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 2025

(Aprobado en Comisión Delegada el 27/12/2024)

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
8.8. Sistema con rondas de clasificación

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
9.6. Formato con elección de altura

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
ANEXO E: TABLA DE LOTES Y TABLAS DE BONUS Y DEDUCCIONES

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 a 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 a 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 a 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 a 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 las 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. Normativa sobre reclamaciones:

- Solo los delegados podrán presentar reclamaciones.
- El delegado o entrenador deberá indicar al Juez Principal de la prueba su deseo de poner una reclamación y el motivo (únicamente el delegado podrá presentar la reclamación debiendo estar presente en la prueba). Este aviso debe hacerse dentro del plazo establecido para cada prueba, una vez notificado, el delegado dispondrá de 5 minutos para realizar la reclamación.
- El motivo de la reclamación será entregado por escrito. La reclamación irá acompañada de un pago de 100€ en efectivo.
- En el caso de que haya una reclamación que paralice la competición, se indicará desde la mesa de jueces para conocimiento de deportistas, técnicos y público.

1.9.4.1. Resolución de reclamaciones:

- Dependiendo de la prueba a la que se refiera la reclamación, se tendrán en cuenta las especificaciones indicadas en el punto 1.9.4.2.
- Solo se aceptarán vídeos de medios oficiales, ningún vídeo personal será aceptado.
- No son reclamables las decisiones de los jueces que estén basadas en criterios no cuantificados. Si es reclamable todo aquello no subjetivo recogido dentro de los reglamentos aplicables a la competición.
- En el caso en el que el objeto de la reclamación no sea revisable o no sea un posible objeto de reclamación se devolverá la reclamación con los 100€ y no se realizará ningún cambio.
- Si la resolución de la reclamación es a favor: se devuelven los 100€, se corrige resultado o se soluciona según corresponda dependiendo de la prueba y el objeto de la reclamación.

- Si la resolución de la reclamación es en contra: se pierden los 100€ entregados.

1.9.4.2. Especificaciones según prueba:

1.9.4.2.1. Speed slalom y speed slalom por equipos: En el TT la reclamación podrá realizarse una vez haya concluido el cronometraje de la categoría, bien de la primera ronda o de la segunda ronda, hasta 5 minutos después de la publicación de los resultados. En el KO System la reclamación se llevará a cabo justo después del enfrentamiento entre los dos patinadores, antes del inicio del siguiente enfrentamiento (cruce) entre los siguientes dos patinadores.

1.9.4.2.2. Classic y Classic Parejas: Las reclamaciones se realizarán una vez concluida la categoría de la que se presenta reclamación, hasta 5 minutos después de la publicación de los resultados o bien una vez terminada la actuación del patinador. Únicamente serán reclamables las penalizaciones de la tabla 2.8.8.

1.9.4.2.3. Salto: Las reclamaciones se realizarán después del salto del que se presenta reclamación, antes del inicio de la siguiente altura, salvo en el caso de errores presentes en los resultados en cuyo caso se presentará hasta 5 minutos después de la publicación de los resultados.

1.9.4.2.4. Derrapes: Las reclamaciones se realizarán una vez concluido el grupo del que se presenta la reclamación, hasta 5 minutos después de la publicación de las puntuaciones.

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.

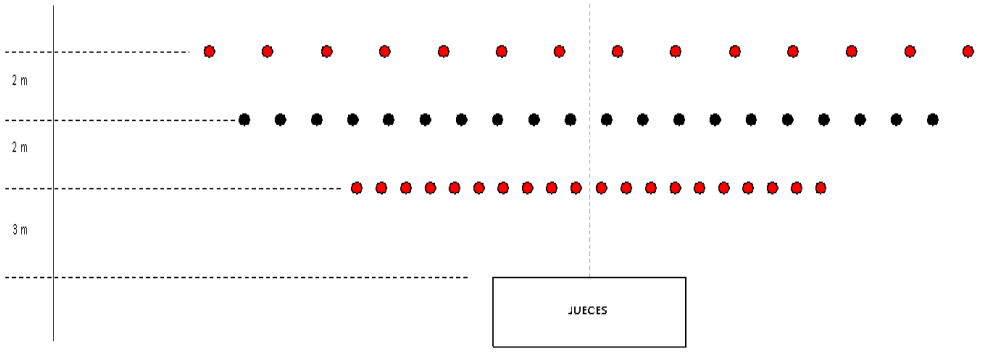


FIGURA 2.a: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

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, numero 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 a 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, quedan sin 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). Cada pérdida de equilibrio será penalizada con una puntuación entre cero con cinco (0,5) y uno con cinco (1,5) puntos.

2.8.4. Penalización por caídas (PEN). Cada caída será penalizada con una puntuación entre dos (2) y cinco (5) puntos, pudiendo tomar valores enteros entre ambas cotas.

2.8.4.1 Cuando el contacto con el suelo se limite a una mano o a una rodilla, se aplicará una penalización de 2 puntos.

2.8.4.2. Si la caída incluye el apoyo de una mano y una rodilla de forma simultánea, o bien ambas manos, la penalización será de 3 puntos.

2.8.4.3. Para caídas en las que el competidor apoye ambas manos y ambas rodillas en el suelo; o bien caiga de espaldas y apoye o no una o ambas manos, la penalización aumentará a 4 puntos.

2.8.4.4. En caso de una caída de frente o de espaldas que represente un fuerte impacto; de una caída total que implique contacto de múltiples partes del cuerpo; que la caída implique contacto de la cabeza con el suelo; o cualquier otra situación que comprometa la seguridad del competidor, la penalización será de 5 puntos.

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	Cada caída recibirá una penalización de un número entero entre dos (2) y cinco (5) puntos.
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	Cada desequilibrio 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.

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 dos cientos (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 considere 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 mismas que para classic slalom (véase 2.8).

3.9. RECOGE CONOS

La normativa referente a los recoge conos es la mismas 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.

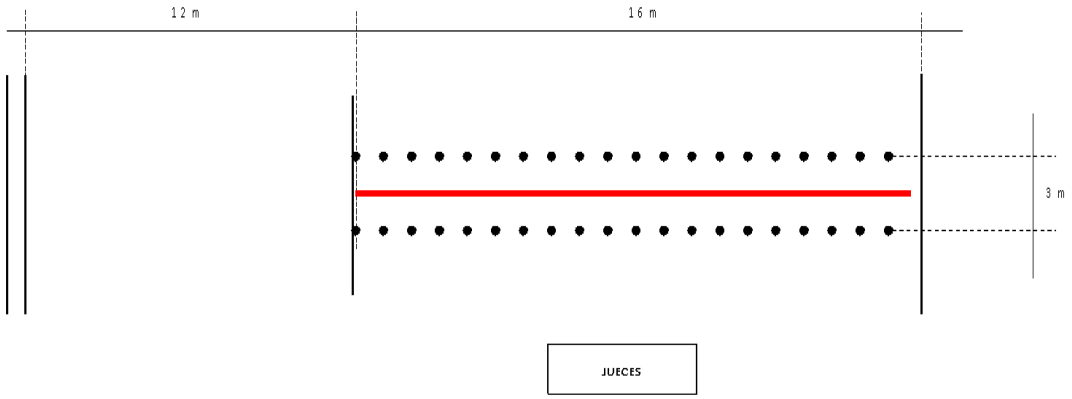


FIGURA 4.a: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

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.

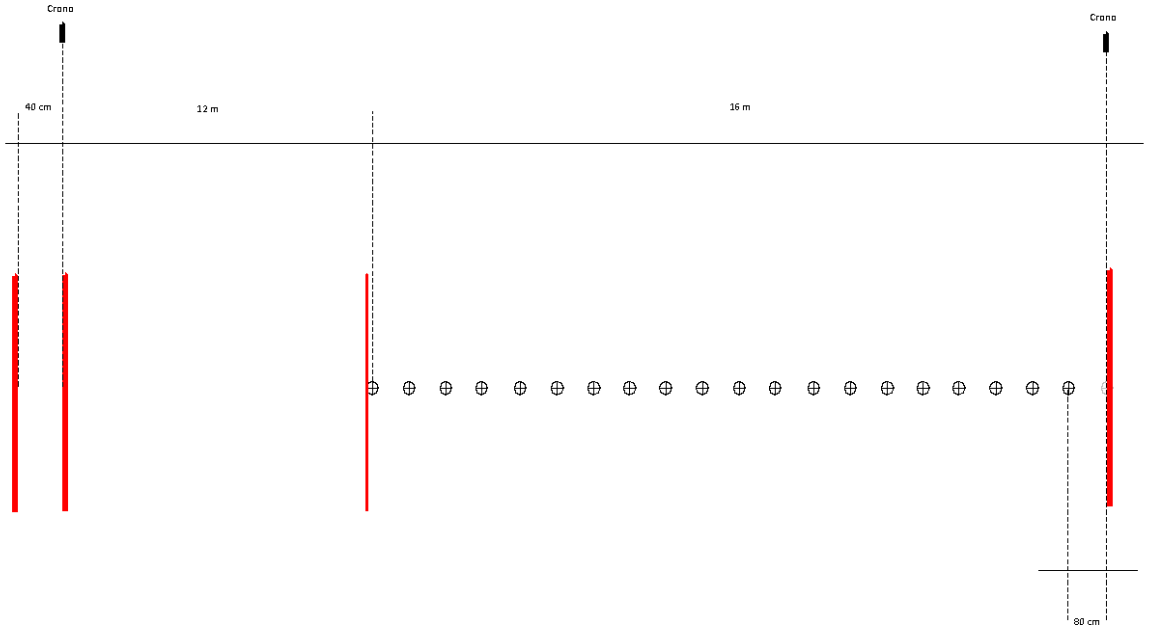


FIGURA 4.b: COLOCACIÓN DEL EQUIPO TECNOLÓGICO EN LA FASE DE CLASIFICACIÓN

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).

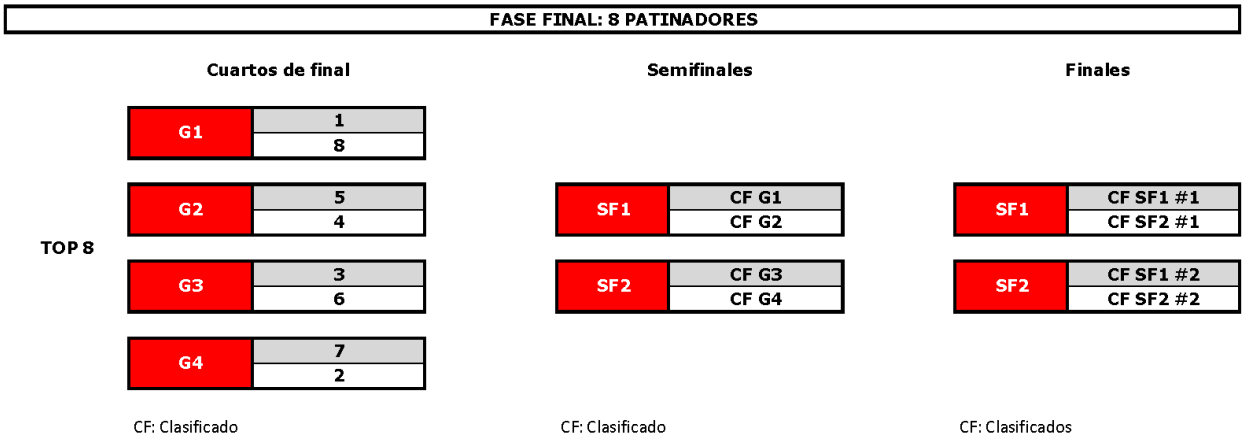


FIGURA 4.c: FASE FINAL, ESQUEMA CON OCHO (8) PATINADORES

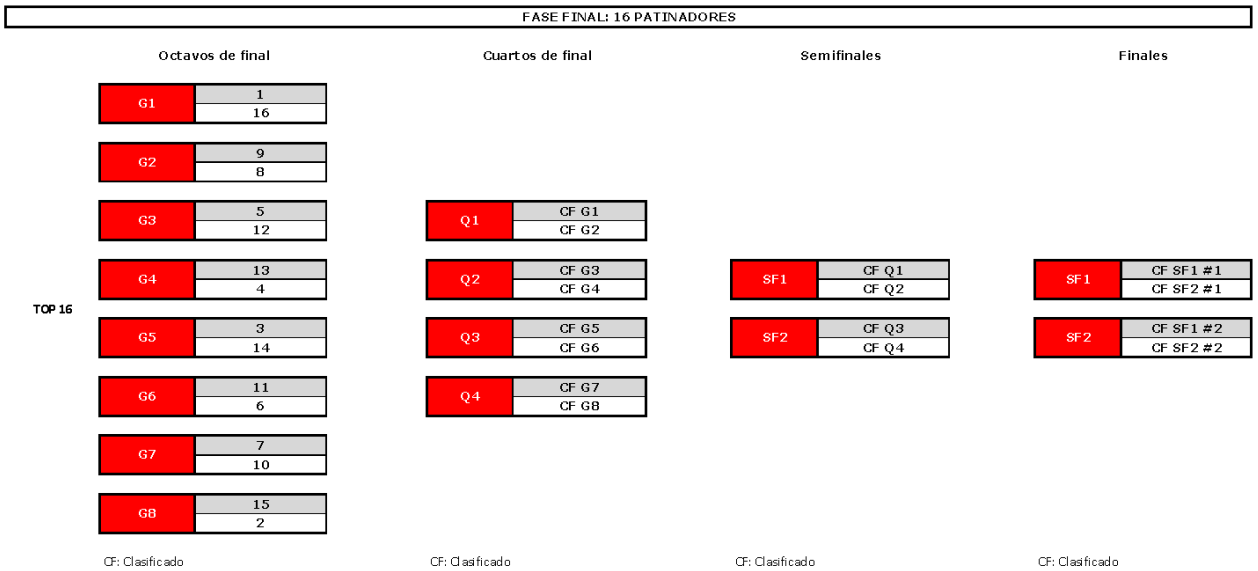


FIGURA 4.d: FASE FINAL, ESQUEMA CON DIECISÉIS (16) PATINADORES

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.

