



Normativa chilena de patinaje inline freestyle

Primera edición basada en normativa world skates adaptada a nuestro país
Validada por el actual comité técnico de la disciplina



Índice

01

BASES DE COMPETICIÓN

- 1.0 - Introducción
- 1.1 - Categorías y niveles
- 1.2 - Calentamiento
- 1.3 - Modalidades
- 1.4 - Responsable de competición
- 1.5 - Deportistas
- 1.6 - Reclamaciones
- 1.7 - Área de competición

03

CLASSIC SLALOM PAIRS

- 3.1 - Área de competición
- 3.2 - Desarrollo de la prueba
- 3.3 - Requisitos
- 3.4 - Puntuación
- 3.6 - Penalizaciones
- 3.7 - Ranking

05

BATTLE SLALOM

- 5.0 - Área de competición
- 5.2 - Formación de los grupos
- 5.3 - Desarrollo de la prueba
- 5.4 - *Best trick* y *Last trick*
- 5.5 - Requisitos
- 5.6 - Penalizaciones
- 5.7 - Ranking

02

CLASSIC SLALOM

- 2.1 - Área de competición
- 2.2 - Desarrollo de la prueba
- 2.3 - Requisitos
- 2.4 - Ropa y comportamiento
- 2.5 - Puntuación
- 2.6 - Penalizaciones
- 2.7 - Ranking

04

SPEED SLALOM

- 4.1 - Área de competición
- 4.2 - Desarrollo de la prueba
- 4.3 - Requisitos
- 4.4 - Penalizaciones
- 4.5 - Modalidad sin cronómetro
- 4.6 - Ranking

Índice

06

SLIDES

- 6.1 - Área de Competición
- 6.2 - Composición de los grupos
- 6.3 - Desarrollo de la prueba
- 6.4 - Best Slide
- 6.5 - Requisitos técnicos
- 6.6 - Penalizaciones
- 6.7 - Ranking

08

ANEXOS

- A- Matriz classic slalom y classic slalom pairs B
- Matriz Slides

07

FREE JUMP

- 7.1 - Área de competición
- 7.2 - Desarrollo de la prueba
- 7.3 - Requisitos de salto
- 7.4 - Penalizaciones
- 7.5 - Ránking

BASES DE COMPETICIÓN

1.0 Introducción

La normativa que se expone a continuación está basada en la normativa internacional WORLD SKATE casi en su totalidad. Además, para su traducción nos hemos basado en la normativa 2023 de la Federación Española de Inline Freestyle. La normativa WORLD SKATE se ha de aplicar en todos los eventos internacionales en los que participen más de dos países. Basando nuestras competencias en esta normativa, prepararemos a los/las deportistas para competir fuera del país. La normativa sufrirá alguna modificación en la categoría mini (de 5 a 9 años), de modo que nos adecuemos al nivel de exigencia deportiva que se ha de tener en estas edades.

1.1 Categorías y niveles

Las competencias de Inline

Freestyle, contarán con las categorías que se muestran a continuación. A medida que aumente la participación deportiva, se irán desglosando, de modo que haya varios grupos de edad.

Mini	5-9 años
Junior	10 - 18 años
Senior	+19 años

**La edad que se muestra en la segunda columna hace referencia a la edad que cumple el/la deportista durante el año de competición.*

Para classic slalom, battle slalom y speed slalom contaremos con:

- Mini mixto
- Junior femenino y masculino
- Senior masculino y femenino

Para freestyle slides y free jump contaremos con:

- Mini mixto
- Junior femenino y masculino
- Senior masculino y femenino

**Aquellos competidores/as que pertenezcan a junior y que deseen competir en la categoría senior en slides o jump, podrán hacerlo, ya que en las competencias*

Internacionales no hay categoría junior. No obstante, no podrán competir también en categoría junior.

Para classic pairs, las parejas pueden ser mixtas (hombre y mujer / hombre y hombre / mujer y mujer). Si la pareja pertenece a categorías de edad diferentes, competirán en la categoría de la persona que tenga mayor edad. En este caso tendremos:

- Mini mixto (5-9 años)
- Junior + Senior mixto (+10 años)

En cuanto a los niveles, las competencias que sean clasificatorias para Campeonatos Internacionales (Sudamericanos / Panamericanos / Mundiales), no tendrán una separación por nivel (Ejemplo: categoría amateur).

No obstante, desde WONDERIDER organizaremos otros eventos enfocados en aquellas personas que se están iniciando en nuestro deporte.

1.2 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.

BASES DE COMPETICIÓN

1.3 Modalidades

Las modalidades de competición en la disciplina de Inline Freestyle se dividen en dos modalidades: freestyle slalom y freeskate (urbano). Las pruebas pertenecientes a la modalidad de freestyle slalom son: classic slalom, classic slalom pairs, speed slalom y battle slalom. Las pruebas pertenecientes a la modalidad de freeskate son: free jump (salto) y slides (derrapes).

