40) centímetros de la primera. Para la fase final, se dividirá el espacio comprendido entre las dos (2) líneas en cuatro (4) cajas de un (1) metro cada una, como mínimo.

10.1.5. Tanto para la fase de clasificación como para la fase final.

10.1.5.1. La zona de salida deberá tener como mínimo cuatro (4) metros de ancho.

10.1.5.2. La anchura mínima de cuatro (4) metros se deberá mantener como mínimo durante diez (10) metros a partir de la línea de salida.

10.1.5.3. Se deberá delimitar claramente una línea final (línea de meta).

10.1.5.4. Antes de la línea final, la anchura del circuito deberá tener un mínimo de cuatro (4) metros y se deberá prolongar como mínimo durante diez (10) metros.

10.1.6. El área de competición puede tener ciertos desniveles, rampas y otros obstáculos sencillos. Los elementos que se pueden disponer son los siguientes: conos, rampas rectas de una altura máxima de setenta (70) centímetros, estructuras para pasar por debajo de una altura mínima de noventa (90) centímetros, estructuras para pasar por encima de una altura máxima de sesenta (60) centímetros, etc.

10.1.6.1. La zona de competición se podrá adaptar según la categoría.

10.1.6.2. Frente a obstáculos complicados, se podrá proponer una alternativa.

10.1.6.3. Se podrán proponer y disponer otros obstáculos siempre y cuando sean seguros para la práctica deportiva.

10.2. EQUIPO TECNOLÓGICO

10.2.1. Se deberá utilizar un cronómetro electrónico en la fase de clasificación que garantice un error máximo en la toma de tiempos de una (1) milésima de segundo.

10.2.2. En la fase clasificatoria, se deberá colocar un sensor en la línea de salida a cuarenta (40) centímetros de altura, con una variabilidad de más menos dos (± 2) centímetros respecto del suelo que accione el tiempo en el momento de ser cortada. También deberá colocarse un sensor en la línea de llegada a veinte (20) centímetros de altura, con una variabilidad de más menos dos (± 2) centímetros que pare el tiempo en el momento de ser cortada.

10.2.3. En la fase final, no habrá sensores en la línea de salida ni en la línea final y se deberá disponer de un dispositivo capaz de grabar y reproducir en cámara lenta.

10.2.4. En el caso de no disponer de equipo tecnológico, por problemas técnicos o a discreción del juez principal, se podrán utilizar cronómetros manuales en la fase de clasificación.

10.3. DESARROLLO DE LA PRUEBA

La prueba de rollercross está estructurada en dos fases: una fase de clasificación, basada en pruebas individuales de tiempo, y una fase final, basada en agrupaciones de tres (3) o cuatro (4) patinadores que se enfrentan directamente.

10.3.1. Fase de clasificación. Los patinadores tendrán dos (2) pasadas con salida libre donde únicamente la mejor ronda de ambas se tendrá en cuenta para la clasificación final de esta primera fase. Un número determinado de patinadores, determinado por el juez principal al inicio de la prueba, pasarán a la fase final.

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

10.3.1.2. El orden de participación de la segunda pasada de los patinadores está basado en el tiempo obtenido en la primera pasada, empezando por el que tenga el peor tiempo. En el caso que hubiera patinadores que no marcaran tiempo en la primera pasada, se les añadiría antes del competidor con peor tiempo siguiendo el criterio especificado en 10.3.1.1.

10.3.1.3. Dependiendo del número de patinadores y lo que disponga el juez principal, se utilizará un esquema de competición u otro. Si hubiera menos de cuatro (4) patinadores en una categoría, se realizaría directamente la final.

10.3.2. Fase final.

10.3.2.1. El número de grupos y el esquema de competición dependerán del número de patinadores clasificados y se realizará utilizando el esquema del serpentín. En la figura 9.a. se puede ver el esquema de competición para un volumen de entre doce (12) y dieciséis (16) patinadores. En la figura 9.b. se puede ver un esquema de competición para un volumen de entre veinticuatro (24) y treinta y dos (32) patinadores.

10.3.2.2. En el momento que los grupos se han validado por el juez principal y se han publicado, si algún patinador se da de baja, se remplazará a dicho patinador por el primer participante que no pasó a la fase final.