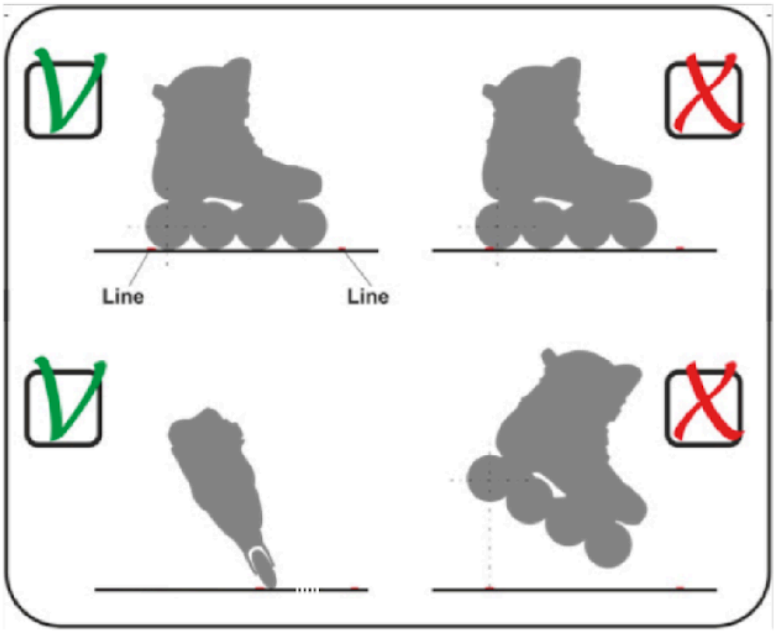


FIGURA 4.e: PIE FRONTAL DEL PATINADOR EN LA CAJA DE SALIDA

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 más 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.

4.5.5.1.1. 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, ganaría 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. De manera excepcional el juez principal podrá clasificar a todos los equipos, debiendo informar de esto antes del inicio de la competición indicando los esquemas que se seguirán.

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.).

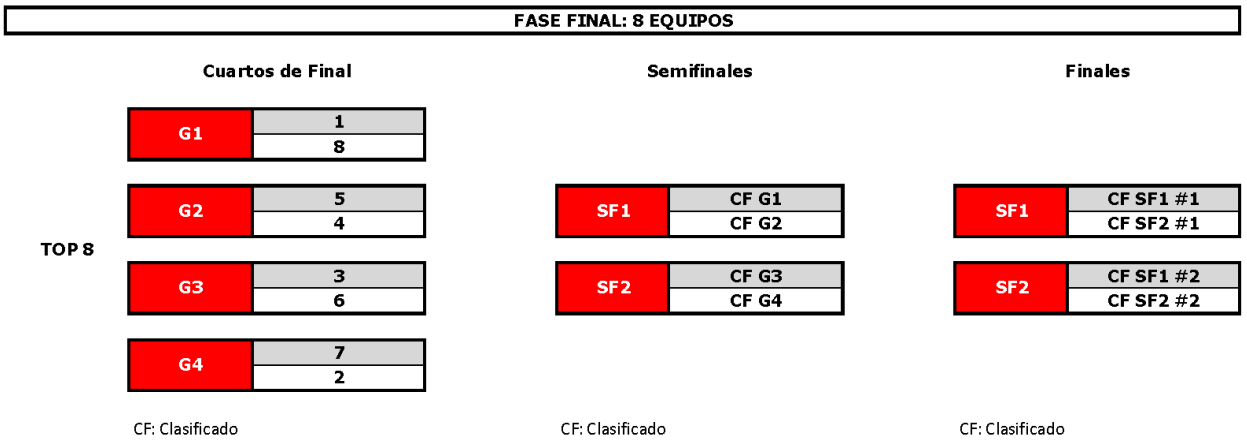


FIGURA 5.a: FASE FINAL, ESQUEMA CON OCHO (8) EQUIPOS

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 los mismas que los mencionados 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.

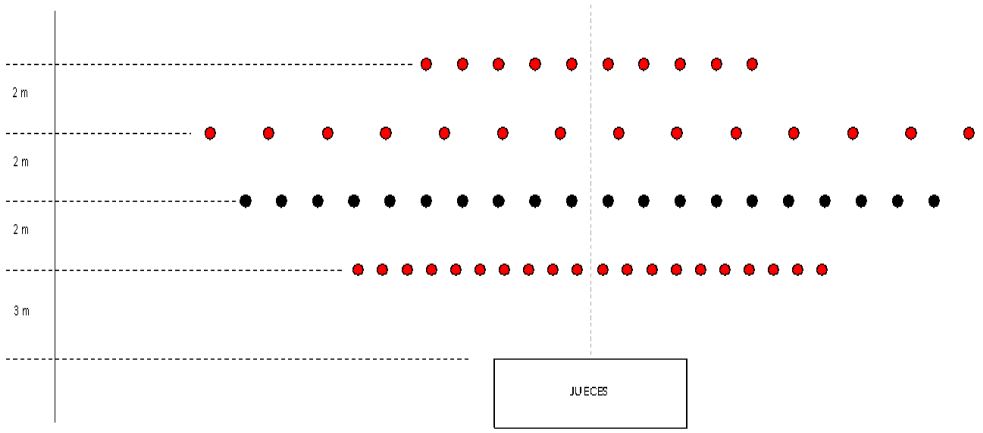


FIGURA 6.a: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

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 serpentín. 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.

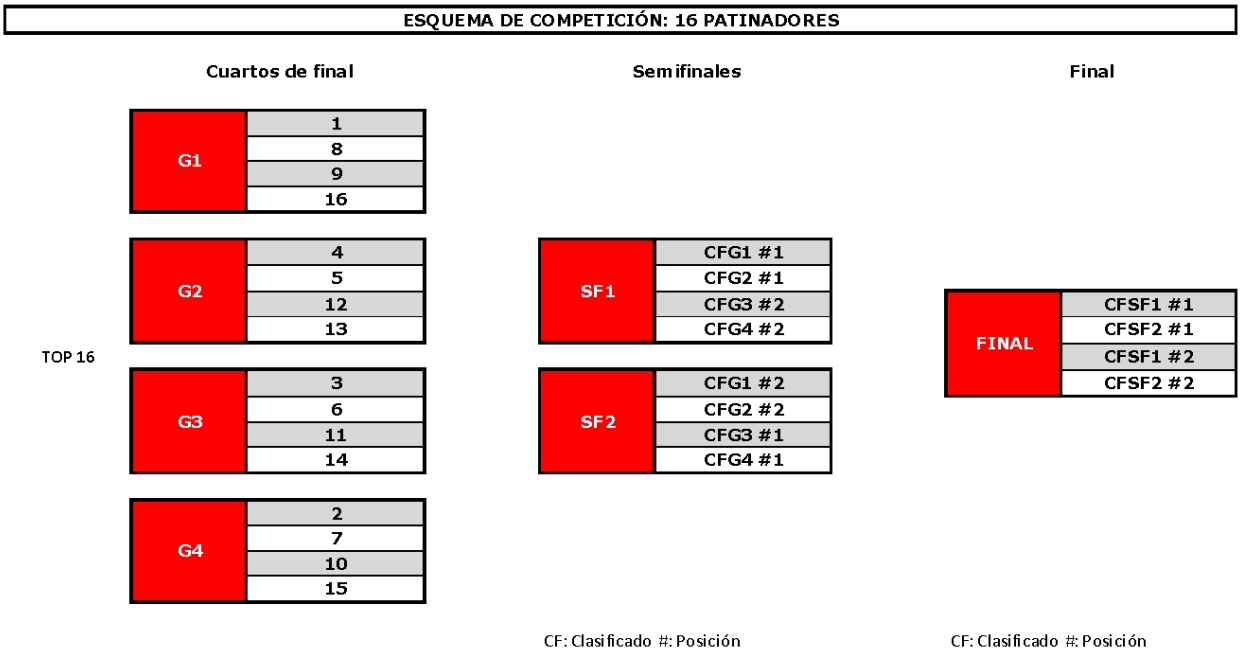


FIGURA 6.b: ESQUEMA DE COMPETICIÓN PARA UN MÁXIMO DE DIECISEIS (16) PATINADORES

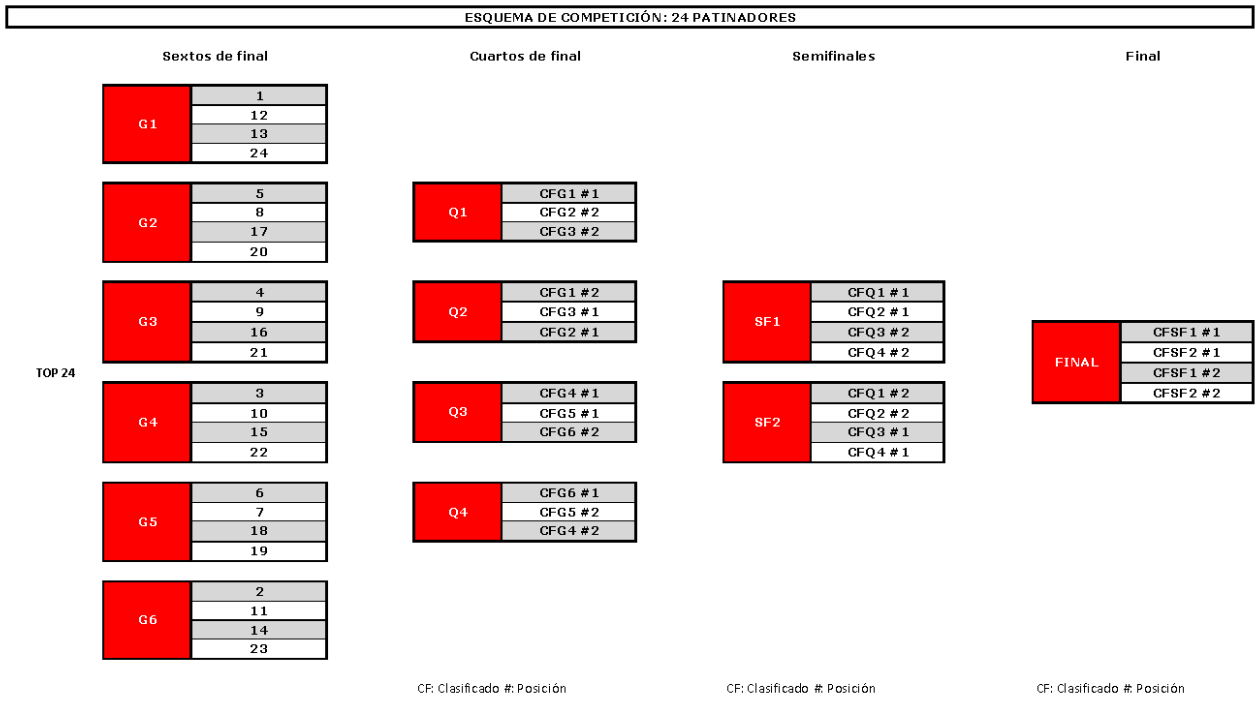


FIGURA 6.c: ESQUEMA DE COMPETICIÓN PARA UN MÁXIMO DE VEINTICUATRO (24) PATINADORES

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 sino 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.

