
REGLAS PARA LAS COMPETICIONES ANDALUZAS DE INLINE FREESTYLE



Temporada 2020/2021

ÍNDICE

1. REGLAS DE COMPETICIÓN

- 1.1. Pruebas de competición
- 1.2. Área de competición
- 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
- 1.8. Antidoping
- 1.9. Reclamaciones y responsable de la competición.
- 1.10. Recursos humanos
- 1.11. Normativa de inscripción
- 1.12. Clasificación etapas de Copa
- 1.13. Ranking autonómico
- 1.14. Equipamiento para competiciones
- 1.15. Reglamentación de referencia

2. FREESTYLE SLALOM CLASSIC

- 2.1. Área de competición
- 2.2. Normativa de competición
- 2.3. Requisitos de tiempo (Duración de ronda)
- 2.4. Ropa para la competición
- 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. FREESTYLE SLALOM CLASSIC EN PAREJA

- 3.1. Área de competición
- 3.2. Normativa de competición
- 3.3. Requisitos de tiempo (Duración de ronda)
- 3.4. Ropa para la competición
- 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. FREESTYLE SPEED SLALOM

- 4.1. Área de competición
- 4.2. Normativa de competición
- 4.3. Requisitos de Speed Slalom
- 4.4. Penalizaciones
- 4.5. Recoge conos
- 4.6. Ranking

5. BATTLE FREESTYLE SLALOM

- 5.1. Área de competición
- 5.2. Composición de los grupos
- 5.3. Normativa de competición
- 5.4. Best Trick y Last Trick
- 5.5. Requisitos técnicos
- 5.6. Penalizaciones
- 5.7. Recoge conos
- 5.8. Ranking

6. BATTLE FREESTYLE DERRAPES

- 6.1. Área de competición
- 6.2. Composición de los grupos
- 6.3. Normativa de competición
- 6.4. Mejor Derrape
- 6.5. Requisitos técnicos
- 6.6. Penalizaciones
- 6.7. Ranking

7. SALTO

- 7.1. Área de competición
- 7.2. Composición de los grupos
- 7.3. Normativa de competición
- 7.4. Requisitos técnicos
- 7.5. Penalizaciones
- 7.6. Ranking

8. ROLLER CROSS

- 8.1. Área de competición
- 8.2. Normativa de competición

ANEXO A: MATRIZ DE FREESTYLE SLALOM

ANEXO B: SISTEMA DE PUNTOS PARA LA VICTORIA

ANEXO C: MATRIZ DE DERRAPES

ANEXO D: LISTA DEL EQUIPAMIENTO DE COMPETICIÓN

ANEXO E: PUNTOS ASIGNADOS PARA RANKING AUTONÓMICO

1. REGLAS DE COMPETICIÓN

1.1. PRUEBAS DE COMPETICIÓN

Las pruebas de competición en la disciplina de Inline Freestyle son:

- Freestyle Slalom Classic
- Freestyle Slalom Classic en Parejas
- Speed Slalom
- Freestyle Slalom Battle
- Salto
- Derrapes
- Roller Cross.