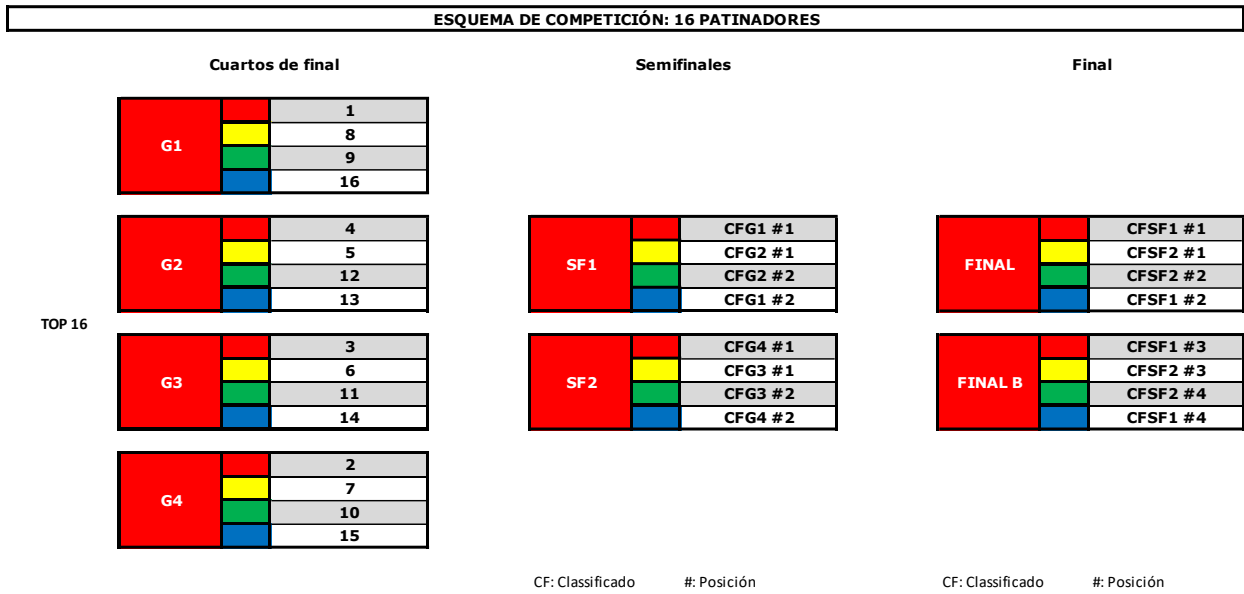


FIGURA 10.a.: FASE FINAL: ESQUEMA DE COMPETICIÓN PARA UN MÁXIMO DE DIECISÉIS (16) PATINADORES

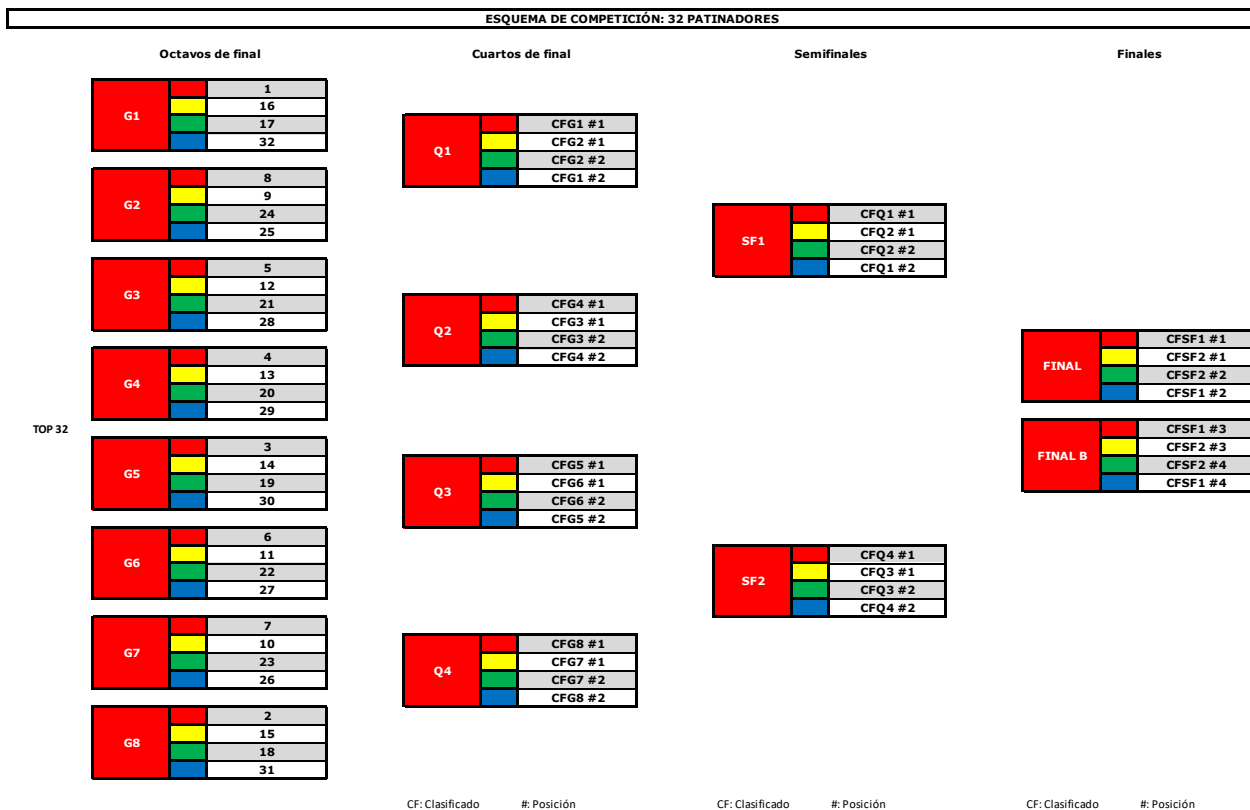


FIGURA 10.b.: FASE FINAL: ESQUEMA DE COMPETICIÓN PARA UN MÁXIMO DE TREINTA Y DOS (32) PATINADORES

10.3.2.3. En la primera ronda, el patinador con mejor tiempo de un grupo llevará el distintivo **rojo** y podrá elegir el cajón de salida de entre los cuatro (4) posibles. El segundo patinador con mejor tiempo dentro del grupo llevará el distintivo **amarillo** y podrá elegir cajón de salida entre los tres (3) restantes. El tercer patinador con mejor tiempo en el grupo llevará el distintivo **verde** y podrá elegir cajón de salida entre los dos (2) restantes. El cuarto patinador del grupo llevará el distintivo **azul** y se le asignará el cajón restante.

10.3.2.4. En rondas posteriores, los distintivos y elección dependen de las posiciones obtenidas en la manga anterior.

10.3.2.5. Los enfrentamientos se realizarán a una única carrera.

10.3.2.6. El primer y segundo clasificado de cada enfrentamiento pasaran a la siguiente manga. En el caso de realizar algún enfrentamiento clasificatorio podrá pasar a la siguiente manga únicamente el mejor clasificado.

10.3.2.7. Las posiciones de los enfrentamientos se establecerán según el orden de llegada a la línea de meta siempre y cuando no se realice ninguna penalización (véase 10.5.).

10.3.2.8. Tras los enfrentamientos de semifinales, los dos (2) primeros clasificados de los respectivos enfrentamientos obtendrán un puesto en la final y, los otros cuatro (4) patinadores restantes competirán en la final de consolación.

10.3.2.8.1. La final de consolación deberá realizarse siempre antes de la final.

10.4. REQUISITOS

10.4.1. Zona de salida.

10.4.1.1. Fase de clasificación.

10.4.1.1.1. Las señales de salida para la fase de clasificación (salida libre) serán: "En sus marcas", "Listos". Las señales de salida pueden darse en inglés, en ese caso serán: "On Your Marks", "Ready".

10.4.1.1.2. El patinador tiene que empezar su ronda dentro de cinco (5) segundos después de la señal "Listos" (alternativamente, "Ready").