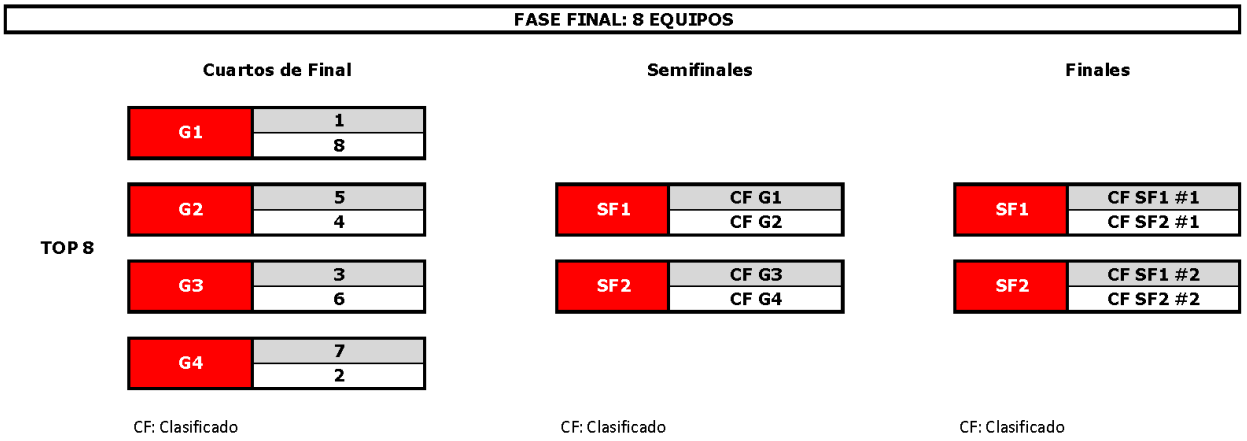


FIGURA 7.a: FASE DE ELIMINACIÓN, ESQUEMA CON OCHO (8) EQUIPOS

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 quién 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 quién 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 realizando un número determinado de derrapes para demostrar que son mejores que el resto de los oponentes. La valoración entre patinadores se realiza mediante el cálculo de una puntuación acorde a su actuación.

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 veinte (20) 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 entrada de entre 1 y 5 metros previos a la zona de derrapes donde el suelo sea el mismo utilizado en la zona de derrapes.

8.1.3.5. Deberá existir una zona de seguridad posterior a la zona de ejecución.

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.

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, será añadido por ranking mundial WS de slides detrás del último patinador con ranking. 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.

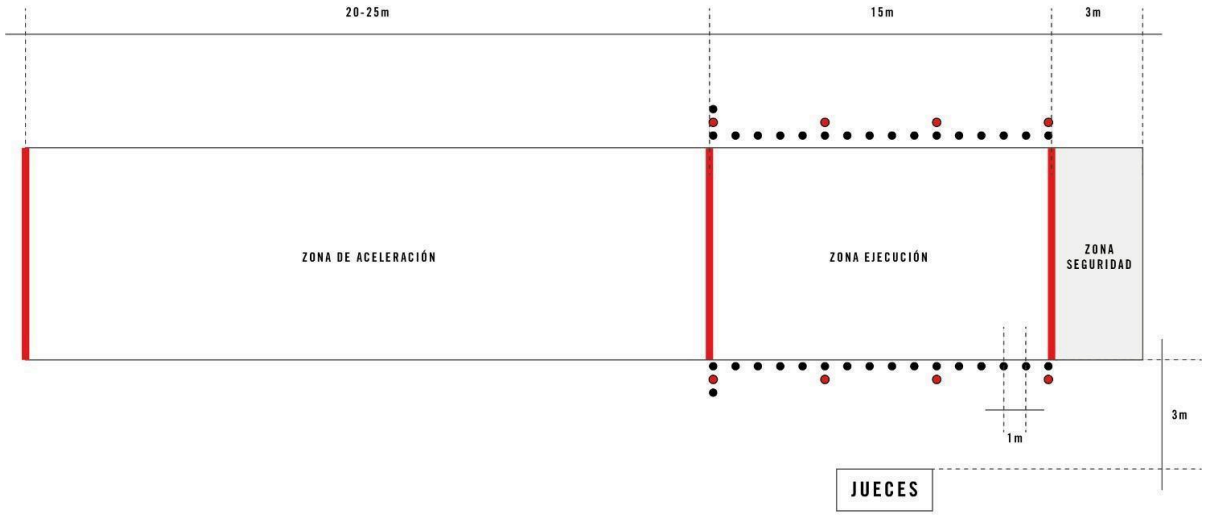


FIGURA 8.a: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

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 pre clasificatoria, 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 serpentín. 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 se aplique 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 pasadas y se realizan de forma individual.

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

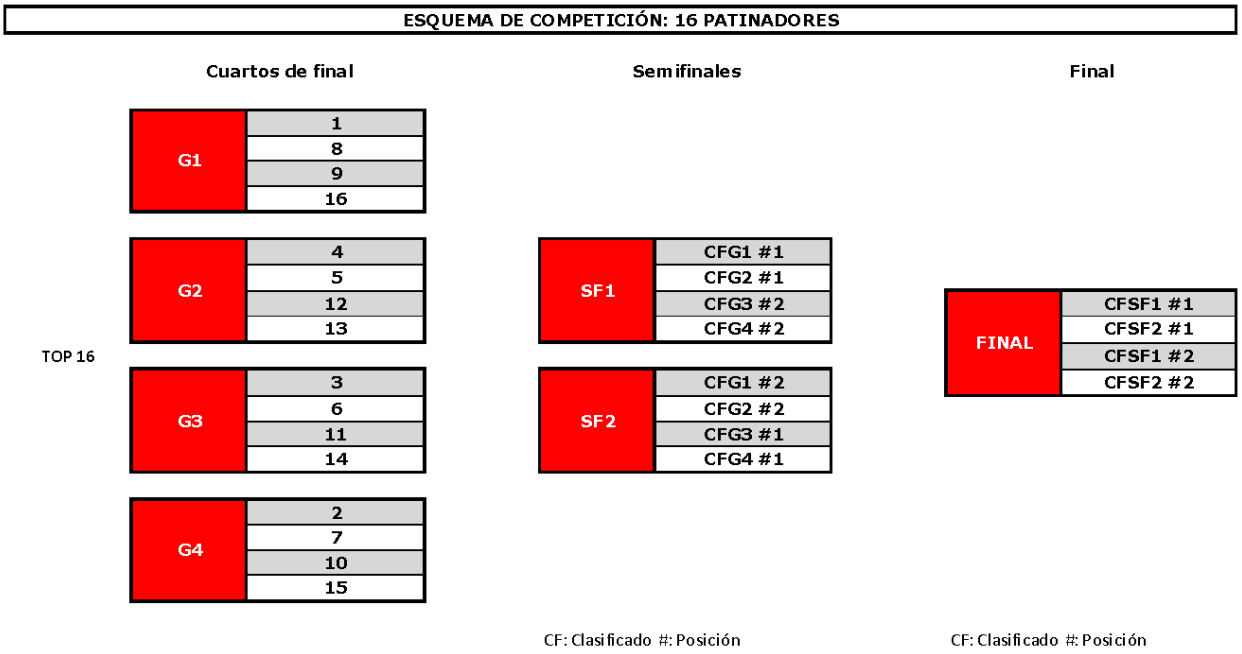


FIGURA 8.b: ESQUEMA DE COMPETICIÓN PARA UN MÁXIMO DE DIECISÉIS (16) PATINADORES

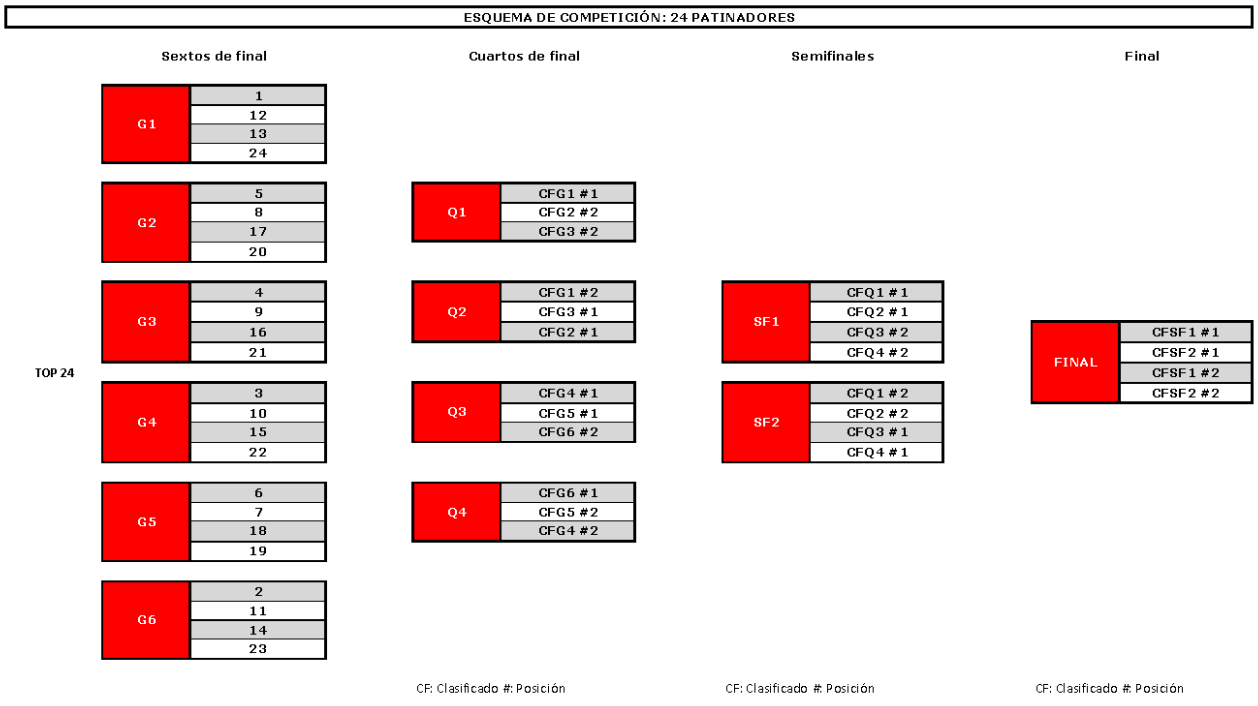


FIGURA 8.c: ESQUEMA DE COMPETICIÓN PARA UN MÁXIMO DE VEINTICUATRO (24) PATINADORES

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 pasada.

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 pasadas.

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 pasadas.

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 puntuación, se considerarán las tres (3) mejores pasadas de cuatro (4) hasta semifinales (incluida) y se considerarán las cuatro (4) mejores pasadas de cinco (5) en la final. Por lo que una de las pasadas será descartada y no contará para la suma de puntos 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, debe 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 comenzando por el último clasificado. En el caso de grupos con 3 patinadores (3º-1º-2º), en el caso de grupos con cuatro (4) patinadores (4º-3º-1º-2º), en el caso de grupos con 5 patinadores (5º-4º-3º-1º-2º).

8.3.4.7. En caso en el que la puntuación sea muy cercana entre dos (2) patinadores, acorde al punto 8.4.2., se realizará un *best slide* (véase 8.4.).

8.4. BEST SLIDE

8.4.1. En todas las rondas puede haber un *best slide* entre el patinador que se clasificaría como último de su grupo a la siguiente fase y el primer no clasificado si la diferencia entre sus puntuaciones es menor de 2,5%. En la final puede haber un best slide también entre el 1º y 2º y entre el 3º y 4º.

8.4.2. En el caso de que la diferencia de puntuación sea inferior a 2,5% en más de dos (2) patinadores, en las rondas previas a la final se priorizará el best slide entre el 2º y 3º patinador; y en la final se priorizará entre el 1º y 2º patinador.

8.4.2.1. El *best slide* consiste en un derrape simple o una combinación de derrapes (véase 8.5).

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

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

8.4.3.1. 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.

8.4.3.2. Cada patinador tiene un máximo de dos (2) intentos consecutivos del mismo derrape o combo. Si se realizan (2) dos intentos, únicamente se tomará en cuenta el mejor de ambos. En caso de que en el segundo intento no se ejecute la misma figura solo se tendrá en cuenta el primer intento.

8.4.3.3. En el momento que los *best slide* son ejecutados, el *speaker* anunciará el patinador con más puntuación, que será el que pasará a la siguiente ronda.

8.5. REQUISITOS TÉCNICOS

8.5.1. Las actuaciones de los patinadores de un mismo grupo serán puntuadas numéricamente, clasificadas por comparación directa. El resultado dado basará su clasificación de mayor (primer clasificado) a menor (último clasificado) puntuación. La puntuación se obtendrá del programa de derrapes, donde cada juez rellenará los requisitos que el juez principal le indique, acorde a los criterios especificados en este punto.