1.4 Responsable de competición

Todas las competencias WONDERIDER contarán con un responsable de competición, el cual se encargará de que se desarrolle el evento del mejor modo, manteniendo el orden y la deportividad por encima de todo.

Durante la prueba, el/la representante del deportista tendrá 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.

Además, contaremos con un juez principal, el cual se encargará de tomar las decisiones en las situaciones que lo precisen, siempre optando por la mejor opción para los deportistas y el desarrollo de la competición. El juez principal se encarga de que la normativa se aplique durante la prueba, dirige al equipo de jueces, responde reclamaciones aceptadas previamente por el responsable de competición y revisa los resultados para su posterior publicación.

1.5 Los/as deportistas

Los/as deportistas han de:

- Hacer el check-in dentro del horario marcado en la convocatoria de la competencia.
- Estar preparados/as en la pista de competición para realizar su actuación cuando son llamados.
- Mantener conductas positivas hacia los jueces, deportistas y público, cumpliendo con valores de respeto y deportividad.

Si el/la deportista no se encuentra en la pista cuando es llamado/a para competir, pero si que hizo el check-in, se le descalificará automáticamente sin la devolución de su inscripción a la competencia.

En caso de que se produzcan actos que violen los valores que todo deporte ha de tener, el/la deportista será sancionado/a sin poder acceder a competencias WONDERIDER.

1.6 Reclamaciones

Los representantes de los deportistas pueden poner reclamaciones (no los deportistas o familiares, a no ser que sean su representante durante la competencia). Para ello, han de contrastar su información con la de normativa y una vez verificada la información, podrán dirigirse al responsable de competición con las pruebas que apoyen su reclamación. Si el responsable de competición valida la reclamación, se lo comunicará al juez principal, quien tomará la decisión sobre esa reclamación.

BASES DE COMPETICIÓN

1.6 Reclamaciones (Continuación)

Las reclamaciones que se aceptan hacen referencia a:

- Error en la publicación de los resultados (Ejemplo: anunciar que un/a deportista pasa de ronda y que esto no quede reflejado en el ranking final).
- Errores en anunciación y publicación de resultados u órdenes de salida.

No se aceptan reclamaciones relativas a posiciones.

Ejemplo: mi deportista debería de haber pasado en primer lugar en battle porque fue más limpio.

Los jueces deliberarán en base la normativa y hay que valorar su criterio como personas formadas en su labor.

En el caso de que sea un fallo humano que vaya a afectar a todo el desarrollo de la prueba, el representante del deportista ha de comunicarlo de inmediato al responsable de competición, de modo que dé tiempo a solucionar el fallo. Si se avisa del fallo una vez ha pasado la categoría afectada, no se podrá hacer nada.

Las reclamaciones relativas a resultados, se han de hacer una vez transcurridos 10 minutos desde la publicación oficial de los resultados y dentro de las 2 próximas horas. Más tarde de este período no se atenderán reclamaciones.

Nuestros jueces están debidamente formados y poco a poco van adquiriendo más experiencia en competición, por lo que trabajaremos del mejor modo para que no se tenga que reclamar. No obstante, también somos humanos y hay que contar con todas las opciones.

1.7 Área de competición

- Si es posible, el área de competición deberá tener unas dimensiones mínimas de cuarenta (40) metros de largo por veinte (20) metros de ancho.
- El suelo de competición deberá ser apropiado para la práctica del deporte: ausencia de grietas, ausencia de protuberancias, nivelado y con buena adherencia.
- Para speed y slides se usarán colchonetas deseguridad en la zona de llegada si fuera necesario.

2. CLASSIC SLALOM

Los patinadores/as 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

- Existirán tres (3) líneas de conos, separadas dos (2) metros entre sí.
- El orden de las líneas será, empezando por la más cercana a los jueces, el siguiente: cincuenta (50) centímetros de 20 conos, ochenta (80) centímetros de 20 conos y ciento veinte (120) centímetros, de 14 conos.

2.2 Desarrollo de la prueba

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

En el caso de realizar una ronda clasificatoria y una ronda final, el juez principal decidirá el número de patinadores

sin ranking se añadirán al principio de la lista en orden aleatorio, antes de los patinadores con peor ranking.

Los patinadores/as 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.

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

CLASSIC SLALOM

directamente clasificados y aquellos que deben realizar la clasificatoria. Esta asignación de patinadores se realizará mediante el ranking de los participantes (En esta caso se tomará el ranking WORLD SKATE).

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

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

El orden de participación se basará en el último ranking WORLD SKATE de classic en primera instancia, empezando por el que tenga el peor ranking. Si hubiese patinadores

de competición, el speaker anunciará el resultado provisional del patinador anterior.

2.3 Requisitos generales

- 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.
- El tiempo empieza a contar cuando comienza la reproducción de la música.
- El tiempo finaliza cuando el patinador indique la finalización de su actuación o cuando la música se para.

- Los deportistas deberán de patinar en las tresfilas de conos (50, 80.y 120 cm), sin saltarse intervalos.