10.4.1.1.3 El patín delantero deberá estar íntegramente dentro de la caja de salida y ninguna parte de este, incluidas las ruedas, puede tocar ninguna de las líneas marcadas (ver figura 10.c). El patín trasero puede pisar la línea trasera. Al menos, una parte de cada patín deberá estar en contacto con el suelo antes del primer movimiento que corte la fotocélula.

10.4.1.1.4. Se permitirá la oscilación del cuerpo durante el momento de la salida.

10.4.1.1.5. El primer movimiento (de cualquiera de ambos patines) hacia adelante deberá cruzar la línea frontal de salida.

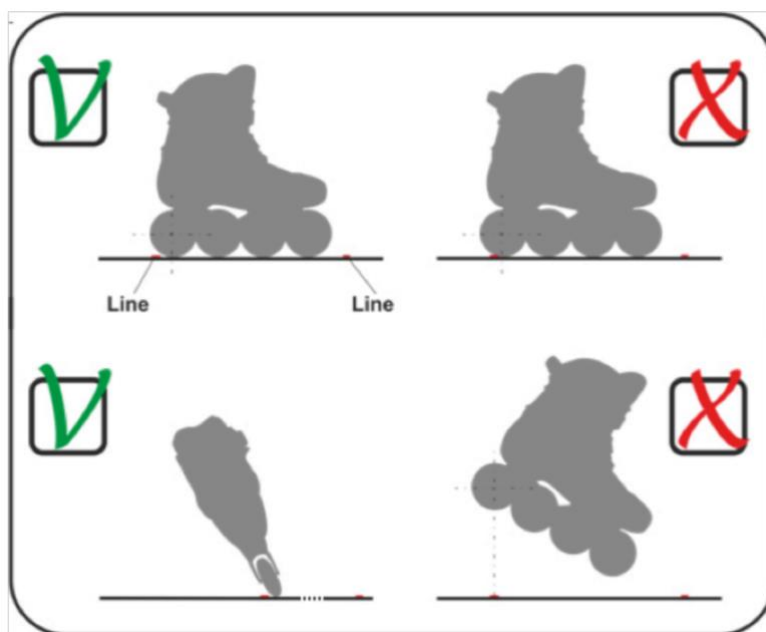


FIGURA 10.c: PIE FRONTAL DEL PATINADOR EN LA CAJA DE SALIDA

10.4.1.1.6. El tiempo empieza cuando cualquier parte del cuerpo del patinador corta la fotocélula.

10.4.1.2. Fase final.

10.4.1.2.1. Las señales de salida para la fase final serán: "En sus marcas", "Listos", "Beep". Las señales pueden darse en inglés, en ese caso serán: "On Your Marks", "Set", "Beep".

10.4.1.2.1.1. A partir de la señal, "En sus marcas" (alternativamente, "On Your Marks"), los patinadores deberán prepararse y tomar una postura de salida dentro de los siguientes tres (3) segundos.

10.4.1.2.1.2. En el momento que suene la señal de salida "Listos" (alternativamente, "Set"), los patinadores deberán estar ya totalmente congelados, no se permitirá ningún movimiento u oscilación del cuerpo. Deberán mantenerse en esta posición hasta la señal de salida "Beep".

10.4.1.2.1.3. En el momento que suene la señal de salida "Beep", los patinadores podrán iniciar su pasada.

10.4.1.2.2 Ambos patines deberán estar detrás de la línea frontal de salida y ninguna de las ruedas podrá tocar (ni estar encima) de dicha línea. Al menos, una parte de cada patín deberá estar en contacto con el suelo y no podrá deslizarse.

10.4.2. Línea de meta.

10.4.2.1. En la fase de clasificación, los patinadores tienen que cruzar la línea final con su pie de apoyo con al menos una rueda tocando el suelo.



10.4.2.2. En la fase final, el orden de entrada de los patinadores a meta vendrá determinado por la primera rueda del patín que esté en contacto con el suelo.

10.5. PENALIZACIONES

10.5.1. Zona de salida.

9.5.1.1. Si los patinadores no cumplen los requisitos indicados en la sección 10.4.1.1. y 10.4.1.2. se señalará una salida falsa.

10.5.1.2. En el caso que un patinador realice dos salidas falsas en una misma carrera/pasada, será descalificado para aquella carrera/pasada.

10.5.2. Carrera.

10.5.2.1. Los patinadores podrán ser sancionados con pérdida de posiciones o eliminados si se infringe cualquiera de las siguientes normas.

10.5.2.1.1. Agarrar voluntariamente a un contrincante o a un elemento del circuito para obtener una ventaja.

10.5.2.1.2. Realizar una carga indiscriminada contra un contrincante.

10.5.2.1.3. Salirse del recorrido o saltarse algún obstáculo voluntariamente para obtener una ventaja.

10.5.2.1.4. Apoyarse sobre rivales para obtener ventaja.

10.5.2.1.5. Durante el sprint final, cerrar la trayectoria a meta de un contrincante.

10.5.2.1.6. Desobedecer las ordenes de un juez, voluntario o organizador de la prueba.

10.5.3. Línea de meta.

10.5.3.1. Si no se cumple la norma especificada en 10.4.2.1., la carrera se considerará nula y no se obtendrá ningún tiempo.

10.6. PROTECCIONES

10.6.1. Serán obligatorios el uso de casco, muñequeras y rodilleras.

10.6.2. Estarán permitidas otros tipos de protecciones siempre y cuando sean seguras para el patinador y el resto de los patinadores.

10.7. RANKING

10.7.1. Fase de clasificación.



10.7.1.1. El ranking final de la fase de clasificación se basará en el mejor tiempo entre los dos tiempos obtenidos.

10.7.1.2. En caso de que hubiera empate entre dos o más participantes, los criterios de desempate serían los siguientes y en el siguiente orden:

- 1) El segundo tiempo.
- 2) El ranking RFEP.
- 3) El ranking WS.
- 4) Lanzando una moneda.

10.7.2. Fase final.

10.7.2.1. Las posiciones entre uno (1) y cuatro (4) se asignarán de acuerdo con los resultados de la final.

10.7.2.2. Las posiciones entre cinco (5) y ocho (8) se asignarán de acuerdo con los resultados de la final de consolación.