8.5.2. Requisitos generales del derrape individual, es decir, cuando durante una pasada solo se ejecuta un derrape:

8.5.2.1. Derrape base (Derrape1):

8.5.2.1.1. Será apuntado el derrape ejecutado con independencia del número de ruedas o de si este ha cumplido con el requisito especificado en el apartado 8.5.2.3.1.

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

8.5.2.1.3. Los derrapes que se tendrán en cuenta según el apartado 8.3.4.2. deberán contener mínimo dos (2) familias.

8.5.2.2. Cantidad de ruedas utilizadas para la realización del derrape:

8.5.2.2.1. Se considera que un patín tiene cuatro (4) ruedas de apoyo, siempre y cuando, al menos dos (2) de sus ruedas están en contacto con el suelo.

8.5.2.2.2. Los derrapes en los que el pie de apoyo está rodando (acid, soul, ern-sui…), si se realizan a cinco (5) ruedas, el pie que va a una (1) rueda será el pie de apoyo. De no ser así (el pie de apoyo va en flat y el pie que derrapa va a una rueda), se considerará que el derrape es peor que su forma más básica. Y por lo tanto se verá reflejado y puntuado como ese derrape a ocho (8) ruedas con una penalización máxima (M) de inestabilidad del tren inferior (Pies).

8.5.2.2.3. Los derrapes en los que el segundo pie (pie de atrás) derrapa o “frena” (Magic, parallel, unity, ufo…) se deben realizar a dos (2) o a ocho (8) ruedas. En caso de ser realizados a cinco (5) ruedas, se considerará que el derrape está peor ejecutado que su forma más básica. Y por lo tanto se verá reflejado y puntuado como ese derrape a 8 ruedas con una penalización máxima (M) de inestabilidad del tren inferior (Pies).

8.5.2.3. Longitud en metros del derrape:

8.5.2.3.1. La longitud mínima de una figura para ser puntuable deberá ser de dos (2) metros. Las figuras que no lleguen al mínimo de distancia establecida serán descartadas.

8.5.2.3.2. En el caso de realizar derrapes individuales la dificultad de la matriz de derrapes (anexo D) está basada para derrapes realizados con un buen control del tren superior (B), buena trayectoria del derrape (B), buena colocación de los pies (B), una finalización del derrape de stop (S), y con una longitud de cuatro (4) metros sobre suelo deslizante. En el caso de realizar más de cuatro (4) metros se le otorgará una bonificación acorde al anexo E y en el caso de hacer dos o tres (2 o 3) metros se le otorgará una deducción acorde al anexo E.

8.5.2.3.3. 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.

8.5.2.3.4. No se otorgarán medios metros por lo que siempre se redondeará al metro más cercano, salvo que el derrape no llegue a dos (2) metros que se le otorgará un (1) metro.

8.5.3. Bonificaciones y deducciones:

8.5.3.1. Control del tren superior (Cuerpo): las figuras o transiciones deben iniciarse y terminarse controladamente. Este criterio podrá otorgar una deducción acorde al anexo E según su ejecución.

8.5.3.1.1. Buen control del tren superior (B): se mantiene la misma posición desde el inicio del derrape hasta que se para o se sale del derrape.

8.5.3.1.2. Regular control del tren superior (R): tras la entrada del derrape se mueven los brazos o el cuerpo de forma errática.

8.5.3.1.3. Mal control del tren superior (M): tras la entrada del derrape se mueven los brazos y el cuerpo de forma errática.

8.5.3.2. Trayectoria del derrape durante su ejecución (Trayect.): según la ejecución de la trayectoria que se realice el derrape podrá recibir una deducción acorde al anexo E.

8.5.3.2.1. Buena trayectoria del derrape (B): cuando el derrape se ejecuta en línea recta, paralela al borde del suelo de derrapes.

8.5.3.2.2. Regular trayectoria del derrape (R): cuando el derrape tiene cinco (5) o más metros de longitud y se desvía al extremo (lateral) de la pista o cuando tiene menos de cinco (5) metros y no sigue lo mencionado en el apartado 8.5.3.2.1..

8.5.3.2.3. Mala trayectoria del derrape (M): cuando el patinador se ve obligado a terminar el derrape porque se sale de la pista por un lateral en la misma postura del derrape o cuando la trayectoria del derrape tiene menos de cinco (5) metros de longitud y se desvía al extremo (lateral) de la pista.

8.5.3.3. Calidad de la ejecución y colocación de los pies (Pies): los puntos mostrados en la matriz están basados para una colocación adecuada y sostenida de los pies durante el derrape, en el caso de cambio durante el derrape este recibirá una deducción acorde al anexo E.

8.5.3.3.1. Buena colocación de los pies (B): cuando los pies están en la posición del derrape y se identifica claramente el derrape. Hay bloqueo entre las piernas sí debe haberlo.

8.5.3.3.2. Regular colocación de los pies (R): cuando el derrape es a dos ruedas y un pie apoya más ruedas momentáneamente una o dos (1 o 2) veces; o cuando las piernas no van bloqueadas en derrapes donde deben estarlo; o cuando el pie bota, pero se ve claramente que la inclinación del patín es la correcta.

8.5.3.3.3. Mala colocación de los pies (M): cuando el derrape es a dos ruedas y un pie apoya más ruedas momentáneamente más de dos (2) veces o se queda a más de dos ruedas durante un (1) metro o más, o cuando el pie bota y/o no está claro el canto que lleva el patín que derrapa o frena (el pie parece estar perpendicular al suelo y por lo tanto hay duda si el canto es el correcto, en caso de verse claramente canteado hacia el lado opuesto sólo se contará los metros bien canteados, en caso de haberlos)

8.5.3.4. Finalización (Parada): la parada final, así como el marcaje final de la figura demuestran una mayor habilidad y control. Por ese motivo la parada final supondrá una bonificación o una deducción a la puntuación básica del derrape acorde al anexo E, según su ejecución.

8.5.3.4.1. Full stop (F): se le otorgará una bonificación cuando un derrape es parado y mantenido en la posición del derrape durante mínimo un (1) segundo.

8.5.3.4.2. Non-stop (N): se le otorgará una deducción cuando termina el derrape de manera abrupta y/o sale de este todavía con velocidad e impulso hacia delante. Se considera Non-stop finalizar el derrape fuera de la zona de derrape.

8.5.3.4.3. Stop (S): no modificará la puntuación ya que es como contaremos los derrapes bases en la puntuación de la matriz del derrape. Se considerará Stop cuando se reduce la velocidad significativamente, sin llegar a hacer un Full Stop y el patinador al finalizar el derrape no continua su trayectoria hacia delante, es decir, sale por el lateral de la zona de derrapes patinando.

8.5.4. Requisitos generales de los combos:

8.5.4.1. 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 dos (2) metros.

8.5.4.2. En el caso de realizar más de un derrapes en la misma pasada la dificultad de la matriz de derrapes (anexo D) está basada para derrapes realizados con un buen control del tren superior (B), buena trayectoria del derrape (B), buena colocación de los pies (B), una finalización del derrape de stop (S), y con una longitud de tres (3) metros cada derrape sobre suelo deslizante. En el caso de realizar cuatro (4) o más metros se le otorgará una bonificación acorde al anexo E y en el caso de hacer dos (2) metros se le otorgará una deducción acorde al anexo E.

8.5.4.3. Para calcular la bonificación o deducción de longitud de un combo se tendrán en cuenta los metros realizados por cada derrape individual y su bonus o deducción acorde a la tabla del anexo E. Se hará un promedio ponderado con dichos porcentajes y valor de base de los derrapes individuales para hallar el porcentaje de bonificación o deducción a aplicar sobre la base del combo.

8.5.4.4. La valoración de lo mencionado en el apartado 8.5.3. sobre trayectoria, cuerpo y pies será el resultado de la valoración conjunta de todos los derrapes ejecutados en esa pasada.

8.5.4.5. La puntuación base del combo:

8.5.4.5.1. Buscamos la diferencia de filas (nivel) entre el derrape más alto y el más bajo. Dependiendo del número de filas de diferencia cogeremos el valor que corresponda acorde a la siguiente tabla.

Diferencia de nivel entre los derrapes	x Nivel
Combo diferencia nivel <=4	3
Combo diferencia nivel >=5 y <=10	2
Combo diferencia nivel >=11	1

8.5.4.5.2. A este valor le sumamos un 0,5 si el combo es ascendente (el derrape realizado en primer lugar es de un nivel inferior al segundo derrape) o le restamos un 0,5 si es descendiente (el derrape realizado en primer lugar es de un nivel superior al segundo derrape).

8.5.4.5.3. Buscamos el nivel del derrape de menor nivel en la siguiente tabla y lo multiplicamos a lo calculado en el punto 8.5.4.5.2.

Derrape de menos valor del combo	+Pts
A	15,87
B	8,58
C	5,78
D	4,23
E	1,76

8.5.4.5.4. Le sumamos a la puntuación del derrape de mayor nivel lo obtenido en el punto 8.5.4.5.3.

8.5.4.5.5. En el caso de ser un combo triple se realizarán los pasos 8.5.4.5.1, 8.5.4.5.2. y 8.5.4.5.3. teniendo en cuenta el primer y segundo derrape ejecutado y se volverán a repetir para el segundo y tercer derrape. Estas dos puntuaciones obtenidas será lo que se sumará a la puntuación del derrape de mayor nivel. Sobre esto aplicaremos un 5% extra de bonificación por ser un triple combo.

8.5.4.6. Variedad: la realización de figuras técnicas enlazadas de diferentes familias y por lo tanto habilidades demuestra un mayor control técnico, por lo tanto, a la puntuación base de ese combo se le otorgará un bonus del 5%.

8.5.4.7. La utilización de una figura de baja puntuación técnica para iniciar o finalizar una figura de mayor puntuación técnica será menos deseable que la realización de esa figura individualmente.

8.5.4.7.1. Las entradas y salidas no serán valoradas como combos, sino que serán penalizadas con un 14% sobre la base del derrape. En el caso de hacer tanto una entrada como una salida en el mismo derrape este recibirá una penalización de 21%. No tendremos en cuenta la ejecución de dichas entradas y salidas para la valoración del tronco superior y tronco inferior.

8.5.4.7.2. Contaremos como entrada la validación de una figura sombreada en rojo en la matriz del anexo D antes de una figura no sombreada en rojo en este. También se considerará una entrada la validación del mismo derrape pero siendo el primero a más ruedas.

8.5.4.7.3. La realización de una figura sombreada en rojo en el anexo D con otra figura sombreada será considerado como un combo y por lo tanto se valorará positivamente.

8.5.4.7.4. La realización de una figura sombreada en rojo en el anexo D con otra figura no sombreada en rojo en el nivel E solo será considerado como un combo si la figura del nivel E es realizada a 5 o menos ruedas y el nombre de la figura es diferente a la sombreada en rojo.

8.5.4.7.5. Contaremos como salida la validación de una figura sombreada en rojo tras una figura no sombreada en rojo, siempre y cuando este segundo no sea el mismo derrape pero a más ruedas.

8.5.4.7.6. Los derrapes en nivel A y B no aumentan su nivel si se combinan con figuras de nivel D a 8 ruedas o E.

8.5.4.7.7. La validación de un derrape más de una vez en la misma pasada pero siendo el segundo a más ruedas no será considerado como combo, y por lo tanto no aumentará el nivel del derrape

8.5.4.7.8. Con independencia de la finalización de un derrape, se contará como Non-Stop si dicho derrape que se para está considerado como una salida o si se hace un posible combinación de varios derrapes y este último no se considera como parte del combo (acorde a los puntos 8.5.4.7.6 o 8.5.4.7.7)

8.6. PENALIZACIONES

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

8.6.2. Si cualquier parte del patinador o del patín a excepción de las ruedas tocan el suelo, el derrape será considerado nulo.

8.6.3. Si el patinador repite varias veces el mismo derrape con la misma combinación de ruedas durante una ronda, solo el intento que aporte mayor puntuación será tomado en cuenta. Si el derrape repetido se encuentra dentro de un combo solo se eliminará del cálculo el derrape repetido.

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 8.5.2.1.2. 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 por puntuación para definir sus posiciones finales.

8.7. RANKING

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

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

8.7.1.2. Desde el puesto cinco (5) hasta el puesto ocho (8), se adjudicará según puntuación (el de mayor puntuación 5 y el de peor puntuación 8) entre aquellos que estuvieran en las semifinales y no hayan clasificado a la final.

8.7.1.3. A partir de este punto, se irá recorriendo el esquema de competición en sentido decreciente y se realizará el mismo proceso mencionado en el punto 8.7.1.2. entre todos los patinadores que se hayan quedado en la misma fase de competición.