2.4 Ropa y comportamiento

- La ropa puede reflejar el carácter de la músicasiempre y cuando sea digna y apropiada para patinar: La ropa deberá ser discreta, respetando la moral común y los buenos usos.

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

- Si parte de la vestimenta es puesta, quitada otirada intencionadamente entonces se considerará un accesorio.

- Las decisiones sobre si la vestimenta es o

CLASSIC SLALOM

noadecuada recaen sobre el juez principal.

- No está permitido llevar máscaras o maquillaje que impida identificar al patinador/a.

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

- 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. En caso de dudar sobre la letra de la canción del deportista, consultar previamente a través de este correo: info.wonderider@gmail.com De lo contrario, la posible descalificación se llevará a cabo el día de la competencia.

2.5 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.

PUNTUACIÓN TÉCNICA

- Se define figura o truco como aquel ejercicioque 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.

07

2.5 Puntuación (Continuación)

PUNTUACIÓN TÉCNICA

- Dificultad de las figuras (véase anexo A). Las puntuaciones marcadas en la matriz serán aplicadas por los jueces en caso de que los trucos sean ejecutados de manera correcta 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.

- *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.

- Variedad: los patinadores deberán ejecutar y validar

CLASSIC SLALOM

con al menos una figura las diferentes familias presentes en la matriz (véase anexo A). En caso contrario, el juez de puntuación aplicará la penalización de 3 puntos menos por familia no validada. 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, se le restarán dos puntos por cada truco no validado.

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

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.

2.5 Puntuación (Continuación)

PUNTUACIÓN ARTÍSTICA

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. 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 (0 puntos sobre la puntuación técnica) 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. 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.

3. Gestión de ronda: los patinadores deberán mostrar su habilidad para seguir la secuencia de la música.

- 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. CLASSIC SLALOM

2.5 Puntuación (Continuación)

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.

Valoración estándar de figuras y requisitos generales:

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

Familias de figuras y requisitos específicos:

Figuras sentadas: el patinador/a 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.

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

Figuras de giro: el patinador/a 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.

Figuras lineales: el patinador/a 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.

Otras figuras: el patinador/a 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. CLASSIC SLALOM

2.6 Penalizaciones (Continuación)

Insuficiencia de trucos y familias (PUN).

- Si el patinador/a 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.
- Si el patinador/a no valida al menos (1) un truco de cada una de las familias, recibirá una penalización de tres (3) puntos por cada familia que no haya realizado con éxito.

TIPO DE ERROR	PUNTOS DE PENALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN
Caída	Entre dos (2) y cinco (5) puntos	Caídas leves recibirán una penalización de dos (2) puntos. Caídas violentas recibirán una penalización de cinco (5) puntos. Otras caídas recibirán un valor entero contenido en el intervalo.
Tiempo de actuación	Diez (10) puntos	Actuación que termina antes de ciento cinco (105) segundos o después de ciento veinte (120) segundos.
Interrupción interna durante la ronda	Cinco (5) puntos	Actuación interrumpida por el patinador. (Consultar con el juez principal)
Conos	Un (1) punto	Por cada cono desplazado de su marca original de modo que se observe el círculo central.
Intervalos no pasados	Cinco (5) puntos	Si existen más de cinco (5) intervalos no pasados al final de la ronda.
Caída de ropa	Dos (2) puntos	Ropa, sombreros, gafas.
Utilización de accesorios	Descalificación	Usar ropa u otros objetos como un accesorio. (Consultar con el juez principal)
Música fuera de plazo	Diez (10) puntos	Retraso en el envío de la música.

Penalizaciones controladas por el Juez de Penalizaciones.

Fuente: Reglamento Técnico 2023 Federación Española de Inline Freestyle

2. CLASSIC SLALOM

2.6 Penalizaciones (Continuación)

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.

- Penalización por tiempo (PEN). Si el patinador/a 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.
- Penalización por conos movidos o intervalos de conos no pasados (PEN): El patinador/a 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. No se penalizará si un patinador/a golpea un cono, sale de su marca y, a continuación, regresa de nuevo en su sitio. Un cono golpeado que golpee otros conos supone un (1) punto para cada cono tumbado o golpeado que quede desplazado fuera de su marca.
- Si en el global de toda la ronda, el patinador/adeja por cruzar más de cinco (5) intervalos de conos, recibirá una penalización de cinco (5) puntos. Los

intervalos que se deben cruzar son aquellos pertenecientes a cada una de las tres (3) líneas de conos.

- Penalización por desequilibrios (PUN). Las pérdidas de equilibrio serán penalizadas con una puntuación entre cero con cinco (0,5) y uno con cinco (1,5) puntos.
- Penalización por caídas (PEN). Las caídas serán penalizadas con una puntuación entre dos (2) y cinco (5) puntos, pudiendo tomar valores enteros entre ambas cotas.
- Interrupción durante la ronda: Si el patinador/a 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. Si el patinador/a 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.