10.7.2.3. Las posiciones entre nueve (9) y doce (12) se asignarán en base al tiempo obtenido en la fase de clasificación entre los patinadores que hayan quedado en tercera posición en cuartos de final. Las posiciones entre trece (13) y dieciséis (16) se asignarán en base al tiempo obtenido en la fase de clasificación entre los patinadores que hayan quedado en cuarta posición en cuartos de final.

10.7.2.4. Si se realizaran más mangas en la fase final, las posiciones se adjudicarían con el mismo método que el indicado en 10.7.2.3.

10.7.2.5. Para aquellos patinadores que no clasifiquen para la fase final, las posiciones se asignarán según el mejor tiempo obtenido en la fase de clasificación resolviendo los empates en caso necesario según indica 10.7.1.2.



ANEXOS

Anexo A: Planos y marcaje

Anexo B: Matriz de Classic Slalom y Classic Slalom Pairs

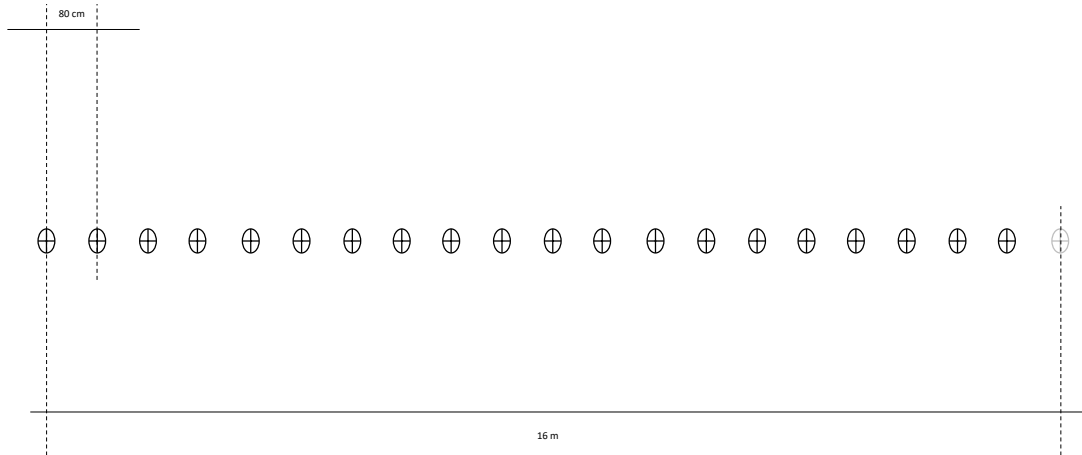
Anexo C: Sistema de puntos para la victoria

Anexo D: Matriz de Slides

ANEXO A: PLANOS Y MARCAJE

Las primeras filas en ser marcadas deberán ser las utilizadas en la prueba de speed slalom. A continuación, se explica el proceso de marcaje.

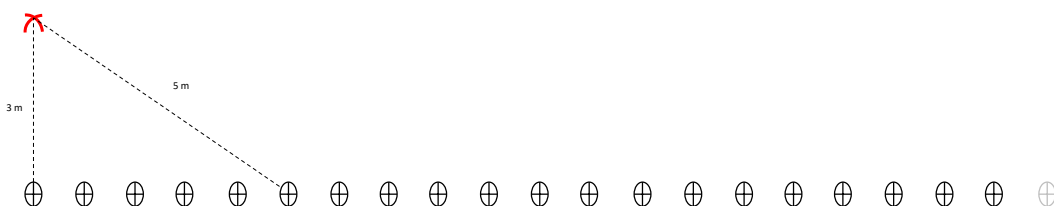
- 1) Dibujar la primera línea de conos a ochenta (80) centímetros de separación a una distancia de cinco (5) metros de la mesa de jueces. Se deberán colocar veintiuna (21) marcas.



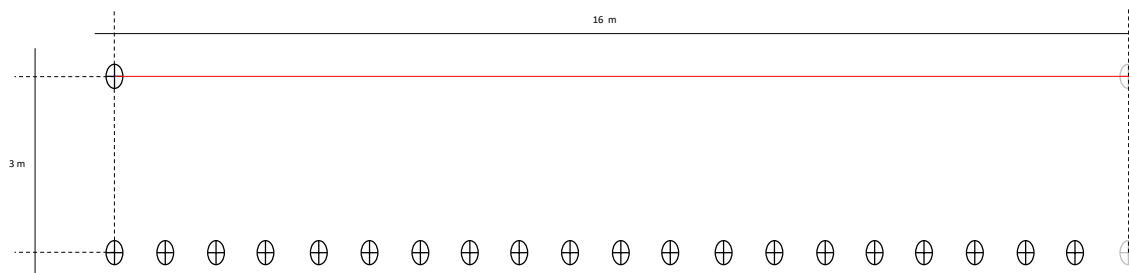
- 2) Desde el centro de la sexta marca, situada a cuatro (4) metros, dibujar un arco a cinco (5) metros de distancia.



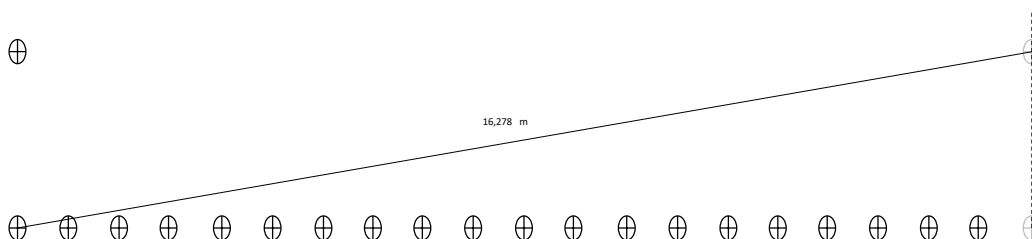
- 3) Desde el centro del primer punto, dibujar un arco a tres (3) metros de distancia para encontrar la intersección con el arco dibujado previamente en el punto 2. Esta intersección determinará el centro del primer punto de la segunda línea de conos con separación de ochenta (80) centímetros.