8.8. SISTEMA CON RONDA DE CLASIFICACIÓN

8.8.1. Ronda de Clasificación General:

8.8.1.1. Todos los patinadores realizarán cuatro (4) derrapes en una ronda de clasificación.

8.8.1.2. La evaluación de los patinadores se basará en los criterios establecidos en el reglamento.

8.8.1.3. La puntuación obtenida determinará la clasificación de todos los participantes para la fase final. El juez principal determinará el número de patinadores que clasifican a la fase final, pudiendo ser 4, 8, 16.

8.8.1.4. Grupos de clasificación.

8.8.1.4.1. Los patinadores se dividirán en grupos de un máximo de ocho (8) participantes.

8.8.1.4.2. Los grupos se formarán de acuerdo con el último ranking nacional RFEP de slides. Si algún patinador no dispusiese de ranking nacional RFEP, se ordenaría por ranking mundial WS de slides. 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.

8.8.1.4.3. Los grupos se organizan comenzando por los patinadores de peor ranking y concluyendo con los patinadores de mejor ranking.
Ejemplo: En una competición con 18 patinadores se harán 3 grupos de 6 patinadores. En el 1º grupos irían los patinadores que ocupan la posición 18–13, en el 2º grupos los que ocupan la posición 12-7 y en el último grupo en competir, los patinadores que ocupan la posición 6-1. (En el orden de salida hecho según ranking, donde la posición 18 es ocupada por el patinador con peor ranking y la 1 por el patinador con mejor ranking).

8.8.2. Fase final.

8.8.2.1. En la fase final se compiten por grupos de 4 patinadores. Pudiendo comenzar en la final, semifinal o cuartos de final.

8.8.2.2. El Juez Principal podrá determinar realizar una final directa en el caso de tener 8 o menos patinadores, no realizando fase de clasificación previa.

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

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

8.8.3.2. Desde el puesto cinco (5) hasta el puesto ocho (8), se adjudicará según puntuación (el de mayor puntuación 5 y el de peor puntuación 8) entre aquellos que estuvieran en las semifinales y no hayan clasificado a la final. En el caso de realizar semifinal.

8.8.3.3. Desde el puesto nueve (9) hasta el puesto dieciséis (16), se adjudicará según puntuación (el de mayor puntuación 9 y el de peor puntuación 16) entre aquellos que estuvieran en los cuartos de final y no hayan clasificado a la semifinal. En el caso de realizar cuartos de final.

8.8.3.4. Todos los patinadores que no han clasificado a la fase final serán ordenados según la puntuación obtenida en la fase de clasificación.

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 veinte (20) metros de largo y seis (6) 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 ochenta (180) 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. Será el Comité Nacional el que valide la barra previo a la competición.

9.1.3.4.2. Deberá disponer de base plana en las puntas y no deberá flexionar más de 3 cm den centro a sus extremos 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.

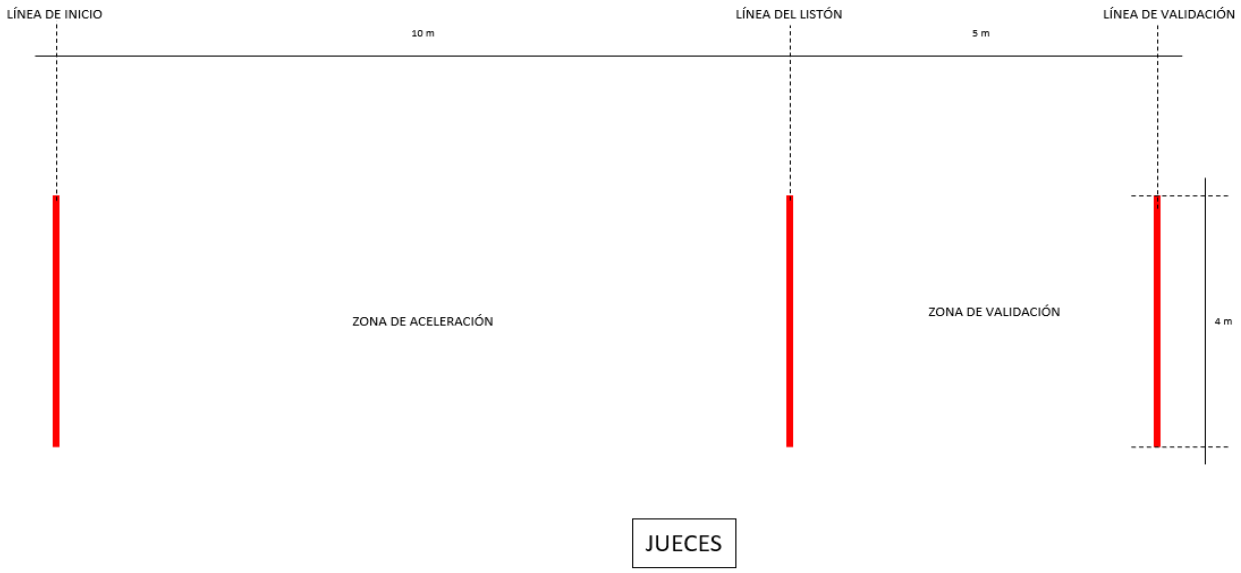


FIGURA 9.a.: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

9.2.1. Nomenclatura.

9.2.1.1. Pasar: El patinador puede indicar que no va a saltar una altura determinada acercándose a la línea de inicio y haciendo una "X" con los brazos al juez de mesa, cerciorándose de que ha sido visto.

9.2.1.2. Saltar: En el momento que el patinador cruza la línea de inicio, se considera un salto.

9.2.1.2.1. El salto será válido en el caso de no incumplir ninguno de los puntos especificados en la sección 9.4.1.

9.2.1.2.2. El salto será nulo en el caso de incumplir alguno de los puntos especificados en la sección 9.4.1.

9.2.2. El orden de participación se basará en el ranking nacional RFEP de free jump 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.

9.2.3. Fase de clasificación.

9.2.3.1. Los competidores tendrán dos (2) intentos para superar cada altura.

9.2.3.2 Para las categorías alevín e infantil (sub14), la altura de inicio mínima será de cincuenta (50) centímetros tanto para el género masculino como el femenino. Para las categorías juvenil y junior (sub19), la altura de inicio mínima para el género femenino será de sesenta (60) centímetros y de setenta (70) centímetros para el género masculino. Para categorías absolutas, la altura de inicio mínima para el género femenino será de setenta (70) centímetros y de noventa (90) centímetros para el género masculino.

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.

9.2.4. 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.

9.2.5. En el caso de un volumen alto de patinadores, se puede desarrollar la competición con el sistema double judging, donde existirán (2) dos saltómetros en la pista de competición. En ese caso, los patinadores no serán llamados a saltar por el speaker sino por un juez que irá dando paso a los patinadores.

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 acercarse a la línea de inicio. 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 una anchura de cuatro (4) metros, 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.

9.3.4. La guía del patín deberá llevar ruedas en todas las posiciones de la misma. Salvo en aquellas guías en las que en caso de situarse sobre la barra (contra el suelo), no lleguen a estar en contacto en la zona donde no hay ruedas.

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 el salto cruzando la línea de inicio.

9.4.1.3. Si un patinador no cruza la línea de validación en los 5 segundos posteriores al momento de superar la línea del listón, se considerará el salto como nulo.

9.4.1.4. Un salto puede ser determinado como nulo tras un aviso previo por parte del juez si el patinador emplea un tiempo fuera de lo razonable (bloquea la competición).

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.

9.5.2.3. En el caso de empates, el desempate siempre se realizará una vez concluida la final.

9.6. FORMATO CON ELECCIÓN DE ALTURA

9.6.1. El formato con elección de altura podrá ser empleado en las competiciones.

9.6.1.1. Su utilización será informada de forma previa a la competición en la convocatoria de la misma. Será el Comité Nacional quien decida su aplicación. Se informará también en dicha convocatoria la forma en la que los competidores harán llegar su altura inicial, así como el plazo o momento en el que se hará.

9.6.1.2. En caso de utilizar este formato de competición, la normativa que se aplicará será la recogida en el apartado 9.6. Para todo lo no incluido en esta normativa, se aplicará lo dispuesto en los apartados del 9.1. al 9.5.

9.6.2. El orden de participación se basará en la altura inicial marcada por el patinador en primera instancia, comenzando por el patinador que vaya a comenzar la competición a una altura inferior. Si varios patinadores van a comenzar en la misma altura, estos se ordenarán según el ranking nacional RFEP, empezando por el patinador que tenga peor ranking, si hubiese patinadores sin ranking se añadirán al principio de su altura por orden aleatorio.

9.6.3. Fase de clasificación.

9.6.3.1. Los patinadores únicamente podrán elegir dentro de las alturas reglamentarias para su categoría. Ejemplo: si la altura mínima para una categoría es de 70cm, el patinador podrá escoger 70/80/90/95/100/105…

9.6.3.2. Se llamará a los competidores desde la altura de inicio que hayan marcado. Podrán decidir saltar o pasar. La altura de inicio marcada por el competidor no le obliga a realizar ese salto.

9.6.3.3. Las alturas previas a la altura inicial del patinador serán contabilizadas como alturas no intentadas, alturas pasadas.

9.6.4. Fase final.

9.6.4.1. Los competidores de la final serán llamados en todas las alturas. Se dejará de tener en cuenta su altura inicial en el caso de que aún no se hubiese alcanzado.

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) centímetro 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.