Música recibida fuera de plazo (PEN): Si la música del patinador/a es recibida después de plazo establecido, se penalizará al patinador con diez (10) puntos.

2. CLASSIC SLALOM

2.6 Penalizaciones (Continuación)

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

Penalizaciones controladas por el Juez de Puntuación.

Fuente: Reglamento Técnico 2023 Federación Española de Inline Freestyle

2.7 Ranking

El ranking final se basa en la comparación entre el ranking personal de cada juez.

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.

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

Dos patinadores/as 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.

3.2 Desarrollo de la prueba

El área de competición es el mismo que la prueba de classic slalom.

El orden de participación se basará en el último ranking WORLD SKATE de classic slalom pairs, empezando por la pareja con peor ranking. En el caso de no disponer de ranking WORLD SKATE se sumarán los rankings de classic slalom de los dos patinadores de cada pareja (se tomará el último ranking WORLD SKATE). 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.

Un patinador/a no puede competir con más de una pareja en la misma competición.

3.3 Requisitos

Los requisitos son los mismos que los de classic slalom, a excepción de la duración de la ronda, la cual 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.

Los requisitos relativos a la vestimenta y comportamiento, son los mismos que en classic slalom.

3.4 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.

- Puntuación técnica: La estructura de la puntuación referente a técnica es la misma que para classic slalom.
- Puntuación artística: La estructura de la puntuación referente a artístico es la misma que para classic slalom

CLASSIC SLALOM PAIRS

3.4 Puntuación (Continuación)

- 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:

- 1.El rendimiento de los dos patinadores debe tener la misma coordinación y sincronización del cuerpo, realizando los mismos movimientos en la misma dirección. Se permiten variaciones en las figuras: punta/talón, de frente/de espaldas, izquierda/derecha.
- 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. 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.
- 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.

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

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.

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

3.5 Ranking

El ranking final se calcula de la misma manera que en classic slalom.

Si los componentes de la pareja pertenecen a categorías de edad diferente, competirán en la categoría del competidor/a de mayor edad.

4. SPEED SLALOM

Los competidores/as aceleran durante doce (12) metros y pasan por una línea de conos separada ochenta (80) centímetros, lo más rápido posible, en one foot. La competición se divide en dos fases: una fase de clasificación (salida libre / Time trial) y una fase final (sistema KO).

4.1 Área de competición

Habrà dos (2) líneas de veinte (20) conos, separados entre sí una distancia de ochenta (80) centímetros. La separación entre ambas líneas es de 3 metros.

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 (2) metros.

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

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.

Se usará un sensor de tiempo o cronómetro electrónico tanto para la fase de clasificación como para la fase final. En caso de que este recurso falle, se llevará a cabo la modalidad sin cronómetro.

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 Desarrollo de la prueba

La prueba de speed slalom está estructurada en dos fases: una fase de clasificación (Free Start / Time trials), 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.

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.

- El orden de participación se basará en el último ranking mundial WORLD SKATE. Si hubiese patinadores sin ranking se añadirán al principio de la lista en orden aleatorio, antes de los patinadores con peor ranking.
- 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.

4.2 Desarrollo de la prueba. (Continuación)

- 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.

Fase final (Sistema KO): 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.

- El primer patinador que gane dos (2) carreras avanza a la siguiente manga, el otro se queda fuera.
- Un patinador/a gana una carrera cuando su tiempo sumado a las penalizaciones añadidas es estrictamente

4. SPEED SLALOM

menor que el tiempo de su contrincante con las penalizaciones añadidas. • Los patinadores cambiarán de fila de conos en cada carrera.

- Si un patinador/a 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.
- 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.

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. Se realiza primero la final de consolación. Cada patinador puede pedir un tiempo muerto de quince (15) segundos antes de cada duelo.

4.3 Requisitos

ZONA DE SALIDA

1. Fase de clasificación:

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".

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

El patín delantero deberá estar dentro de la caja de salida y ninguna parte de este, incluidas las ruedas, puede tocar ninguna de las líneas marcadas. 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.

4.3 Requisitos (Continuación)

ZONA DE SALIDA

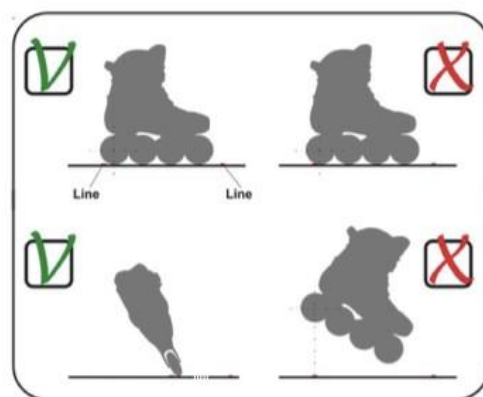
1. Fase de clasificación:

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

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

El tiempo empieza cuando cualquier parte del cuerpo del patinador corta la fotocélula (Sensor de Speed).