1.2. ÁREA DE COMPETICIÓN Y COLOCACIÓN DE CONOS

1.2.1. El área de competición deberá tener unas dimensiones mínimas de 40 m de largo por 18 m de ancho.

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

1.2.3. Se deberán marcar 5 filas de conos, dispuestas de la siguiente manera y necesarias según la prueba.

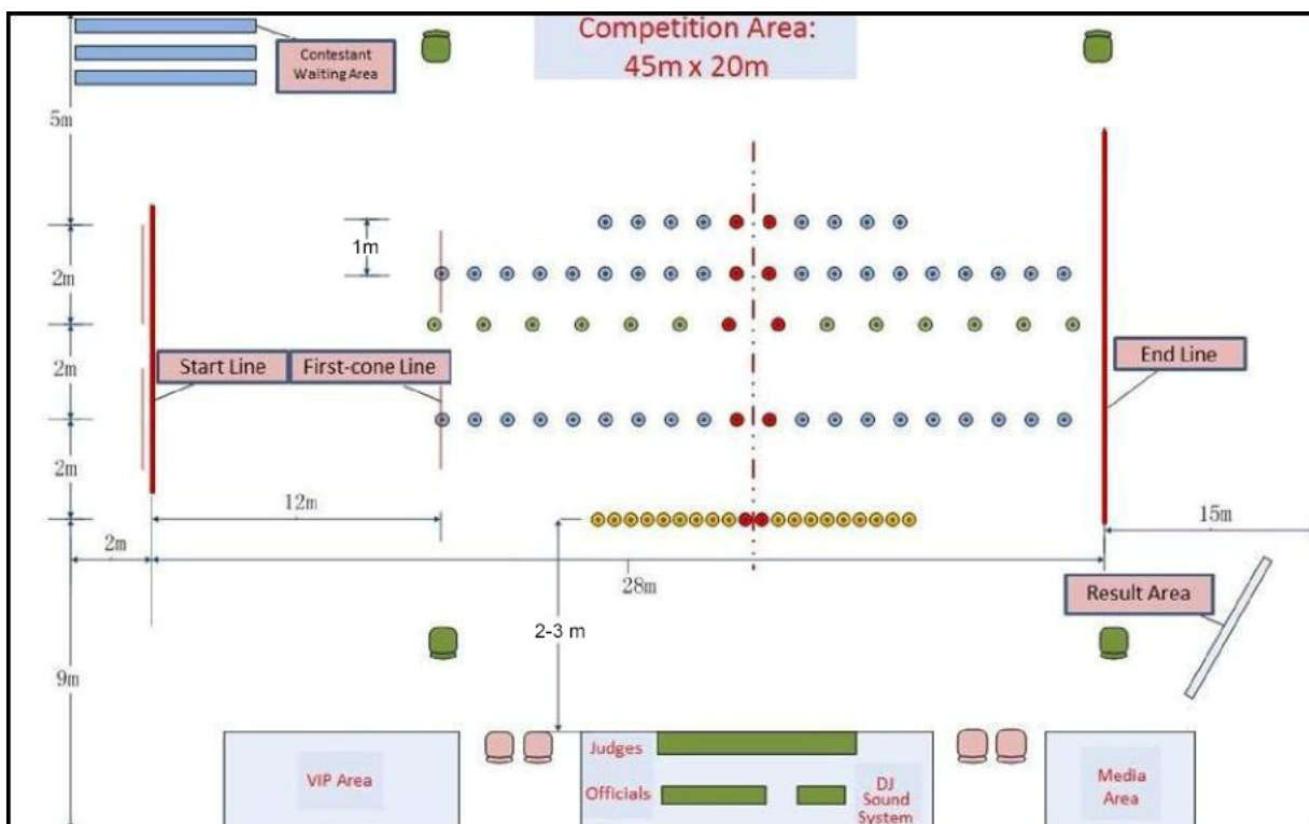
1.2.3.1. La primera fila, con una separación de 50 cm entre conos, deberá estar situada a una distancia de entre 2 m y 3 m respecto a la mesa de jueces. La segunda fila, con una separación de 80 cm entre conos, deberá estar situada a una distancia de 2 m respecto a la fila anterior. La tercera fila, con una separación de 120 cm entre conos, deberá estar situada a una distancia de 2 m respecto a la fila anterior. La cuarta fila, con una separación de 80 cm entre conos, deberá estar situada a una distancia de 1 m respecto a la fila anterior. La quinta fila, con una separación de 80 cm entre conos, deberá estar situada a una distancia de 1m respecto a la fila anterior.

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

1.2.3.3. Las líneas de conos de 50 cm estarán formadas por 20 conos. La primera y la segunda fila de 80 cm estarán formadas por 20 cono, la línea de 120 cm estará formada por 14.

1.2.3.4. Cada cono se marcará delimitando su área mediante una pegatina de 7,7 cm de diámetro y que marque el centro mediante un punto de 0,7 cm de diámetro.

FIGURA 1: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN



1.3. REGLAS DE SEGURIDAD

El área de competición deberá ser segura para los competidores.

Las PROTECCIONES OBLIGATORIAS de los patinadores serán:

- Categorías BENJAMÍN a INFANTIL – CASCO Y MUÑEQUERAS en salto y derrapes
- Resto de categorías: MUÑEQUERAS en salto y derrapes.
- Roller Cross: CASCO, MUÑEQUERAS y CODERAS en todas las categorías.

En el resto de las pruebas, estas y otras protecciones son opcionales.

1.4. ÁREA DE CALENTAMIENTO

Si el lugar de competición lo permite, deberá haber 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 deberán llevar obligatoriamente PATINES EN LINEA para la competición.

1.5.2. Los competidores serán responsables de comprobar que sus patines están en condiciones y 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 son:

- altura de entre 7,6 y 8 cm
- diámetro en la base, comprendido entre 7,2 y 7,5 cm
- diámetro en la parte superior, comprendido entre 2,5 y 2,7 cm.

El juez principal tendrá potestad para autorizar otras dimensiones similares en caso necesario.

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

1.7. NÚMERO DE REGISTRO (DORSAL)

El número de registro (DORSAL) deberá ser facilitado por el organizador del evento. Su uso es obligatorio durante toda la competición.

El juez principal especificará dónde y cuándo deben los competidores mostrarlo, dependiendo de la disposición del área de competición. 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 FAP y fuera, en cualquier momento y lugar.

Los competidores estarán obligados a someterse a dichos controles si son requeridos por la persona responsable.

La FAP sigue la normativa antidopaje de la RFEP.

1.9. RECLAMACIONES Y RESPONSABLE DE COMPETICIÓN

1.9.1. El RESPONSABLE DE LA COMPETICIÓN es la persona encargada 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, los DELEGADOS de los clubes (con licencia en vigor) tienen derecho a consultar con el responsable de competición cualquier duda respecto al desarrollo de la competición. No obstante, no podrán 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, estas deberán cumplir lo estipulado en el punto 1.9.4 en cuanto a escrito y abono de fianza.

1.9.4. En función de la naturaleza de la reclamación, el responsable de la competición:

- la resolverá "in situ" si es posible o
- la trasladará al juez árbitro que la resolverá "in situ" si es posible o
- la trasladará al CAIF (Comité Andaluz de Inline Freestyle) para su estudio.

1.9.5. Los delegados (con licencia en vigor) de cada club participante pueden formular RECLAMACIONES.

La reclamación se realizará en el acta de la competición por los motivos que consideren justos y convenientes, para lo cual se limitará a firmar la misma después de estampar la palabra "PROTESTO".