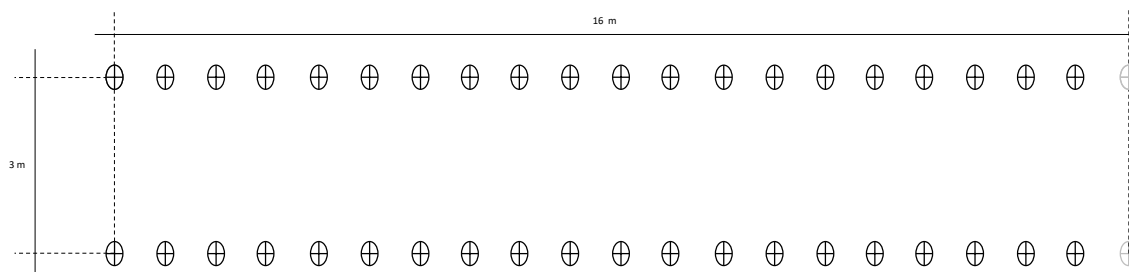
- 4) Para realizar las dos líneas completamente paralelas, desde la última marca de la primera fila situada a dieciséis (16) metros, se debe buscar un punto situado a tres (3) metros que determine una intersección con la segunda línea a dieciséis (16) metros de la primera marca.



- 5) Comprobar que la diagonal entre el centro de la primera marca de la primera fila y el centro de la última marca de la segunda fila están situadas a una distancia de dieciséis con veintiocho (16,28) metros.



- 6) Marcar los puntos separados a ochenta (80) centímetros de la segunda fila.

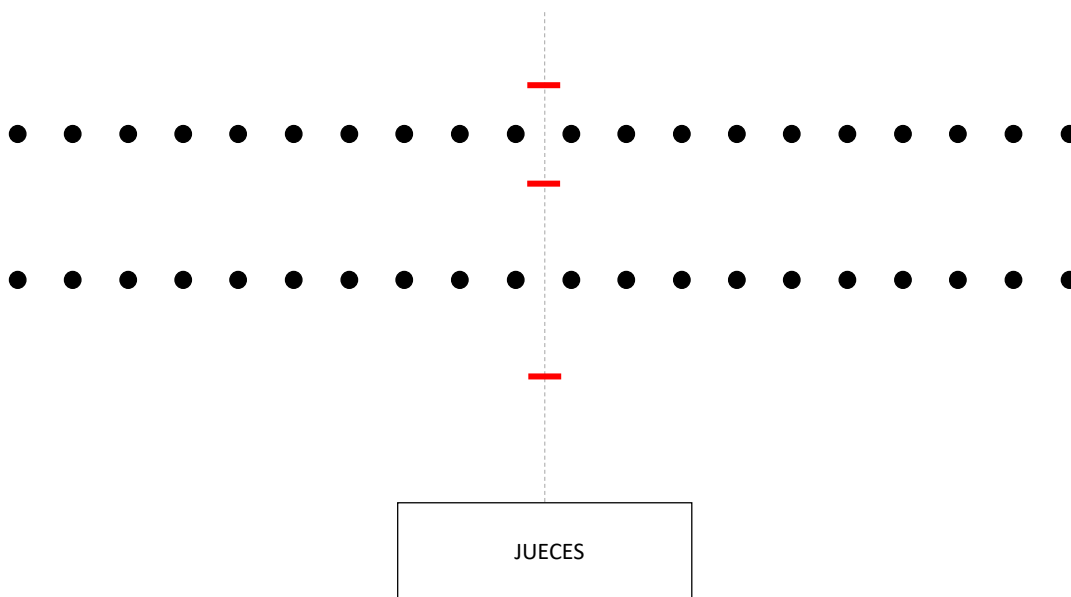


- 7) Antes de la celebración de la prueba, desde el centro de la primera marca de cada fila, realizar una marca a doce (12) metros y otra marca a doce metros y cuarenta centímetros (12,40). También se deberá marcar la línea final y la línea perteneciente al primer cono.

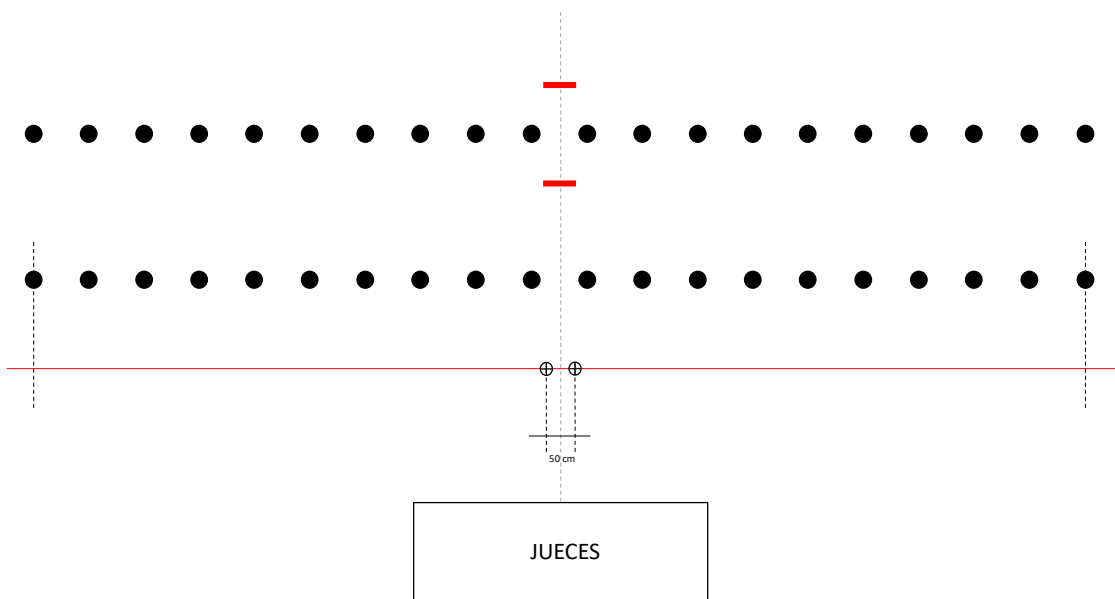


A continuación, se deberán marcar las siguientes líneas de conos pertenecientes a las pruebas de classic slalom, classic slalom pairs y battle slalom.