PIE FRONTAL DEL PATINADOR/A EN LA CAJA DE SALIDA



ZONA DE SALIDA

2. Fase de Sistema KO:

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. SPEED SLALOM

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.

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".

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

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. SPEED SLALOM

4.3 Requisitos (Continuación)

ZONA DE SLALOM

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

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.

Si un patinador/a va a una rueda durante la zona de slalom, no recibirá ninguna penalización.

LINEA FINAL

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

4.4 Penalizaciones

ZONA DE SALIDA

Si los patinadores no cumplen los requisitos indicados en la sección anterior relativa a la zona de salida, se le dará salida falsa. Se le dará otra oportunidad para realizar la salida correctamente. Dos salidas falsas en una misma carrera hacen que la pasada sea nula.

PRIMER CONO

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 (+0,2 segundos sobre el tiempo que ha hecho).

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 (+0,4 segundos sobre el tiempo que ha hecho).

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.

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 (+0,2 segundos sobre el tiempo

que ha hecho).

ZONA DE SLALOM

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. SPEED SLALOM

4.4 Penalizaciones (Continuación)

LINEA FINAL

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.

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.

CONOS

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.

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

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

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.

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.

4.5 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 (también conocida como modalidad "a la italiana").

El desarrollo de la prueba seguirá el mismo esquema que el indicado anteriormente.

La fase de clasificación se puede realizar mediante un cronómetro de mano o no realizarla.

En caso de realizar la fase de clasificación, las señales de salida serán las mismas que las indicadas en la sección anterior. 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.

En caso de no realizar la fase de clasificación, los patinadores serán distribuidos en el esquema correspondiente (el mismo que se usa en la modalidad con cronómetro). 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.

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. SPEED SLALOM

4.5 Modalidad sin cronómetro (Continuación)

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

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

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

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

4.6 - Ranking

FASE CLASIFICATORIA

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

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

1. Ranking World Skate
2. Lanzando una moneda.

FASE FINAL (SISTEMA KO)

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

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

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

Los puestos entre nueve (9) a dieciséis (16) se decidirán según el mejor tiempo realizado en la fase clasificatoria.

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. FREESTYLE BATTLE

Los patinadores/as compiten en grupos de tres o cuatro 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 dos patinadores/as pasan a la siguiente fase.

5.1 Área de competición

El área es igual que en classic slalom pero añadiendo una fila adicional de 10 conos de 80 cm de separación. Esta línea adicional se añade a dos metros de distancia desde la fila de 120 cm.

5.2 Composición de los grupos

Los grupos son calculados de acuerdo con el último ranking mundial WORLD SKATE de battle slalom. Los patinadores sin ranking son añadidos aleatoriamente al final de la lista.

En el caso de que el número de patinadores registrados no permita crear grupos de tres o cuatro patinadores/as, o para reducir el tiempo de competición, se pueden organizar grupos de preclasificación de acuerdo con la decisión del juez principal.

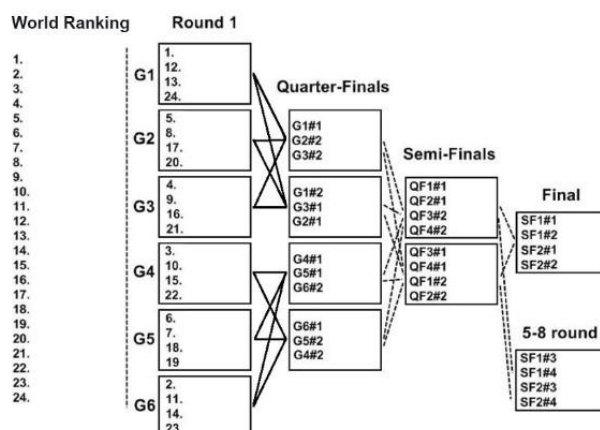
Cada grupo debe tener un mínimo de tres patinadores y un máximo de cuatro. En el caso de grupos de preclasificatoria, excepcionalmente, el juez principal puede decidir hacer un grupo con cinco participantes.

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.

El número de grupos depende del número de patinadores/as: 12-16 patinadores/as --> 4 grupos, 18-23 patinadores/as --> 6 grupos, 24-32 patinadores/as --> 8 grupos, etc.

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 (si en el grupo quedan 2 deportistas o menos el juez principal puede regenerar los grupos).



FREESTYLE BATTLE

5.3 Desarrollo de la prueba

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.

El número de rondas en un grupo varía según la fase de competición: hasta los cuartos de final (incluidos) los patinadores disponen de dos o tres rondas (discreción del juez principal). En semifinales, los patinadores/as disponen de tres rondas cada uno. En la final, los patinadores/as disponen de tres rondas y un *last trick* (último truco) cada uno. Si hubiera final de consolación, esta tendría dos rondas y un *last trick*.

En la categoría mini, los patinadores/as tendrán durante toda la competición dos rondas y al llegar a la final habrá dos rondas y un *last trick*. Dependiendo del tiempo, el juez principal puede decidir el seguir esta misma estructura en la categoría junior.