En este caso, se deberá concretar y manifestar los motivos del "PROTESTO" mediante escrito debidamente firmado y sellado por el delegado correspondiente con licencia en vigor, indicando la forma de contacto (correo electrónico y/o dirección postal como mínimo) y dirigido al Comité Andaluz de Inline Freestyle de la F.A.P. en las 48 horas siguientes a la finalización de la prueba, adjuntando:

- comprobante de pago de una tasa de 100€ en la cuenta de la FAP:
ES37 0182 0404 1502 01586583
- las pruebas y evidencias que sirvan de apoyo de la reclamación.

En caso de ausencia de alguno de los requisitos (falta de pago de la tasa o ausencia de medios probatorios,...), se solicitarán al reclamante, a discrecionalidad del Comité Andaluz de Inline Freestyle de la FAP, para que lo aporte en el plazo de 24 h advirtiendo de que en ausencia de respuesta se considerará desistida la reclamación.

Si la reclamación del solicitante es reconocida, se le devolverá la tasa de la reclamación y, si es denegada, el importe se invertirá en la Federación Andaluza de Patinaje.

1.10. RECURSOS HUMANOS.

Además de los jueces indicados en este Reglamento, se podrá contar a discreción del CAIF (Comité Andaluz 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.

1.11. NORMATIVA DE COMPETICION.

1.11.1. IDENTIFICACION DE LOS/AS COMPETIDORES. Los competidores deberán ir identificados según normativa vigente.

1.11.2. El precio de la INSCRIPCION FEDERATIVA (FICHA), salvo cambios por parte de la Federación Andaluza de Patinaje, es de:

- 31€ para los competidores pertenecientes a clubes.
- 51 € para los competidores independientes

1.11.3. Todos los competidores deben estar dados de alta en la plataforma de competición que está a disposición de todos los clubes.

Para poder asistir al CAMPEONATO DE ESPAÑA, debe participar al menos en el CAMPEONATO ANDALUZ y en una de las competiciones de la LIGA DE ANDALUCIA.

1.11.4. Los PRECIOS de la INSCRIPCION EN LAS COMPETICIONES ANDALUZAS serán los mismos para todas ellas (excepto el Campeonato Andaluz).

La forma de pago de las inscripciones se realizará por transferencia bancaria al club organizador.

- | | |
|-----------------------|------|
| • 1 modalidad | 10€. |
| • 2 modalidades | 15€. |
| • 3 modalidades o más | 20€. |

1.11.5. CATEGORIAS EN LAS COMPETICIONES. Con el mínimo número de participantes requeridos en femenino y masculino, las disciplinas de competición deberán dividirse en categoría femenina y masculina. Si no hubiese suficientes para crear categorías separadas, la competición podrá ser mixta. La decisión final la toman el juez principal y el organizador del evento de común acuerdo, primando la decisión del primero si existe desacuerdo.

Número mínimo de participantes en cada categoría:

- SPEED - 4
- RESTO DE ESPECIALIDADES - 5

1.11.5.1. Si hubiese suficientes competidores dentro de un mismo rango de edad, una disciplina podrá dividirse según las categorías oficiales aprobadas. La decisión final la toman el juez principal y el organizador del evento de común acuerdo, primando la decisión del primero en caso de desacuerdo.

1.11.5.2. CATEGORIAS Y EDADES. Las categorías y edades para las competiciones en la Comunidad Autónoma de Andalucía serán las mismas que la RFEP estipula para las Copas de España, salvo la introducción de una categoría más, denominada **BENJAMIN**, para **menores de 10 años** con el objetivo de promocionar la participación de los más pequeños.

La categoría que figure en la licencia del patinador para la primera competición en la que participe, determinara su participación en el resto de la temporada 2020.

COMITÉ ANDALUZ INLINE FREESTYLE
CAIF

CATEGORÍAS DE EDAD PARA LA TEMPORADA 2020-2021

Categorías de edad que serán de aplicación para las competiciones de la Federación Andaluza de Patinaje durante la temporada 2020-2021 de Inline Freestyle.

CATEGORÍA FAP	AÑO DE NACIMIENTO
BENJAMÍN	2012 - posteriores
ALEVÍN	2010 – 2011
INFANTIL	2008 – 2009
JUVENIL	2006 – 2007
JUNIOR	2003 – 2005
SENIOR	2002 – anteriores
MASTER 30	1982 -1991
MASTER 40	1981 – anteriores

COMITÉ ANDALUZ INLINE FREESTYLE

1.11.6. CAMBIOS EN EL REGISTRO DE PARTICIPANTES. Cualquier cambio en los detalles de registro, deben hacerse antes de la fecha límite de registro. No se aceptará ningún cambio después de la fecha límite de registro.

1.11.7. REGISTRO DE PATINADORES OBLIGATORIO. Los competidores que no hayan realizado el registro antes de la hora límite anunciada por el organizador serán descalificados de esta categoría.

1.11.8. BAJAS EN EL REGISTRO DE PARTICIPANTES. Las bajas de última hora deberán ser por causa justificada, en el caso que no sea así, no se devolverá el importe de la inscripción.

1.12. CLASIFICACION DE LAS ETAPAS DEL CIRCUITO ANDALUZ

El circuito consiste en varias pruebas en las que se irán sumando puntos según la clasificación obtenida en cada una de ellas.

Será necesario que el patinador participe en un mínimo de 2 competiciones, siendo una de ellas obligatoriamente el Campeonato Andaluz, para ser considerado dentro de la clasificación del Circuito Andaluz.