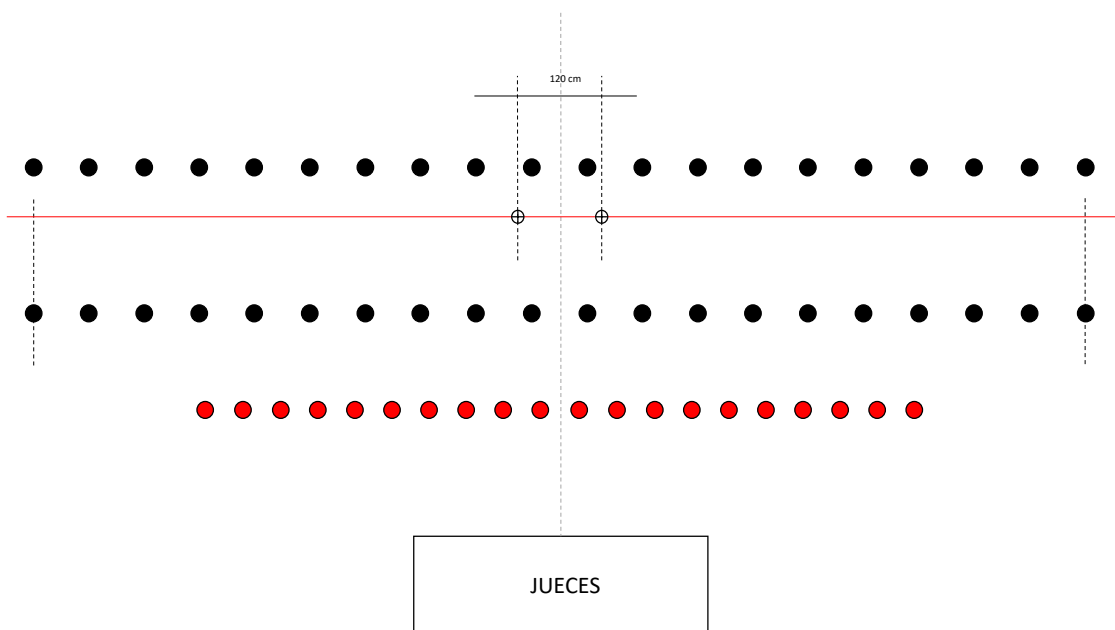
- 1) Se debe buscar el centro de la primera línea marcada con separación de ochenta (80) centímetros entre conos y realizar una marca en línea recta a dos (2) metros en dirección a la mesa de jueces, una marca en línea recta a dos (2) metros en dirección opuesta a la mesa de jueces y una marca a cuatro (4) metros en dirección opuesta a la mesa de jueces.



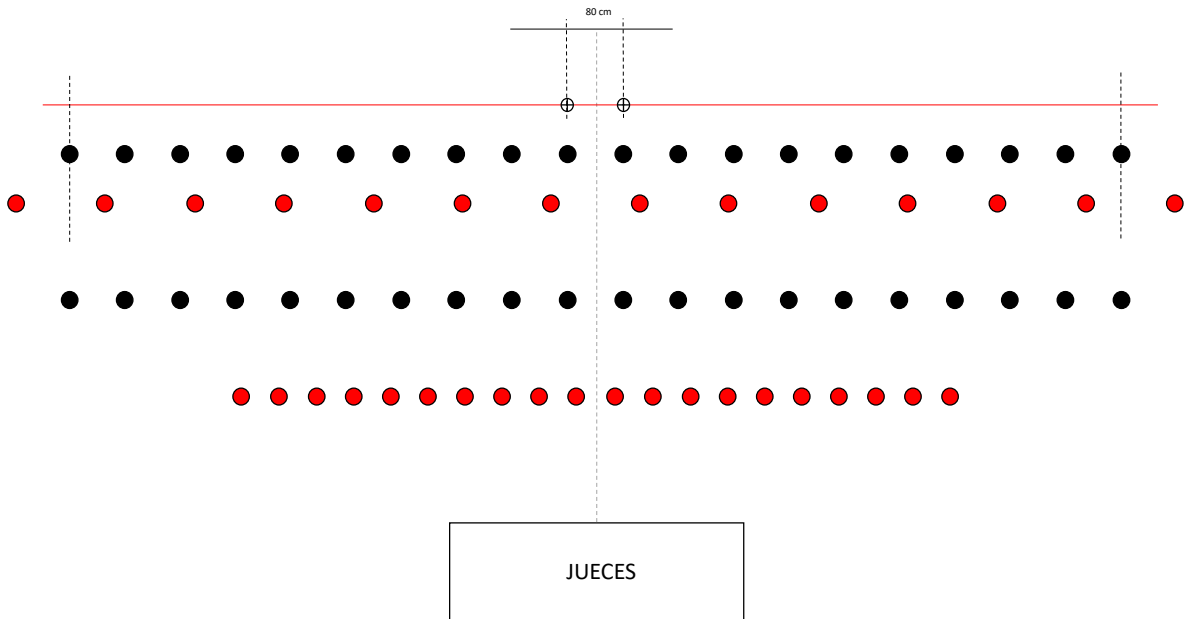
- 2) Para marcar la línea con separación a cincuenta (50) centímetros, se debe tomar como referencia la primera y última marca de la primera fila de ochenta centímetros (80) y realizar una marca a dos (2) metros de distancia en dirección a la mesa de jueces. Esta marca debe quedar alineada con la marca realizada previamente en el centro. A continuación, estirar la cinta métrica entre el punto inicial y el punto final y hacer coincidir la marca central con el valor nueve con veinticinco (9,25) metros de la cinta métrica. Realizar, dos marcas a veinticinco (25) centímetros a cada lado de la marca central. A partir de este punto, realizar diez (10) marcas en cada lado.