En el caso de un volumen alto de patinadores/as, se puede desarrollar la competición con el sistema *double judging*, donde dos equipos de jueces valorarán alternadamente los diferentes grupos. ANTES DE INICIAR LA RONDA

Los patinadores/as 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.

En la final, los patinadores/as 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. En caso de no disponer de ranking WORLD SKATE, el orden será aleatorio.

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

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

DURANTE LA RONDA

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

Solo se tiene en cuenta lo que se hace en la ronda en la que están compitiendo. Lo que se hace en las anteriores rondas no se tiene en cuenta.

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.

5.3 Desarrollo de la prueba (continuación)

TRAS FINALIZAR LAS RONDAS

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

5. FREESTYLE BATTLE

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

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

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

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

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

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.

5.4 Best trick y last trick

Best trick: En cualquier fase de la competición, en caso de empate entre dos patinadores/as, los jueces pueden solicitar un *best trick*. Un *best trick* consiste en un solo truco repetido tantas veces como sea posible.
tantas veces como sea posible.

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.

El procedimiento del *best trick* es el siguiente:

- El orden de ejecución se decidirá lanzando una moneda por el juez principal. El ganador/a del lanzamiento decide el orden de salida.
- Cada patinador/a tiene un máximo de dos intentos consecutivos de máximo treinta segundos. En el caso que el primer intento supere los diez segundos, el patinador no tendrá una segunda oportunidad. Si se realizan dos intentos, únicamente se tomará en cuenta el mejor de ambos.
- 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.

Last trick: el *last trick* es una ronda adicional a la final o a la final de consolación.

Un *last trick* consiste en un solo truco repetido

5. FREESTYLE BATTLE

5.4 Best trick y last trick (continuación)

El procedimiento del *last trick* será el siguiente:

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

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.

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.

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

5.5 Requisitos técnicos

REQUISITOS GENERALES

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.

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. 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.

- 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.
- Figuras de giro: el patinador realiza un movimiento de giro (en cualquier sentido) y deberá

Figuras sentadas: el patinador realiza un mantener al menos una rueda tocando el suelo y mantenerse dentro de la línea de conos durante la ejecución del truco.

-

5.5 Requisitos técnicos (Continuación)

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.

- 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.

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:

5. FREESTYLE BATTLE

FREESTYLE BATTLE

- 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.
-

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.

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

5.6 Penalizaciones

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.

5.6 Penalizaciones (Continuación)

Conos tirados, desplazados o no pasados:

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 conos con dos conos tirados será parecido al mismo truco con longitud de seis conos.

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 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 conos.

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

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.

5.7 Ranking

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

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*.

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.

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

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

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

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. En el caso de que haya final de consolación, se definirán en esta los puestos de 5 al 8.

5. FREESTYLE BATTLE

5.6 Ranking (Continuación)

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.

6. FREESTYLE SLIDES

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

pasan a la siguiente fase.

discreción del juez principal, la anchura de la zona de ejecución podrá ser menor a la mencionada).

6.1 Área de competición

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

La mesa de jueces se sitúa en frente de la zona de ejecución del *slide* y al menos a un metro de separación de la zona de ejecución.

El área de competición debe incluir:

El área de competición deberá ser como mínimo de cuarenta metros de largo y cinco metros de ancho (a

- Una zona de aceleración de entre veintidós(22) y veinticinco (25) metros de largo entre la línea que marca

6. FREESTYLE SLIDES

el inicio de la zona de aceleración hasta el inicio de la línea que delimita la zona de ejecución.

- 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.
- El inicio y el final de la zona de ejecución 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.

6.2 Composición de los grupos

os grupos son calculados de acuerdo con el último ranking mundial WORLD SKATE de slides. Los patinadores sin ranking son añadidos aleatoriamente al final de la lista.

- 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 preclasificación de acuerdo con la decisión del juez principal.

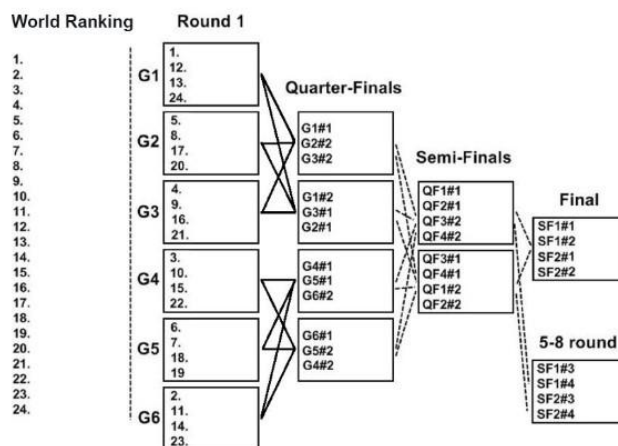
- Cada grupo debe tener un mínimo de tres (3) patinadores y un máximo de cuatro (4). En el caso de grupos de preclasificatoria, excepcionalmente, el juez principal puede decidir hacer un grupo con cinco (5) participantes.