El Circuito Andaluz en la temporada 2019-2020 estará formado por cuatro competiciones:

- El Campeonato Andaluz y Tres copas.

La puntuación definitiva de la temporada se calculará sumando las tres mejores puntuaciones que cada patinador haya obtenido a lo largo del circuito de competición, haciendo distinción según modalidad. Con esta puntuación obtendremos el ranking final y los campeones del Circuito Andaluz.

1.13. RANKING AUTONÓMICO

De cara a la organización de las diferentes pruebas, se establece el RANKING AUTONÓMICO de acuerdo a los siguientes criterios:

- El ranking autonómico es la lista de participantes en las competiciones andaluzas ordenada de mayor a menor puntuación, para cada modalidad y categoría.
- Para calcular la puntuación de un patinador a una determinada fecha, y por tanto su orden en el ranking autonómico, se tomarán las tres mejores puntuaciones de las últimas cuatro pruebas celebradas con anterioridad a dicha fecha.
- En caso de empate a puntos de dos patinadores, se tomará como criterio de desempate otorgando el mejor puesto a:
 - El patinador con mayor número de primeros puestos,
 - En caso de mismo número de primeros puestos, el patinador con mayor número de segundos puestos
 - En caso de mismo número de segundos puestos, el patinador con mayor número de terceros puestos, y así sucesivamente

Los puntos asignados de acuerdo al resultado de los participantes en cada competición son los especificados en el ANEXO E: PUNTOS ASIGNADOS PARA EL RANKING AUTONÓMICO.

1.14. EQUIPAMIENTO PARA COMPETICIONES

El equipamiento deberá seguir las indicaciones contenidas en el Anexo D (Lista de equipamiento de competición).

Todos los participantes deberán llevar durante las pruebas inexcusablemente la indumentaria del club con el que se inscriban incluyendo pódium y zona de calentamiento, con la salvedad específica de la modalidad de CLASSIC en la que podrán usar el vestuario necesario para la ronda. De igual manera en el pódium no se podrán usar elementos publicitarios (lonas o banderas, carteles, ...) y se subirán a él con la cabeza descubierta y sin patines en los pies.

Si un club posee dos o más indumentarias, sus deportistas deberán vestir la misma durante el desarrollo de una misma modalidad.

Los deportistas independientes llevarán camiseta o polo blanco sin logos, marcas, ni similares, encontrándose sujetos a las mismas limitaciones que el resto de deportistas a la hora de competir o subir a pódium.

1.15. REGLAMENTACION DE REFERENCIA

El presente reglamento es una adaptación de la reglamentación oficial de la Real Federación Española de Patinaje (RFEP), prevaleciendo sobre esta última.

En aquellos puntos que no sean tratados por el presente documento, será de aplicación lo indicado en la normativa de la RFEP en vigor en la fecha de publicación de este reglamento.

2. FREESTYLE SLALOM CLASSIC

Los patinadores prepararán una coreografía con una música a su elección que ejecutarán durante la competición teniendo en cuenta los límites de tiempo establecidos. La puntuación se basa en dos aspectos, uno técnico y otro artístico.

2.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

2.1.1. Existirán 3 líneas de conos, separadas 2 m entre sí.

2.1.1.1. El orden de las líneas será, empezando por la más cercana a los jueces, el siguiente: 50 cm, 80 cm y 120 cm.

2.1.1.2. Las líneas de conos de 50 cm y de 80 cm estarán formadas por 20 conos cada una. La línea de conos de 120 cm tendrá 14 conos.

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

FIGURA 2: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA FREESTYLE SLALOM CLASSIC



2.2. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

2.2.1. Sólo habrá una ronda de freestyle slalom classic. No obstante, el juez principal puede decidir que haya una ronda de clasificación en caso de que en una categoría haya muchos patinadores.

2.2.1.1. Para las rondas de clasificación, los patinadores con mejor ranking estarán automáticamente preclasificados. El resto de patinadores se dividirán en grupos siguiendo el mismo orden del punto 2.2.2 (ver más adelante). El juez principal decide cuántos competidores se preclasifican, cuántos grupos de clasificatorias habrá y cuántos patinadores habrá en cada uno de esos grupos.

2.2.1.2. Los grupos para las clasificatorias se forman de la siguiente manera

FIGURA 3: EJEMPLO DE ELABORACIÓN DE UN GRUPO DE CLASIFICACIÓN DE FREESTYLE SLALOM CLASSIC (PARA UN EJEMPLO DE TOP 16)

Esto es un ejemplo de distribución de grupos pre clasificatorios en una categoría con 40 patinadores.

TOP 16			
+			
Q1	Q2	Q3	Q4
17	18	19	20
24	23	22	21
25	26	27	28
32	31	30	29
33	34	35	36
40	39	38	37

El top 16 se pre clasifica para la ronda final y los patinadores 17 a 40 son distribuidos en varios grupos pre clasificatorios (en el ejemplo presentado son 4 grupos). Un número determinado de patinadores pasarán a la final (en el ejemplo presentado solo el primero de cada grupo).

La ronda final incluirá al top 16 preclasificado y a los patinadores clasificados (en el ejemplo presentado $16+4=20$ patinadores)

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

2.2.2. El orden de participación se basará en el último ranking autonómico FAP de classic en primera instancia, empezando por el que tenga el peor ranking. 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 competidores deberán patinar en las 3 líneas de conos de 50 cm, 80 cm y 120 cm.