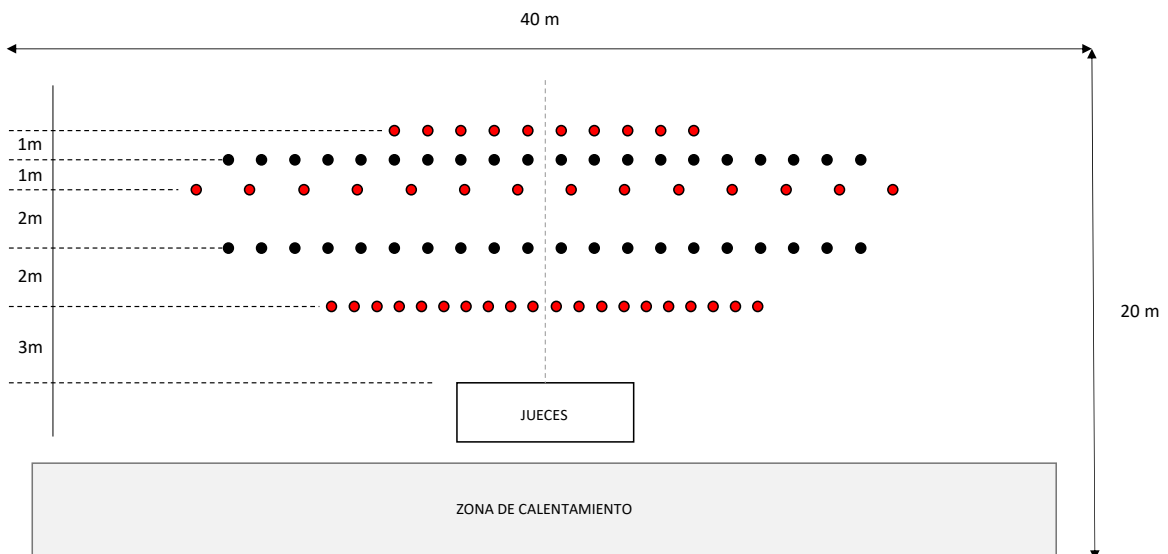
- 3) Para marcar la línea con separación a ciento veinte (120) centímetros, se debe tomar como referencia la primera y última marca de la primera fila de ochenta centímetros (80) y realizar una marca a dos (2) metros de distancia en dirección opuesta a la mesa de jueces. Esta marca debe quedar alineada con la marca realizada previamente en el centro. A continuación, estirar la cinta métrica entre el punto inicial y el punto final y hacer coincidir la marca central con el valor nueve con sesenta (9,60) metros de la cinta métrica. Realizar, dos marcas a sesenta (60) centímetros a cada lado de la marca central. A partir de este punto, realizar siete (7) marcas en cada lado.



- 4) Para marcar la última línea con separación a ochenta (80) centímetros, se debe tomar como referencia la primera y última marca de la segunda fila de ochenta centímetros (80) y realizar una marca a un (1) metro de distancia en dirección opuesta a la mesa de jueces. Esta marca debe quedar alineada con la marca realizada previamente en el centro. A continuación, estirar la cinta métrica entre el punto inicial y el punto final y hacer coincidir la marca central con el valor nueve con cuarenta (9,40) metros de la cinta métrica. Realizar, dos marcas a cuarenta (40) centímetros a cada lado de la marca central. A partir de este punto, realizar cinco (5) marcas en cada lado.



- 5) Para finalizar, el área de competición deberá tener un aspecto parecido al mostrado a continuación.



Por circunstancias de la pista, el marcaje puede variar ligeramente según lo descrito en este anexo.

ANEXO B: MATRIZ DE CLASSIC SLALOM Y CLASSIC SLALOM PAIRS

		Dificultad basada en movimientos presentados con fluidez, estabilidad y velocidad media (4 conos o 3 vueltas) en la línea de conos de ocho a (80) centímetros						
		SENTADOS		SALTOS		LINEALES (1 rueda)		GIROS (1-2 ruedas)
A 50-60	A+	Christie punta atrás						Seven - Chicken (sentado) atrás
		Sillita atrás						
		Tetera atrás						Seven - Chicken (sentado)
		Superman atrás		Viper backside (1 rueda)		Special		Seven - Chicken (sentado)
		Christie punta		Viper frontside (1 rueda)				Seven - Chicken como-cono atrás
		Aguila Coreana / Butterfly				Clearance		Seven - Chicken como-cono atrás
		Tetera				No Wiper externo backside		Seven - Chicken como-espacio atrás
		Superman		Christie Footspin		No Wiper interno backside		Seven - Chicken atrás
		Cafetera punta atrás				No Wiper interno frontside		Day&Night atrás - Fishleg atrás (0)
		Corvo atrás				No Wiper externo frontside		Seven - Chicken como-cono
B 40-50	B+	Cofra atrás		Cafetera footspin		Day&Night (2+2) - Fishleg (2+2) / Rekl		Seven - Chicken como-espacio
				Corvo		One&One		Seven - Chicken
						Kazakhok atrás		Day&Night - Fishleg (0)
						Machine		
C 30-40	C+							
D 20-30	D+							
E 10-20	E+							
E 10-20	E							

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

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

La idea principal del sistema es calcular cuántas veces más de la mitad de los jueces han votado (de acuerdo con sus rankings personales) para un patinador en comparación a los otros patinadores. A continuación, se muestra un ejemplo.

Nombre	Pen.	Juez 1			Juez 2			Juez 3			Juez 4			Juez 5		
		Tec.	Art.	Total	Tec.	Art.	Total	Tec.	Art.	Total	Tec.	Art.	Total	Tec.	Art.	Total
Patinador 1	1	42	43	84	43	43	85	41	43	83	42	42	83	41	42	82
Patinador 2	0	35	33	68	31	33	64	36	34	70	38	37	75	37	37	74
Patinador 3	2	36	39	73	33	27	58	34	30	62	33	32	63	36	35	69
Patinador 4	2	35	29	62	32	33	63	34	34	66	36	37	71	35	33	66
Patinador 5	0	31	33	64	33	34	67	31	31	62	31	32	63	33	34	67
Patinador 6	2	12	6	16	16	10	24	18	12	28	17	14	29	19	15	32
Patinador 7	2	21	18	37	15	10	23	15	13	26	20	19	37	15	10	23
Patinador 8	3	11	4	12	10	5	12	11	6	14	12	6	15	10	3	10