El número de grupos y el esquema de competición dependerán del número de patinadores y se realizará utilizando el esquema del serpentin. La elección del esquema de competición recae en el juez principal.

6.2 Composición de los grupos (Continuación)

El número de grupos depende del número de patinadores/as: 12-16 patinadores/as --> 4 grupos, 18-23 patinadores/as --> 6 grupos, 24-32 patinadores/as --> 8 grupos, etc.

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 (si en el grupo quedan 2 deportistas o menos el juez principal puede regenerar los grupos).



6.3 Desarrollo de la prueba

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

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

ANTES DE INICIAR LA RONDA

Los patinadores/as serán llamados a calentar en el área de competición. En ese momento, el speaker aprovechará para

6. FREESTYLE SLIDES

presentar a los patinadores/as y especificar su orden de participación dentro del grupo.

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.

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

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

6. FREESTYLE SLIDES

6.3 Desarrollo de la prueba (Continuación)

DURANTE LAS RONDAS

Los patinadores/as pueden realizar derrapes simples o combinaciones sin ninguna restricción.

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

TRAS FINALIZAR LAS RONDAS

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.

Para la deliberación, se considerarán las tres (3) mejores rondas de cuatro (4) hasta semifinales (incluida) y se considerarán las cuatro (4) mejores rondas de cinco (5) en la final. El derrape que se descarta se usará en caso de empate.

Los patinadores deberán esperar el resultado en el área de resultados (en el caso que la hubiera). Los resultados se darán siguiendo el mismo orden que en Battle Slalom.

En caso de empate entre dos patinadores/as, se pedirá un *best slide*.

6.4 Best slide

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

El mejor derrape consiste en un derrape simple o una combinación de derrapes.

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

El procedimiento del best slide es el siguiente:

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.
2. Cada patinador tiene un máximo de dos (2) intentos consecutivos. Si se realizan (2) dos intentos, únicamente se tomará en cuenta el mejor de ambos.
3. En el momento que los best slide son ejecutados, el *speaker* se acercará a la mesa de jueces y entregará el micrófono a cada juez para que anuncien su decisión de forma individual. El patinador que consiga más votos pasará a la siguiente manga.

6.5 Requisitos técnicos

Trucos y requisitos generales:

- La longitud mínima de una figura para que el jurado la tenga en cuenta deberá ser de dos (2) metros. Las figuras que no lleguen al mínimo de distancia establecida serán descartadas. Para la categoría mini los derrapes se validarán si son igual o superiores a un metro.

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

6. FREESTYLE SLIDES

cada par de figuras no podrá superar la longitud de un (1) metro.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6.6. Ranking

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

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*.

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

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

6. FREESTYLE SLIDES

1. Desde el puesto uno (1) hasta el puesto cuatro (4), se adjudicarán de acuerdo con los resultados de la final.
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. En el caso de que haya final de consolación, se definirán los resultados en esta fase.
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.

7. FREE JUMP

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

7.1 Área de competición

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

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

El área de competición deberá contar con:

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

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.

La longitud de la barra ha de ser de tres (3) metros de largo.

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

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

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.

Durante la prueba los competidores/as podrán:

7.2 Desarrollo de la prueba

1. Pasar: El patinador/a 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.
2. Saltar: En el momento que el patinador cruza la línea de inicio, se considera un salto.

El orden de participación se basará en el ranking 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.

PROTECCIONES

En las categorías mini y junior es obligatorio competir con al menos casco y muñequeras. En la categoría senior las protecciones no son obligatorias y recaen en la decisión de cada deportista.

7. FREE JUMP

7.2 Desarrollo de la prueba (Continuación)

FASE DE CLASIFICACIÓN

Los competidores tendrán dos (2) o tres (3) intentos para superar cada altura.

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

Para la categoría mini, la primera altura será de cuarenta (40) cm.

Para la categoría junior, la primera altura en jump femenino será de sesenta (60) cm y en jump masculino será de setenta (70) cm.

Para la categoría senior u absoluta, la primera altura en jump femenino será de setenta (70) cm y en jump masculino será de noventa (90) cm.

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.

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 reflejará el último salto válido.

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

FASE FINAL

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

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

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

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

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 reflejará el último salto válido.

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.

7. FREE JUMP

7.3 Requisitos de salto

ZONA DE SALIDA

El competidor será llamado por su nombre y apellidos.

El competidor debe acercarse a la línea de inicio. A partir de ese momento, puede efectuar el salto o pasar.

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.

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.

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.

7.4 Penalizaciones

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.

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

Se considerará salto nulo si el competidor no inicia el salto cruzando la línea de inicio.

7.5 Ranking

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.