2.2.4. Inmediatamente tras la actuación de cada patinador, se llamará al siguiente patinador para que caliente mientras los jueces deliberan la puntuación del último competidor.

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 del patinador.

2.3. REQUISITOS DE TIEMPO (DURACIÓN DE LA RONDA)

2.3.1. La duración de una ronda de freestyle slalom classic deberá ser:

- Benjamines entre 79 y 90 segundos (1,25 a 1,50 minutos)
- Resto categorías entre 105 y 120 segundos (1,45 a 2 minutos)

2.3.1.1. El tiempo empieza a contar cuando comienza la reproducción de la música. La música empieza cuando el patinador está preparado y da la señal a la mesa de jueces.

2.3.1.2. La ronda termina cuando el patinador lo indica 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 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 penalización o 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. La puntuación artística depende parcialmente del nivel técnico.

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

2.6.1.1. DIFICULTAD DE LAS FIGURAS (véase anexo B – Matriz de figuras). Los niveles de la matriz (anexo B) serán aplicados por los Jueces en caso de que los trucos sean ejecutados de manera correcta – con velocidad media, en la línea de 80 cm, mínimo 4 conos o 3 vueltas para trucos de giro.

2.6.1.2. VARIEDAD DE LAS FIGURAS. Los patinadores deberán ejecutar e integrar diferentes tipos de figuras que incluyan sentados, giros, figuras a una rueda (wheeling), etc.

El número mínimo de figuras válidos es de 8 (en diferentes familias y en cualquier proporción). Si el patinador valida menos de 8 figuras, será penalizado por el juez de puntuación en la puntuación técnica de variedad.

2.6.1.3. CONTINUIDAD. el patinador debe mostrar fluidez y continuidad en sus movimientos.

2.6.1.4. VELOCIDAD Y RITMO. La velocidad de las figuras ejecutados 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.

2.6.1.5. FOOTWORK. La dificultad, velocidad y variedad en las figuras de footwork ejecutados incrementará la puntuación técnica. Footwork sencillo o básico disminuirá esa puntuación técnica.

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

2.6.2. PUNTUACIÓN ARTÍSTICA. Los jueces reflejan en la puntuación artística el "espectáculo" ejecutado por el patinador.

La habilidad personal para hacer una actuación completa con una buena combinación de movimientos corporales (elementos de baile), freestyle, música y potencia. Todos estos detalles deberán ser combinados de manera natural y tener cierta lógica.

La puntuación artística está en parte derivada de la puntuación técnica y debe seguir, por tanto, los rangos de la matriz. Se utilizará como referencia la puntuación técnica ±10 puntos, y su valor se basa en los siguientes puntos:

2.6.2.1. EXPRESIÓN CORPORAL. los patinadores deberán mostrar su habilidad para adaptar/mezclar los movimientos a su patinaje. Los competidores deberán prestar atención a los brazos, cabeza y cuerpo mientras patinan. Los jueces evaluarán la expresión corporal de acuerdo con los siguientes criterios:

- La puntuación artística disminuirá mucho si la expresión corporal está ausente. El patinador no controla su cuerpo durante los trucos y las transiciones, su cuerpo se ve obligado de una manera antinatural a seguir el patinaje.
- La puntuación artística disminuirá si la expresión con el cuerpo está casi ausente u oculto con movimientos de baile no conectados con el patinaje (durante paradas, fuera de las líneas de conos, etc.).
- La puntuación artística se mantiene alrededor de 0 si la expresión corporal está presente, los jueces pueden notar cierta lógica en la sincronización de manos y piernas.
- Se incrementa la puntuación artística con muy buena expresión corporal, el cuerpo refleja los movimientos del patinador, los brazos y las piernas están sincronizados, muestran algunas coreografías relacionadas con el patinaje.

2.6.2.2. EXPRESIÓN MUSICAL. La música deberá complementar y ser consistente con el estilo del patinador. La ronda deberá ser una coreografía en la que se tenga en cuenta el tiempo para expresar el estado de ánimo, el ritmo y la velocidad de la música.

2.6.2.3. GESTIÓN DE RONDA. Este criterio mide la dificultad del lugar donde se realizan las figuras en las líneas de conos y con la música.

2.6.2.3.1. La coreografía deberá seguir las paradas y los cambios en la música.

2.6.2.3.2. Los patinadores deberán ejecutar también movimientos de técnica difícil dentro de la fila, y no sólo al principio o al final de ésta.

2.6.2.3.3. Los movimientos de la ronda deberán hacerse dentro de la línea de conos. Esta puntuación penalizará a los patinadores que patinen demasiado tiempo fuera de la línea de conos.

2.7. PUNTUACIÓN

La puntuación máxima en freestyle slalom classic es de 130 puntos.

Habrá dos componentes en la puntuación:

- PUNTUACIÓN TÉCNICA entre 10 y 60 puntos
- PUNTUACIÓN ARTÍSTICA entre 0 y 70 puntos

La puntuación final se aproxima al decimal más cercano para determinar el resultado.

2.7.1. VALORACIÓN ESTÁNDAR de figuras y requisitos generales.

2.7.1.1. La valoración estándar de figuras es la puntuación básica dada a los jueces para determinar la habilidad y la perfección de un truco. Considera que las figuras estarán ejecutadas con fluidez y velocidad en la línea de 80 cm, como el marco medio de ejecución.