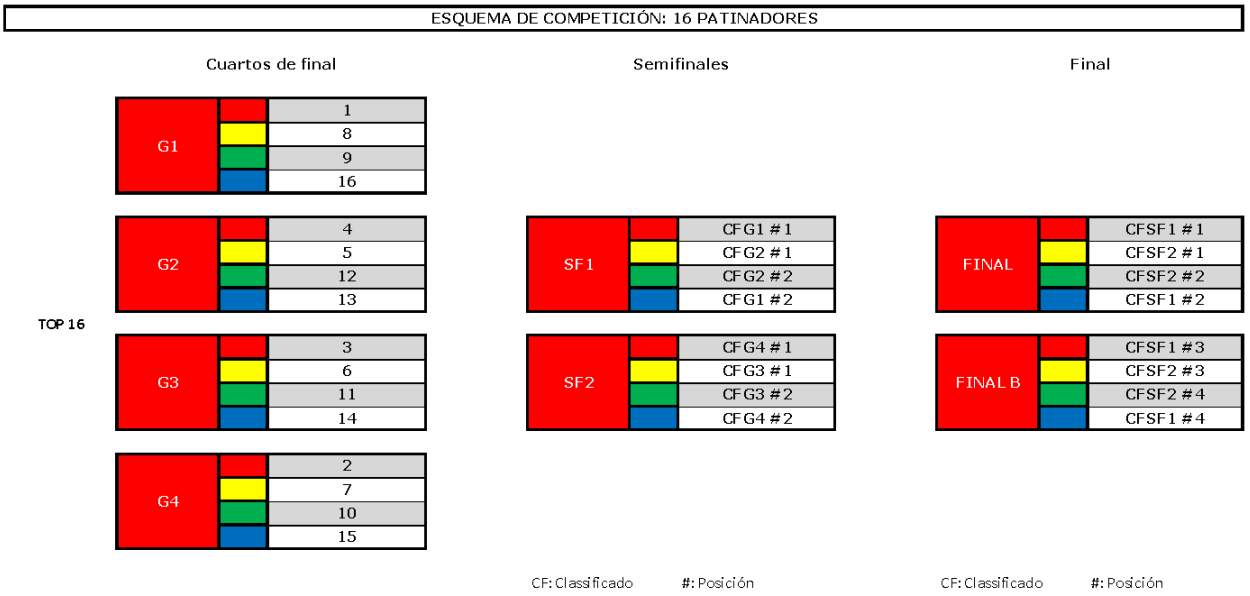


FIGURA 10.a.: FASE FINAL: ESQUEMA DE COMPETICIÓN PARA UN MÁXIMO DE DIECISÉIS (16) PATINADORES

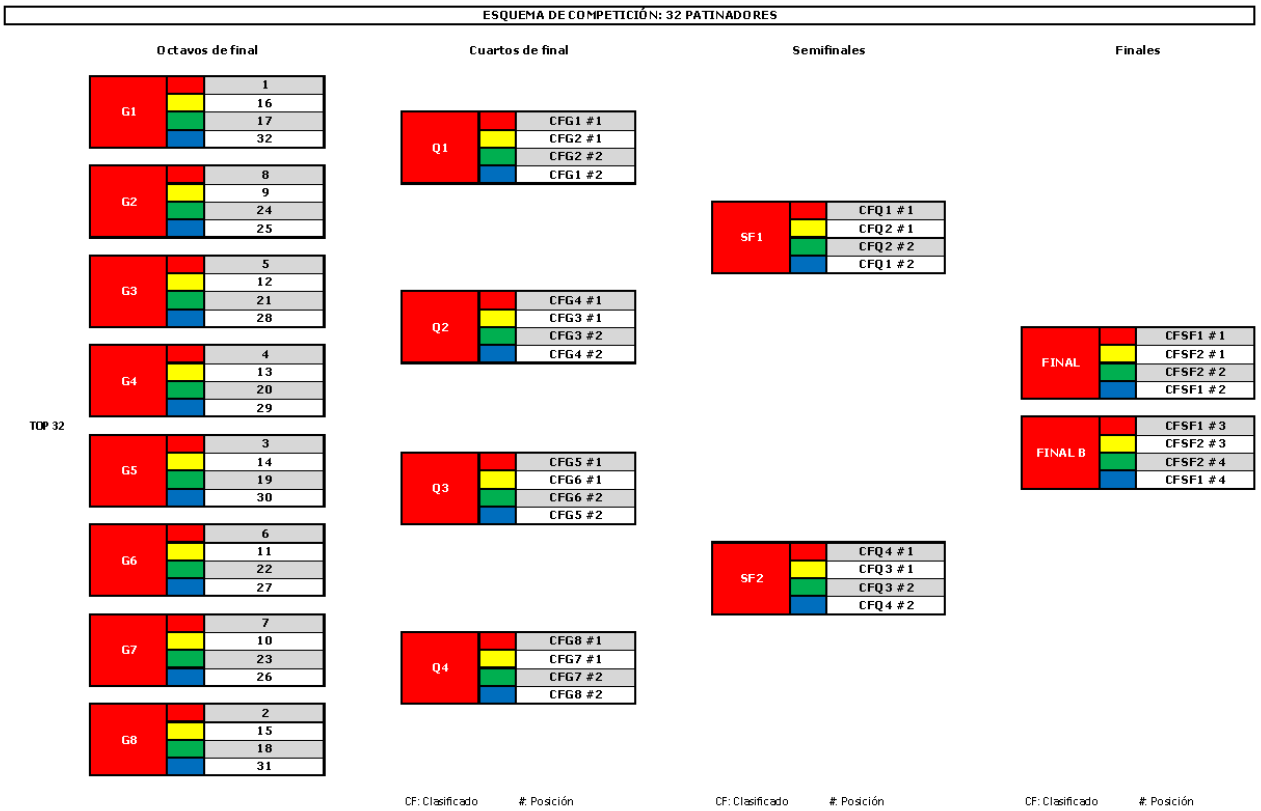


FIGURA 10.b.: FASE FINAL: ESQUEMA DE COMPETICIÓN PARA UN MÁXIMO DE TREINTA Y DOS (32) PATINADORES

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.

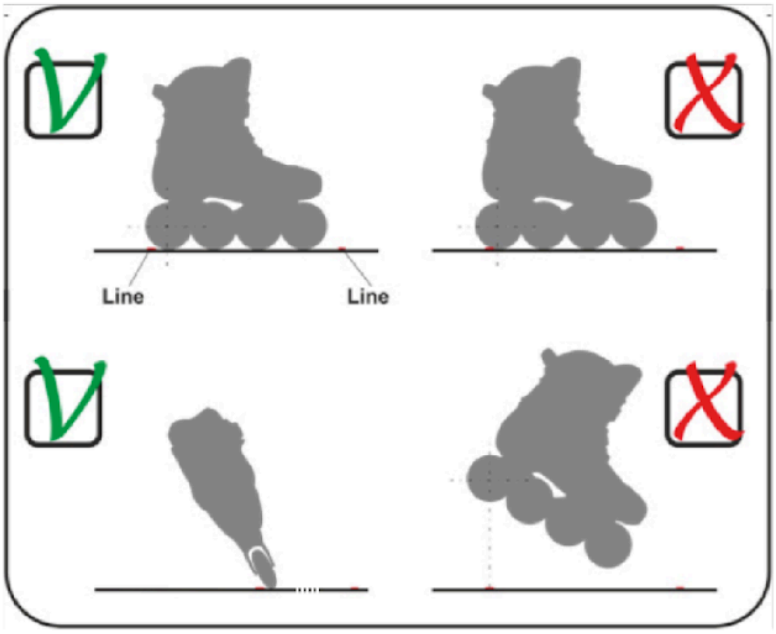


FIGURA 10.c: PIE FRONTAL DEL PATINADOR EN LA CAJA DE SALIDA

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 señalizará 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 u 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

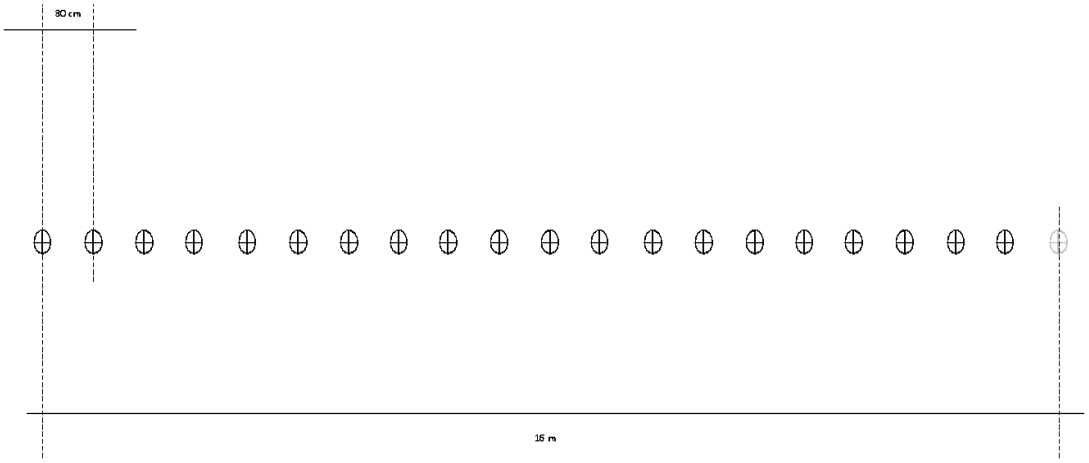
Anexo D: Matriz de Slides

Anexo E: Tablas de lotes y tablas de bonus y deducciones

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.

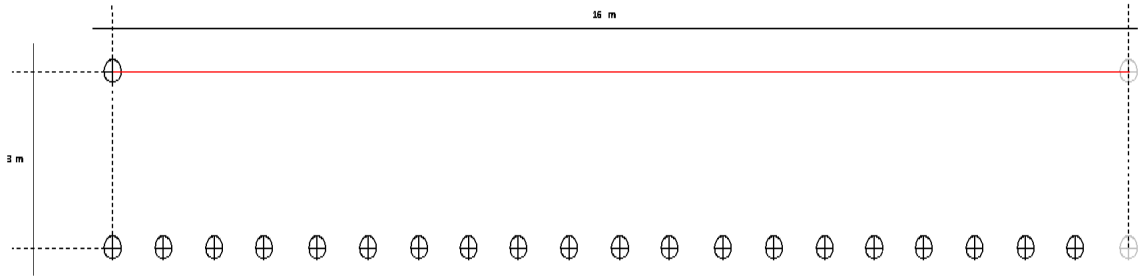
1) Dibujar la primera línea de conos a ochenta (80) centímetros de separación a una distancia de cinco (5) metros de la mesa de jueces. Se deberán colocar veintiuna (21) marcas.



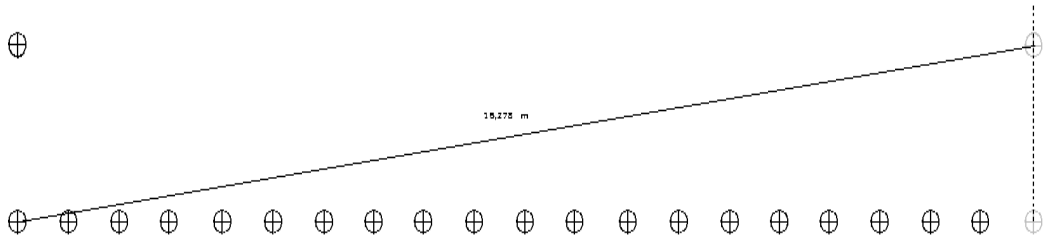
2) Desde el centro de la sexta marca, situada a cuatro (4) metros, dibujar un arco a cinco (5) metros de distancia.

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.

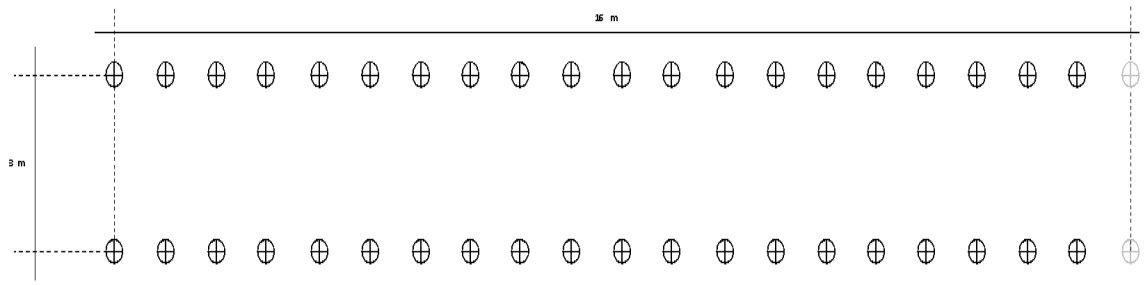
4) Para realizar las dos líneas completamente paralelas, desde la última marca de la primera fila situada a dieciséis (16) metros, se debe buscar un punto situado a tres (3) metros que determine una intersección con la segunda línea a dieciséis (16) metros de la primera marca.



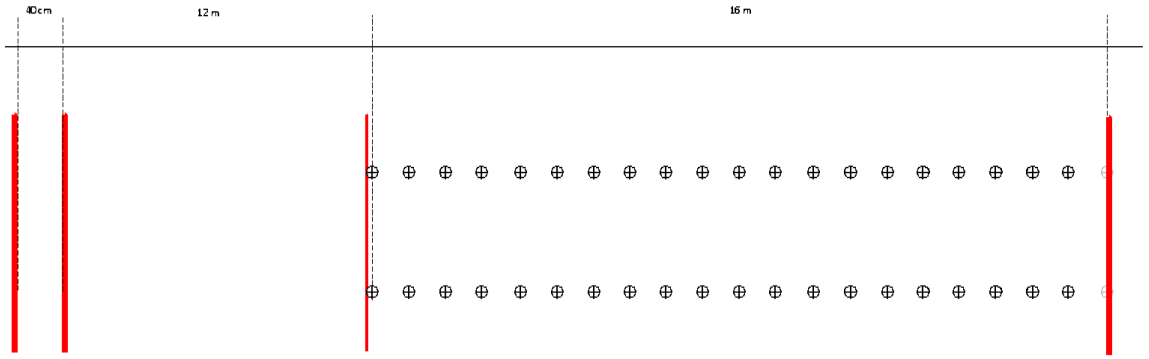
5) Comprobar que la diagonal entre el centro de la primera marca de la primera fila y el centro de la última marca de la segunda fila están situadas a una distancia de dieciséis con veintiocho (16,28) metros.



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

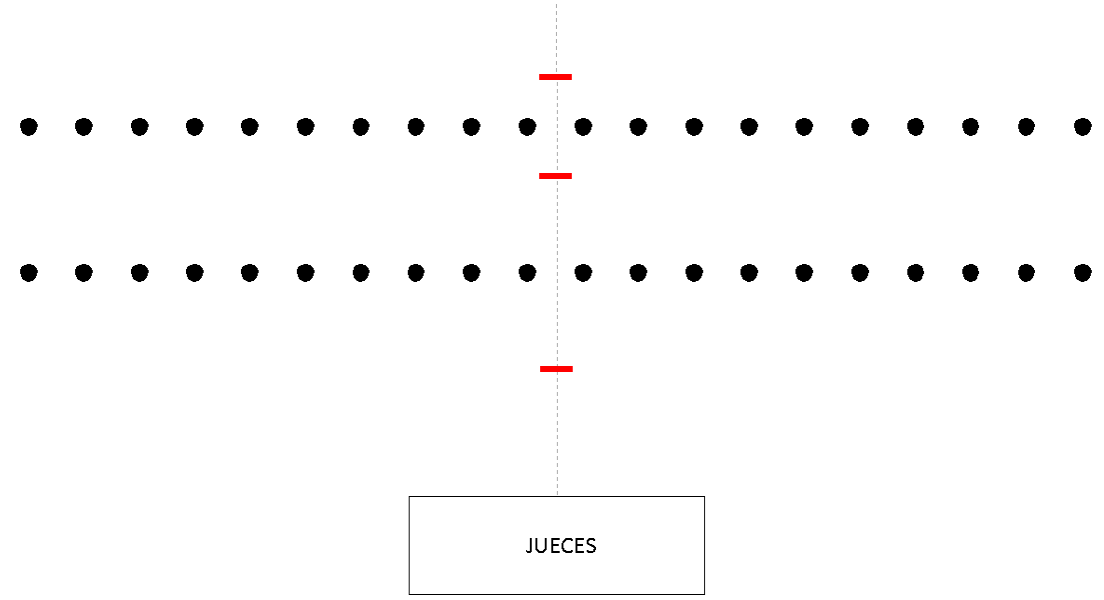


7) Antes de la celebración de la prueba, desde el centro de la primera marca de cada fila, realizar una marca a doce (12) metros y otra marca a doce metros y cuarenta centímetros (12,40). También se deberá marcar la línea final y la línea perteneciente al primer cono.