TABLA 1: PUNTUACIONES DE LOS JUECES

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

TABLA 2: RANKING DE CADA JUEZ DE Puntuación

	Patinador 1	Patinador 2	Patinador 3	Patinador 4	Patinador 5	Patinador 6	Patinador 7	Patinador 8	Criterio 1: Número de victorias	Criterio 2: Puntos de la victoria locales	Criterio 3: Suma de puntuación técnica	Criterio 4: Puntos de la victoria total	Criterio 5: Puntuación total	Ranking
Patinador 1	5	5	5	5	5	5	5	7						1
Patinador 2	0	4	5	4	5	5	5	6						2
Patinador 3	0	1	2	3	5	5	5	4	5	172	21			3
Patinador 4	0	0	3	2	5	5	5	4	5	172	20			4
Patinador 5	0	1	2	3	5	5	5	4	5	159				5
Patinador 6	0	0	0	0	0	3	5	2						6
Patinador 7	0	0	0	0	0	2	5	1						7
Patinador 8	0	0	0	0	0	0	0	0						8

TABLA 3: CRITERIOS Y RANKING FINAL

La tabla de comparación entre patinadores muestra el número de jueces que han puesto mejor ranking al patinador X comparándolo con el patinador Y. En caso de que un juez tenga a d os patinadores empatados, se contará como “medio juez”. Estos valores obtenidos serán los conocidos como puntos de la victoria.



Criterio 1 (criterio principal): número de victorias contra todos los patinadores

Cuando cada patinador se compara con los otros patinadores, si los puntos de la victoria del patinador X es mayor o igual a tres (3) con respecto al patinador Y, se suma un punto al criterio 1. Esta comparación se realiza para cada par de patinadores en ambos sentidos. El ranking más alto será dado a aquel patinador que tenga una suma mayor.

Criterio 2: Puntos locales para la victoria

Si hubiese un empate en el criterio 1, los patinadores serán clasificados teniendo únicamente en cuenta la suma de los puntos de la victoria de las comparaciones entre los patinadores empatados.

Criterio 3: Suma de puntuación técnica

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

Criterio 4: Suma de puntos de la victoria

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

Criterio 5: Suma de puntuación total

Si hubiera empate en el criterio 4, los patinadores serán clasificados según la suma de su puntuación total.

En caso de empate en el criterio 5, ambos patinadores obtendrán el mismo ranking.

ANEXO D: MATRIZ DE SLIDES

Dificultad basada en movimientos presentados con fluidez, estabilidad, velocidad media y una longitud de 2 metros					
	Familia 1	Familia 2	Familia 3	Familia 4	Familia 5
A	V- punta punta	Cowboy talón talón	8 Cross talón talón		
		Cowboy punta punta	8 Cross punta punta		
		Cowboy talón punta	8 Cross punta talón		
		Cowboy punta talón			
			8 Cross 4 ruedas 4 ruedas		
		Cross Ern Sui talón talón	Cross UFO talón talón	Fastslide talón	
			Cross UFO punta punta	Fastslide punta	Super paralelo cruzado talón talón
		Cross Ern Sui talón punta	Backslide punta	Cross UFO punta talón	Paralelo cruzado talón talón
	Cross Ern Sui punta punta	Backslide talón	Cross UFO talón punta	Super paralelo cruzado punta talón	
	Cross Ern Sui talón 4 ruedas		Cross UFO 4 ruedas 4 ruedas	Paralelo cruzado punta talón	
	Cross Ern Sui punta 4 ruedas			Super-paralelo cruzado punta punta	
				Paralelo cruzado punta punta	
B			Águila punta punta		
			Águila punta talón		
			Águila talón talón		
			Águila 4 ruedas 4 ruedas		
		Ern Sui talón talón	AntiUFO talón talón		Unity / Savannah talón talón
		Ern Sui punta talón	AntiUFO punta punta	Fastslide 4 ruedas	Unity / Savannah punta punta
		Ern Sui talón punta	AntiUFO punta talón		Unity / Savannah talón punta
		Ern Sui punta punta	AntiUFO talón punta		Unity / Savannah punta talón
			Backslide 4 ruedas		
			UFO punta punta		
			UFO punta talón	Magic punta punta	
			UFO talón punta	Magic talón talón	Super-paralelo cruzado 4 ruedas 4 ruedas
		UFO talón talón	Magic punta talón	Paralelo cruzado 4 ruedas 4 ruedas	
			Magic talón punta		
		AntiUFO 4 ruedas 4 ruedas			
		UFO 4 ruedas 4 ruedas			
C	Ern Sui 4 ruedas talón	Cross Acid punta talón			Paralelo punta punta
	Ern Sui 4 ruedas punta	Cross Acid talón talón			Paralelo talón punta
	Ern Sui 4 ruedas 4 ruedas	Cross Acid talón punta			Paralelo talón talón
		Cross Acid punta punta		Soul talón talón	Unity / Savannah 4 ruedas 4 ruedas
				Soul punta punta	
			Soul punta talón		
			Soul talón punta		
D		Barrow talón punta			
		Barrow punta talón			
		Barrow 4 ruedas punta			
		Barrow 4 ruedas talón			
		Barrow talón 4 ruedas			
		Barrow punta 4 ruedas			Paralelo 4 ruedas 4 ruedas
		Cross Acid punta 4 ruedas			
		Cross Acid talón 4 ruedas			
		Acid talón talón			
		Acid punta talón			
		Acid talón punta		Magic 4 ruedas 4 ruedas	
		Acid punta punta		Soul 4 ruedas talón	
	Acid 4 ruedas talón		Soul 4 ruedas punta		
	Acid 4 ruedas punta				
E	Soyale 4 ruedas 4 ruedas	Barrow 4 ruedas 4 ruedas			
				Powerslide punta punta	
				Powerslide talón talón	
				Powerslide punta talón	
		Cross Acid 4 ruedas 4 ruedas		Powerslide talón punta	
				Soul punta 4 ruedas	
				Soul talón 4 ruedas	
		Acid punta 4 ruedas		Soul 4 ruedas 4 ruedas	
		Acid talón 4 ruedas			
		Acid 4 ruedas 4 ruedas		Powerslide punta 4 ruedas	
			Powerslide talón 4 ruedas		
			Powerslide		

Marcado en rojo es el pie que derrapa