2.7.1.2. Las figuras se ejecutarán en mínimo 4 conos o 3 vueltas para movimientos de giro.

2.7.1.3. Se permiten las transiciones, los cambios de pie y/o dirección de un truco a otro de la misma o diferente familia. No obstante, la transición deberá ejecutarse sin pausas.

2.7.1.4. Los trucos y transiciones deben ser realizados por el patinador de forma clara y precisa. Si un juez tiene dudas sobre la ejecución del truco (calidad del truco, numero de conos o vueltas, tocar el suelo durante saltos, perder la trayectoria, etc.) – cabe la posibilidad de que no se valide el truco o la transición y cuente solo la parte que esté correctamente realizada.

2.7.2. FAMILIAS DE FIGURAS y requisitos específicos.

2.7.2.1. FIGURAS SENTADAS. El patinador deberá estar en la posición de sentadilla, con la cadera por debajo del nivel de la rodilla en todo momento mientras el truco se ejecuta entre los conos.

2.7.2.2. FIGURAS DE SALTO. Los pies del patinador deberán abandonar el suelo juntos.

2.7.2.3. FIGURAS DE GIRO. El patinador deberá mantener al menos una rueda tocando el suelo y mantenerse dentro de la línea mientras gira.

2.7.2.4. FIGURAS A UNA RUEDA / WHEELING. Figuras ejecutadas en línea recta, sea hacia delante o hacia atrás, dentro de la línea de conos y con una sola rueda tocando el suelo.

2.7.2.5. OTRAS FIGURAS. Son el resto de figuras, las que no son figuras sentados, de salto, de giros, ni a una rueda / wheeling.

2.8. PENALIZACIONES

2.8.1. PENALIZACIÓN POR TIEMPO.

2.8.2. Si el patinador acaba su ronda antes de los 105 segundos o después de 120 segundos, se le penalizará con 10 puntos.

2.8.3. PENALIZACIÓN POR CONOS MOVIDOS O INTERVALOS DE CONOS NO PASADOS:

2.8.3.1. El patinador recibe una penalización de 1 punto por cada cono tirado o movido de su marca lo suficiente como para que se vea el punto central.

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

2.8.2.1.2. Un cono golpeado o tirado que tira o golpea otro penaliza con 1 punto cada uno de ellos.

2.8.3.2. Si el patinador deja por cruzar más de 5 intervalos de conos, este recibirá una penalización de 5 puntos.

2.8.4. PENALIZACIÓN POR ERRORES. Pérdida de equilibrio, caídas o errores al ejecutar la ronda. Pérdidas de equilibrio se penalizarán por los jueces de puntuación. Caídas se penalizarán por el juez de penalizaciones (véase 2.8.5).

2.8.4.1. Por pérdidas de equilibrio el rango de penalización es de 0,5 a 1,5 puntos.

2.8.4.2. Por caídas el rango de penalización es de 2 a 5 puntos.

2.8.5. INTERRUPCIÓN DURANTE LA RONDA

2.8.5.1. Si el patinador para su actuación debido a una interrupción externa no habrá penalización para repetir la actuación. 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 habrá una penalización de 5 puntos en el caso de que desee repetir su actuación.

2.8.6. MÚSICA RECIBIDA DESPUÉS DE PLAZO.

2.8.6.1. Si la música del patinador es recibida después de plazo, se le penalizará con 10 puntos.

2.8.6.2. Si la música de un patinador no es recibida antes de la reunión de delegados/entrenadores de equipo o, en caso de que ésta no se celebre, antes de las 6pm hora local del día anterior a la competición, no se le permitirá competir al patinador.

2.8.7. INSUFICIENCIA DE TRUCOS Y FAMILIAS

2.8.7.1. Si un patinador realiza menos trucos (o menos de 8 trucos realizados con éxito), recibirá una deducción por parte del juez de puntuación en la técnica de variedad de 2 puntos por cada truco que no se realice con éxito.

2.8.7.2. Si un patinador no realiza al menos un truco de una de las familias descritas en el 2.7.2, el Juez de puntuación le otorgará una deducción de 3 puntos por cada familia que no haya realizado con éxito.

2.8.8. Tabla de referencia para el juez de penalizaciones:

TIPO DE ERROR	PUNTOS DE PENALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN
Caída	2	Ligera caída con una o dos manos tocando el suelo que no afecta la actuación.
Caída de impacto	5	Caída violenta al suelo.
Tiempo de actuación	10	Actuación termina antes o después del rango de tiempo permitido (105-120 seg).
Interrupción durante la ronda	5	Actuación interrumpida por el patinador. A la discreción del juez principal.
Conos movidos	1	Por cada cono movido
Intervalos no pasados	5	Para más de 5 intervalos no pasados.
Caída de ropa y accesorios	2	Ropa, sombreros, gafas.
Vestimenta inadecuada	Descalificación	Por uso inapropiado de vestimenta.
Penalización musical	10	Por retraso en el envío de la música.

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 de puntos para la victoria (véase anexo C - Puntos para la victoria).

2.10.2. Los rankings individuales de los jueces están formados por su propia puntuación y las penalizaciones del juez de penalizaciones que se restan directamente de cada puntuación individual.

**FEDERACION ANDALUZA
DE PATINAJE
COMITÉ ANDALUZ INLINE FREESTYLE
CAIF**

3. FREESTYLE SLALOM CLASSIC EN PAREJA

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 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 el área de competición de Classic Slalom (véase 2.1).