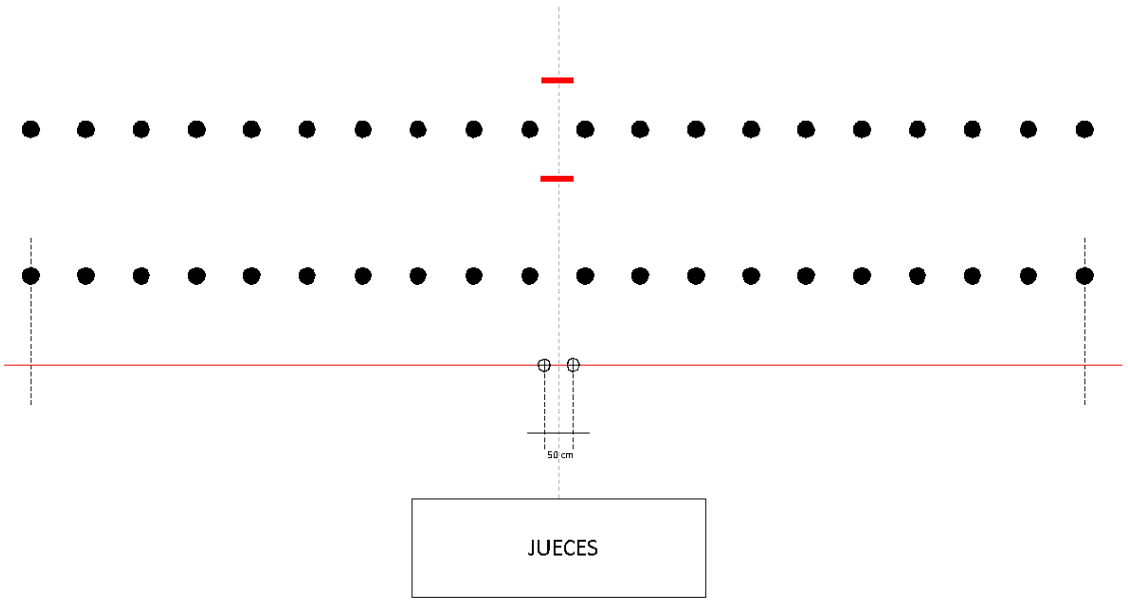


A continuación, se deberán marcar las siguientes líneas de conos pertenecientes a las pruebas de classic slalom, classic slalom pairs y battle slalom.

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.

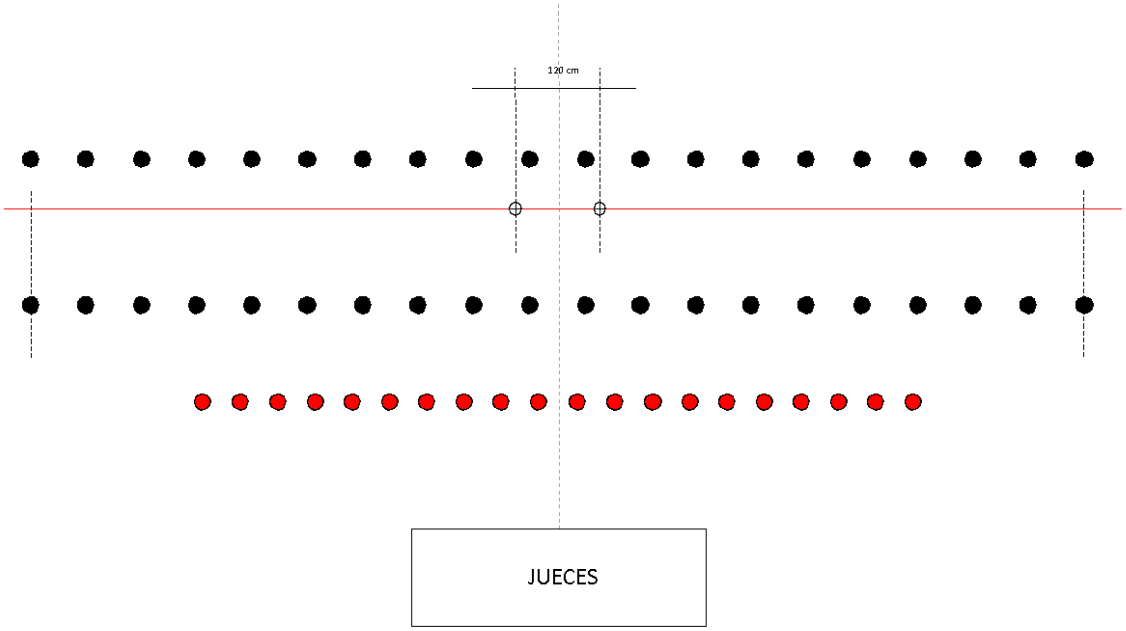


2) Para marcar la línea con separación a cincuenta (50) centímetros, se debe tomar como referencia la primera y última marca de la primera fila de ochenta centímetros (80) y realizar una marca a dos (2) metros de distancia en dirección a la mesa de jueces. Esta marca debe quedar alineada con la marca 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.

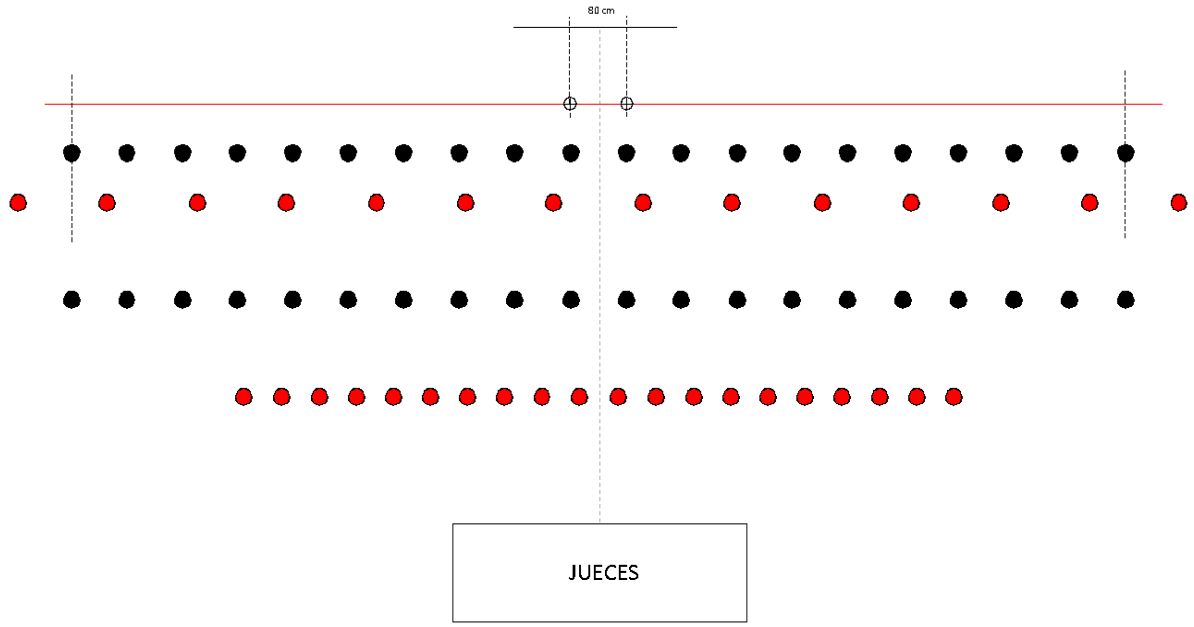


3) Para marcar la línea con separación a ciento veinte (120) centímetros, se debe tomar como referencia la primera y última marca de la primera fila de ochenta centímetros (80) y realizar

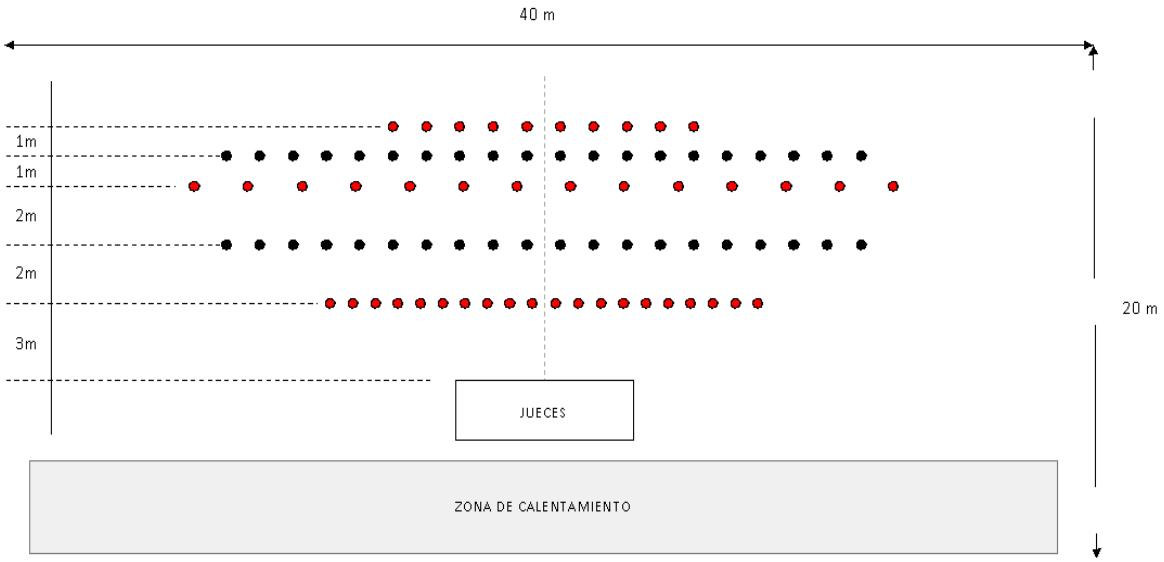
una marca a dos (2) metros de distancia en dirección opuesta a la mesa de jueces. Esta marca debe quedar alineada con la marca realizada previamente en el centro. A continuación, estirar la cinta métrica entre el punto inicial y el punto final y hacer coincidir la marca central con el valor nueve con 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, 4 saltos o 3 vueltas) en la línea de conos de ochenta (80) centímetros						
		OTROS	SENTADOS	SALTOS	LINEALES (1 rueda)	GIROS (1-2 ruedas)		
A 50-60	A+		Christie punta atrás			Seven - Chicken (sentado) atrás	A+	A 50-60
			Sillita atrás					
			Tetera punta atrás		Special (1 rueda)	Seven - Chicken (sentado)		
			Superman atrás	Viper backside (1 rueda)				
	A		Christie punta	Viper frontside (1 rueda)		Infinito atrás	A	
					Clarence (1 rueda)	Seven - Chicken cono-cono atrás		
		Águila Coreana / Butterfly	Sillita			Seven - Chicken cono-espacio atrás		
			Tetera punta		No Wiper externo backside (1 rueda)	Seven - Chicken atrás		
			Superman	Christie Footspin	No Wiper interno backside (1 rueda)			
B 40-50	B+		Cafetera punta atrás		No Wiper interno frontside (1 rueda)	Day&Night atrás-FishLeg atrás(Ω)(1 rueda)	B+	B 40-50
			Corvo atrás		No Wiper externo frontside (1 rueda)	Infinito		
						Seven - Chicken cono-cono		
		Cobra atrás		Cafetera Footspin		Seven - Chicken cono-espacio		
			Cafetera punta		Day&Night(2+2)-FishLeg(2+2)/Rekil(1 rueda	Seven - Chicken		
	B		Corvo	Kazakchok atrás	One&One (1 rueda)		B	
						Day&Night - FishLeg (Ω) (1 rueda)		
					Machine (1 rueda)			
		Cobra						
			Christie atrás		Wheeling atrás-adelante	Scargot		
C 30-40	C+		Cobra (sentada) atrás				C+	C 30-40
			Tetera atrás	Kazakchok		Swan		
		Antiáguila 2 ruedas	Cafetera atrás		Wheeling adelante-atrás	Compás Cruzado (2 ruedas) atrás		
						Coreanas		
			Christie					
	C	Águila 2 ruedas	Cobra (sentada)		Wheeling atrás		C	
						Compás Cruzado (2 ruedas)		
				Viper backside				
		Águila Z	Tetera			Vueltas Rusas		
			Cafetera	Viper frontside	Wheeling adelante	Sacacorchos		
		OTROS	SENTADOS	SALTOS	LINEALES	GIROS		
D 20-30	D+	X Special		X Special Jump	No Wiper backside interno/externo		D+	D 20-30
		Brush atrás			No Wiper frontside interno/externo	Compás cruzado		
		Brush			Day&Night(2+2) - FishLeg(2+2) / Rekil	Fan Volte/Day&Night atrás-FishLeg atrás(Ω		
		Antiáguila			Toss - Tres			
		Águila cruzado	Enanito/Pensador/Moto 2 ruedas atrás			Day&Night - FishLeg (Ω)		
	D	Águila			Cruzado atrás 2 ruedas	Total Cross	D	
				X Jump	Serpiente atrás 2 ruedas	Gran Volte		
			Enanito/Pensador/Moto 2 ruedas		Cruzado 2 ruedas	Volte		
E 10-20	E+	Ocho	Fish (sentado) atrás				E+	E 10-20
		Crazy Legs	Enanito/Pensador/Moto 5 ruedas atrás	Crab/Tip-Tap Jump	Serpiente 2 ruedas	Compás		
		X	Fish (sentado)		1 pie atrás			
			Enanito/Pensador/Moto 5 ruedas	Tip-Tap cruzado		Italiana		
	E	Crazy - Nelson cruzado atrás			1 pie	Mejicana	E	
		Doble Crazy - Mega - Nelson atrás			Cruzado atrás/Serpiente atrás	Sun - Mabrouk		
		Nelson cruzado		Tip-Tap	Cruzado/Fish atrás			
		Nelson gusano			Serpiente			
					Paralelo/Fish			