EMPATES

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

- El puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de saltos durante la altura en la que se ha producido el empate.
- Si continúa habiendo empate, el puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de saltos durante toda la competición.
- Si sigue habiendo empate, el puesto más alto se adjudicará al competidor que tenga el primer salto nulo a una altura superior.
- 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: Cada uno tiene un máximo de tres (3) intentos. 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. En el caso que los dos patinadores validen el salto, la barra será subida dos (2) centímetros. Los competidores deberán saltar todas las alturas, no se permite la opción de pasar.

8. ANEXOS

ANEXO A: MATRIZ TRUCOS TÉCNICOS PARA CLASSIC / CLASSIC PAIRS

Fuente: Federación Madrileña de Patinaje

ELASTICIDAD		SENTADOS		SALTOS		LINEALES		GIROS	
60			Christie 1 rueda atrás					Christie girado 1 rueda	60
59				Viper 1 rueda					59
58	A+		Sillita 1 rueda atrás						58
57			Christie 1 rueda de frente			Special 1 rueda		Sillita / cono spin 1 rueda	57
56	A		Cafetera 1 rueda atrás			No wiper externo backside 1 rueda		Seven / Chicken cono-cono atrás 1 Rueda	56
55			Superman / Tetiera 1 rueda atrás					Seven / Chicken cono-espacio atrás 1 Rueda	55
54			Sillita 1 rueda de frente					Seven / Chicken espacio-espacio atrás 1 Rueda	54
53	A		Tetiera 1 rueda de frente			No wiper interno frontside 1 rueda		Seven / Chicken 1 cono atrás 1 rueda	53
52			Cafetera 1 rueda de frente			No wiper interno backside 1 rueda		Day & Night / Fishleg atrás 1 rueda	52
51			Superman 1 rueda de frente						51
50						Cluence interno 1 rueda		Seven / Chicken cono-cono de Frente 1 Rueda	50
49	B+					Cluence externo 1 rueda		Seven / Chicken cono-espacio de Frente 1 Rueda	49
48			Corvo de Espaldas			No wiper externo frontside 1 rueda		Seven / Chicken espacio-espacio de Frente 1 Rueda	48
47						Day & Night (2-2) / Fishleg (2-2) / Reel 1 rueda		Seven / Chicken 1 cono de Frente 1 rueda	47
46	B			Kazatchok spin				Day & Night (1+1) / Fishleg (1+1) 1 rueda	46
45			Corvo de frente	Kazatchok atrás		One & One 1 rueda			45
44									44
43						Machine 1 rueda			43
42						Whelling atrás-adelante			42
41			Christie atrás (flat)			Wheeling adelante-atrás		Scargot 1 rueda	41
40			Cafetera / Tetiera / Sillita / Superman atrás (flat)	Kazatchok de Frente				Swan 2 ruedas	40
39			Christie de frente (flat)			Wheeling atrás		Coreanas 2 ruedas	39
38	C+		Cobra sentido adelante					Compás Cruzado 2 Ruedas	38
37						Wheeling de Frente		Vueltas Rusas	37
36	C					Cluence interno (flat)		Sisicorcho de Espaldas	36
35						Cluence externo (flat)		Compás Cruzado atrás	35
34						No wiper interno -externo frontside (flat)		Seven / Chicken (flat)	34
33				Viper		No wiper interno -externo backside (flat)		Seven / Chicken 1 cono de Frente (flat)	33
32				Footspin		Day & Night (2-2) / Fishleg (2-2) (flat)		Day & Night (1+1) / Fishleg (1+1) de Frente (flat)	32
31			Sillita / Tetiera / Superman de frente (flat)			Stop & Go (flat)		Sisicorcho de Frente	31
30				X Saltada 2 ruedas		Cruzado 2 ruedas atrás			30
29	D+								29
28									28
27									27
26	D								26
25						Sweep		Compás Cruzado	25
24						Fan Volte		Total Cross	24
23						Gusano 2 ruedas de Espaldas			23
22						Cruzado 2 ruedas de frente			22
21				X Saltada		1 pie atrás		Volte	21
20			Sentado 2 ruedas de frente					Italiana	20
19	E+							Mejicana	19
18				Tip tap Cruzado				Compás Compuesto	18
17			Sentado 5 ruedas atrás			Gusano 2 ruedas de frente		Crazy Sun	17
16	E					Cruzado atrás			16
15						1 pie de frente / Gusano atrás			15
14						Cruzado de Frente		Sun / Mabrouk / Compás abierto / Compás Cerrado	14
13	E			Tip tap		Gusano de Frente			13
12						Push / Rush			12
11			Fish Sentado			Fish			11

8. ANEXOS

ANEXO B: MATRIZ TRUCOS TÉCNICOS SLIDES

Fuente: Federación Española de Patinaje

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

Marcado en rojo es el pie que derrapa

Bibliografía

- NORMATIVA WOLRD SKATES
- NORMATIIVA WONDERIDER
- NORMATIVA REAL FEDERACION ESPAÑOLA

Atte.

- ***Comité Técnico Inline Freestyle Chile***
- ***liga nacional de patinaje inline freestyle Chile***