3.2. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

3.2.1. Aparte del orden de participación, las normas de competición son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.2).

3.2.2. El ORDEN DE PARTICIPACIÓN se basará en el último ranking autonómico FAP de classic.

Se realizará la suma del ranking de classic de los dos patinadores de cada pareja y se comienza con el total más alto frente al total más bajo.

Si hubiese parejas sin ranking autonómico FAP, se ordenarán de forma aleatoria después del ranking más bajo.

Ejemplo:

PAREJA1 con patinadores con RK#3 y RK#7 ($3 + 7 = \text{SUMA}10$) sale antes de la PAREJA2 con RK#2 y RK#4 ($2 + 4 = \text{SUMA}6$) porque $10 > 6$.

3.2.3. No se permite cambio de pareja durante la temporada,

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 son los mismos que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.3).

3.3.2. La duración de la ronda de slalom classic en pareja es de:

- entre 160 y 180 segundos (2 min 40 seg - 3 min).

3.4. ROPA

Las normas de ropa son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.4).

3.5. COMPORTAMIENTO DURANTE LA RONDA

Las normas de comportamiento durante la ronda son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.5).

3.6. ESTRUCTURA DE LA PUNTUACIÓN

La puntuación final de la ronda de un competidor de slalom de pareja se basa en tres tipos de puntuación: Puntuación técnica, puntuación artística y puntuación de sincronización. La puntuación artística y de sincronización dependen parcialmente del nivel técnico.

3.6.1. PUNTUACIÓN TÉCNICA. Las normas de la puntuación técnica son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.6.1).

3.6.2. PUNTUACIÓN ARTÍSTICA. Las normas de la puntuación artística son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.6.2).

3.6.3. SINCRONIZACIÓN.

3.6.3.1. La puntuación de sincronización debe seguir el rango de puntuación de la técnica ± 10 .

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

3.6.3.3. Las variaciones son posibles: talón / punta del pie, adelante / atrás, izquierda / derecha.

3.6.3.4. La sincronización espejo no se juzgará como parte de la puntuación de sincronización. Está incluido en la parte artística.

3.6.3.5. 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 freestyle slalom classic en pareja es de 200 puntos.

Habrá 3 componentes en la puntuación:

- PUNTUACIÓN TÉCNICA MÁXIMA 60 puntos.
- PUNTUACIÓN ARTÍSTICA MÁXIMA 70 puntos
- PUNTUACIÓN DE SINCRONIZACIÓN MÁXIMA 70 puntos.

La puntuación final se aproxima al decimal más cercano para determinar el resultado final.

3.7.1. La puntuación técnica se basa en el competidor con menor habilidad.

3.8. PENALIZACIONES

Son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.8).

3.9. RECOGE CONOS

Las normas para los recoge conos son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.9).

3.10. RANKING

El ranking final se calcula de la misma manera que en Freestyle Slalom Classic (véase 2.10) con la siguiente SALVEDAD:

- si los participantes de la pareja son de distintas categorías contaran para el ranking de la categoría de más edad de las dos.

El ranking de classic por parejas es el de la pareja al completo.

4. SPEED SLALOM

Los competidores patinan en una línea de conos lo más rápido posible y a un solo pie.

4.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

Todos los cálculos se realizan desde el centro de las líneas de conos.

4.1.1. Habrá 2 líneas de 20 conos, separados entre sí una distancia de 80 cm. Las líneas de conos se colocan a 3 metros de distancia como mínimo.

4.1.1.1. Deberá haber un separador colocado a igual distancia entre las 2 líneas de conos con una longitud mínima de 15,2 m y altura entre 15 y 20 cm.

4.1.2. Habrá 2 líneas de salida paralelas, colocadas a 2 m de distancia entre si. El punto de salida de cada patinador está marcado por un rectángulo de 2 m de ancho y 40 cm de largo (véase figura 5).

4.1.2.1. El centro del primer cono está colocado a 12 m de distancia desde la parte interna de la línea más cercana de la caja de salida. La línea final se coloca 80 cm desde el centro del último cono (véase figuras 4 y 5).

4.1.3. La longitud total de cada línea de conos se calcula como:

$$\text{COMITÉ ANDALUZ INLINE FREESTYLE} \\ (12 + 0,8) + (19 \times 0,8) = 28 \text{ m.}$$

4.1.4. Un cronómetro electrónico debe ser utilizado para ambas rondas clasificatoria y final, salvo que exista algún problema técnico, en cuyo caso se usaría el sistema sin crono.

4.1.4.1. Durante la ronda clasificatoria, los sensores de la línea de salida deben establecerse a 40 cm (+/- 2cm) respecto al suelo y los sensores de la línea de llegada también deben establecerse a 20 cm (+/- 3cm) respecto al suelo.

4.1.4.2. Durante la ronda final, no habrá sensores en la línea de salida y los sensores de la línea de llegada también deben establecerse a 20 cm (+/- 3cm) respecto al suelo.