Si se especifica externo/interno, indica 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 opuesto a la pierna que ejecuta el truco pasa antes por dicho punto que la pierna que realiza el truco. Concepto backside: Sea x un punto 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

Familia 1	Familia 2	Familia 3	Familia 4	Nivel	Puntuación
		BUTTERFLY 2R	SIRENA 2R	A	300,00
		BUTTERFLY 8R	SIRENA 8R		293,98
FASTSLIDE 1R					285,40
		8-CROSS 2R	ANTI-ÁGUILA 2R		252,40
	BACKSLIDE 1R		UFO INVERSE BACK 2R	B	219,40
	COWBOY 2R		ANTI-ÁGUILA 8R		210,82
		CROSS UFO 2R	CUÑA FRENTE 2R		207,22
		CUÑA ESPALDAS 2R			203,63
	SUPERCROSS 2R	AGUILA 2R / 8-CROSS 8R			199,12
CROSS SUI 2R					192,68
	CROSSPARALLEL 2R				167,93
CROSS SUI 5R			UFO INVERSE 2R	C	143,18
FASTSLIDE 4R		UFO BACK 2R			136,75
	COWBOY 8R	CROSS UFO 8R			132,23
					129,87
		UFO 2R			127,51
	BACKSLIDE 4R	ÁGUILA 8R			124,72
	SAVANNAH 2R		UFO INVERSE BACK 8R		121,21
ERN-SUI 2R	UNITY 2R				116,20
PARALLEL 2R					96,95
	SUPER CROSS 8R			D	77,70
ERN-SUI 5R			CUÑA FRENTE 8R		72,69
		CUÑA ESPALDAS 8R			69,18
MAGIC 2R	CROSS PARALLEL 8R				66,39
		UFO BACK 8R			64,03
ERN-SUI 8R			UFO INVERSE 8R		61,97
	SOYALE 2R		POSTAR 2R		59,46
	SAVANNAH 8R	UFO 8R			56,95
	UNITY 8R				53,38
PARALLEL 8R	CROSS ACID 2R				39,63
SOUL 2R	BARROW 2R			E	25,88
	SOYALE 5R				22,30
POWERSLIDE 2R					19,79
MAGIC 8R	ACID 2R		POSTAR 5R		17,80
	CROSS ACID 5R / BARROW 5R				16,11
SOUL 5R	SOYALE 8R				14,64
POWERSLIDE 5R	ACID 5R				13,32
	BARROW 8R		POSTAR 8R		12,12
POWERSLIDE 8R	CROSS ACID 8R				11,02
SOUL 8R	ACID 8R				10,00

ANEXO E: TABLA DE LOTES Y TABLAS DE BONUS Y DEDUCCIONES

Inestabilidad pies		
Lote 1	**Lote 2**	**Lote 3**
POWERSLIDE8	MAGIC2	ANTIAGUILA2
SOUL8	PARALLEL2	CROSSUFO2
ACID8	UNITY2	8CROSS8
CROSSACID8	SAVANNAH2	AGUILA2
POSTAR8		BUTTERFLY8
POWERSLIDE5	POSTAR2	BUTTERFLY2
SOUL5	ERNSUI5	CROSSSUI5
ACID5	ERNSUI2	CROSSSUI2
CROSSACID5	BACKSLIDE4	CROSSPARALLEL8
POSTAR5	FASTSLIDE4	CROSSPARALLEL2
POWERSLIDE2	BACKSLIDE1	SUPERCROSS8
SOUL2	FASTSLIDE1	SUPERCROSS2
ACID2		COWBOY8
CROSSACID2	CROSSUFO8	COWBOY2
MAGIC8	UFO2	8CROSS2
PARALLEL8	UFOBACK8	CUÑAFRENTE2
UNITY8	UFOINVERSE8	CUÑAESPALDAS2
SAVANNAH8	UFOINVERSEBACK	SIRENA8
UFO8	AGUILA8	SIRENA2
	CUÑAFRENTE8	UFOBACK2
	CUÑAESPALDAS8	UFOINVERSE2
	ANTIAGUILA8	UFOINVERSEBACK2
		SOYALE2
		BARROW2
		SOYALE5
		BARROW8
		SOYALE8
		ERNSUI8
		BARROW5

Inestabilidad pies:

Lote 1: Derrapes donde un pie patina y/o el derrape se realiza a 8 ruedas (si no hay dudas de canto).

Lote 2: Derrapes a 8 ruedas donde la flexibilidad puede provocar que esté mal la posición de los pies, y lo que no cumple el criterio 1 ni el 3 (sobre todo derrapes de 2 ruedas) o cumple cosas del 1 y del 3.

Lote 3: Derrapes en los que es difícil definir el canto o que pueden crear muchas dudas sobre la posición de los pies.

Parada:

Lote 1: Derrapes en las que un pie patina o derrapes realizadas a 8 o 2 ruedas donde cada pie está inclinado hacia un lado.

Lote 2: Derrapes a 8 ruedas donde se requiere de bastante flexibilidad y derrapes a 8 o a 2 ruedas con ambos pies inclinados hacia el mismo lado, y el resto.

Lote 3: Derrapes que se realizan a 1 pie; que se realizan con los pies colocados al mismo nivel, es decir, en una sola línea; a 2 ruedas con dificultad para mantener la posición quietos y/o que para realizarlas hay mucha flexibilidad involucrada.

Parada		
Lote 1	**Lote 2**	**Lote 3**
POWERSLIDE8		CUÑAFRENTE2
SOUL8	PARALLEL8	CUÑAESPALDAS2
ACID8	ERNSUI2	UFOBACK2
CROSSACID8	PARALLEL2	UFOINVERSE2
BARROW8	CROSSPARALLEL8	UFOINVERSEBACK2
SOYALE8	UFO8	ANTIAGUILA8
POSTAR8	UFO2	ANTIAGUILA2
POWERSLIDE5	UFOBACK8	AGUILA2
SOUL5	UFOINVERSE8	8CROSS2
ACID5	UFOINVERSEBACK8	CROSSUFO2
CROSSACID5	CUÑAFRENTE8	COWBOY2
BARROW5	CUÑAESPALDAS8	SUPERCROSS8
SOYALE5	CROSSSUI5	SUPERCROSS2
POSTAR5	CROSSSUI2	SIRENA8
POWERSLIDE2		SIRENA2
SOUL2	AGUILA8	BUTTERFLY8
ACID2	CROSSUFO8	BUTTERFLY2
CROSSACID2	8CROSS8	FASTSLIDE4
BARROW2	CROSSPARALLEL2	BACKSLIDE1
SOYALE2	COWBOY8	FASTSLIDE1
POSTAR2	SIRENA8	
MAGIC8		
UNITY8		
SAVANNAH8		
ERNSUI8		
ERNSUI5		
MAGIC2		
UNITY2		
SAVANNAH2		

Longitud		
Lote 1	**Lote 2**	**Lote 3**
POWERSLIDE8	SOYALE2	CUÑAFRENTE2
SOUL8	POSTAR2	CUÑAESPALDAS2
ACID8	ERNSUI2	UFOBACK2
CROSSACID8	MAGIC2	UFOINVERSE2
BARROW8	PARALLEL8	UFOINVERSEBACK2
SOYALE8	PARALLEL2	ANTIAGUILA8
POSTAR8	UNITY2	ANTIAGUILA2
POWERSLIDE5	SAVANNAH2	AGUILA2
SOUL5	UFO2	8CROSS2
ACID5	CROSSSUI2	CROSSUFO2
CROSSACID5	CROSSPARALLEL8	COWBOY2
BARROW5	CROSSPARALLEL2	SUPERCROSS8
SOYALE5	AGUILA8	SUPERCROSS2
POSTAR5	COWBOY8	SIRENA8
POWERSLIDE2	CROSSUFO8	SIRENA2
SOUL2	UFOBACK8	BUTTERFLY8
ACID2	UFOINVERSE8	BUTTERFLY2
CROSSACID2	UFOINVERSEBACK8	FASTSLIDE4
BARROW2	BACKSLIDE4	BACKSLIDE1
ERNSUI8	CUÑAFRENTE8	FASTSLIDE1
ERNSUI5	CUÑAESPALDAS8	
UNITY8	8CROSS8	
SAVANNAH8		
UFO8		
MAGIC8		
CROSSSUI5		

Longitud:

Lote 1: Derrapes en las que un pie patina o figuras realizadas a 8 ruedas donde cada pie está inclinado hacia un lado.

Lote 2: Derrapes a 2 ruedas con un pie inclinado hacia cada lado, derrapes con un pie patinando a 2 ruedas y difícil de mantener. Derrapes a 8/4 ruedas con todos los pies inclinados hacia el mismo lado.

Lote 3: Derrapes ejecutados a 1 rueda; derrapes a 2 ruedas que por su posición o flexibilidad contraria a la posición natural del cuerpo son difíciles de mantener; o figuras a 4/8 ruedas que requieren de mucho equilibrio para ser mantenidas (solo hay una línea de apoyo).

TABLAS BONUS Y DEDUCCIONES

Deducciones tronco superior y tronco inferior:	**Lote1**	**Lote2**	**Lote3**	**Lote1**	**Lote2**	**Lote3**	**Lote1**	**Lote2**	**Lote3**
	No inestabilidad (Bien, B)			Regular (R)			Mal (M)		
Inestabilidad cuerpo superior	0%	0%	0%	-7%	-7%	-7%	-14%	-14%	-14%
Desviación de la trayectoria	0%	0%	0%	-3,5%	-3,5%	-3,5%	-7%	-7%	-7%
Inestabilidad pies	0%	0%	0%	-5%	-8%	-15%	-10%	-16%	-30%
Bonus o Deducción según el tipo de parada:	**Lote1**	**Lote2**	**Lote3**	**Lote1**	**Lote2**	**Lote3**	**Lote1**	**Lote2**	**Lote3**
	No está parado (N)			Stop (S)			Full Stop (F)		
Parada	-18%	-12%	-6%	0%	0%	0%	6%	10%	14%

Longitud derrapes individuales	**Lote1**	**Lote2**	**Lote3**
Deducción 2 metros	-30%	-40%	-50%
Deducción 3 metros	-15%	-20%	-25%
4-5 metros	0%	0%	0%
Bonus 6-7 metros	4%	6%	8%
Bonus 8-9 metros	7%	10%	13%
Bonus 10-11 metros	11%	15%	19%
Bonus 12-15 metros	12%	16%	20%

COMBOS

Longitud derrapes en Combo	**Lote2**	**Lote3**	**Lote4**
Deducción 2 metros	-22,5%	-30,0%	-37,5%
3 metros	0,0%	0,0%	0,0%
4 metros	2,8%	4,0%	5,3%
Bonus 5-6 metros	5,5%	8,0%	10,5%
Bonus 7-8 metros	9,0%	12,5%	16,0%
Bonus 9-13 metros	10,0%	13,5%	17,0%