4.1.4.3. En BENJAMIN y MASTER 40, la línea tendrá 12 conos.

FIGURA 4a: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA SPEED SLALOM: FASE DE CLASIFICACIÓN (PRUEBAS DE TIEMPO)

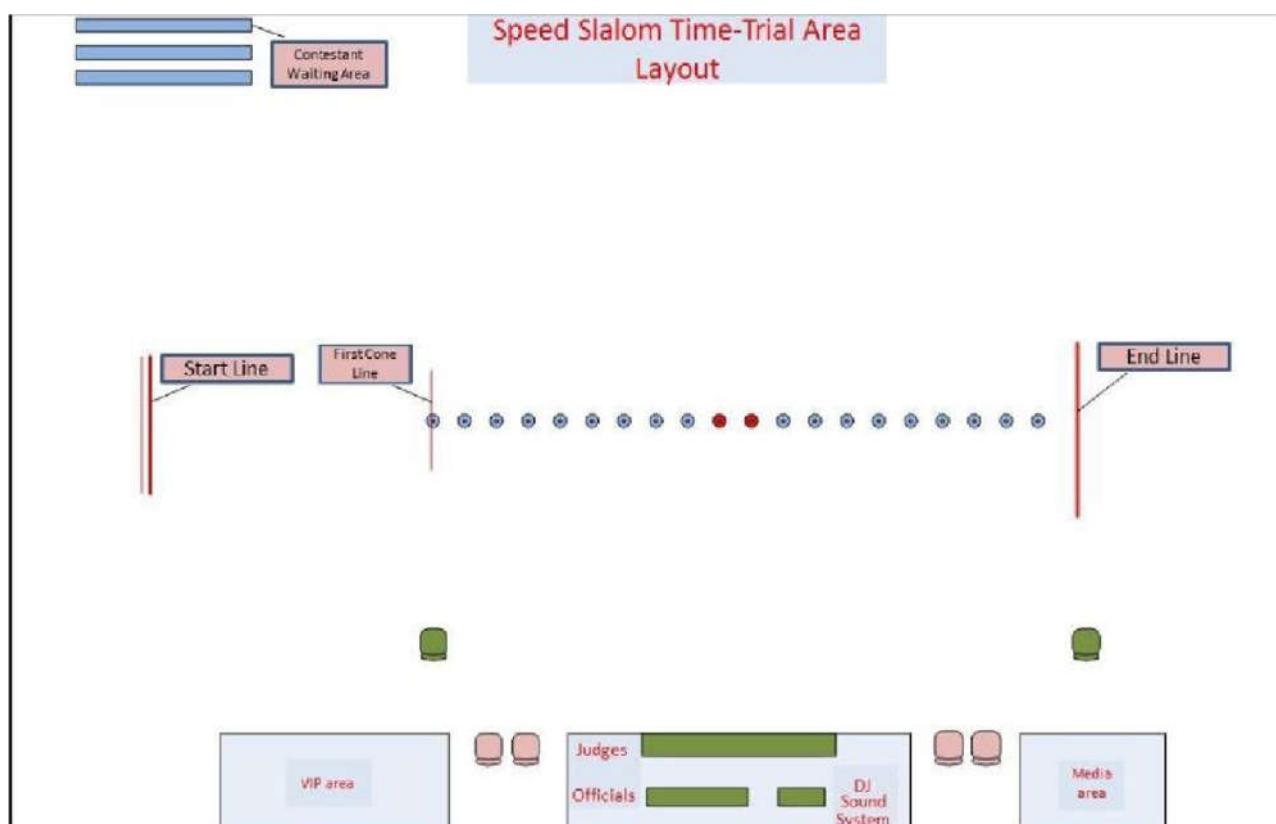


FIGURA 4b: VISIÓN ESPECÍFICA ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA SPEED SLALOM: FASE DE CLASIFICACIÓN (PRUEBAS DE TIEMPO)

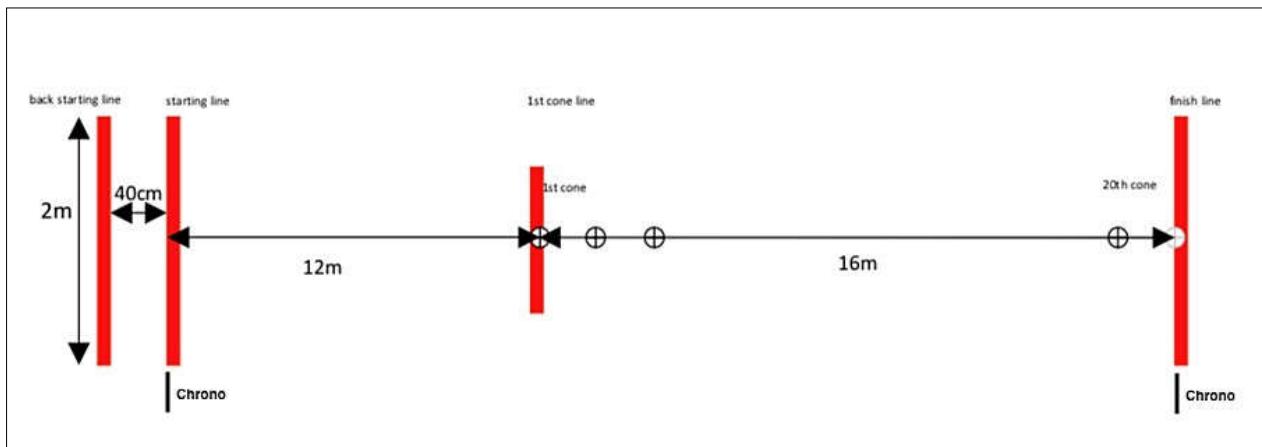
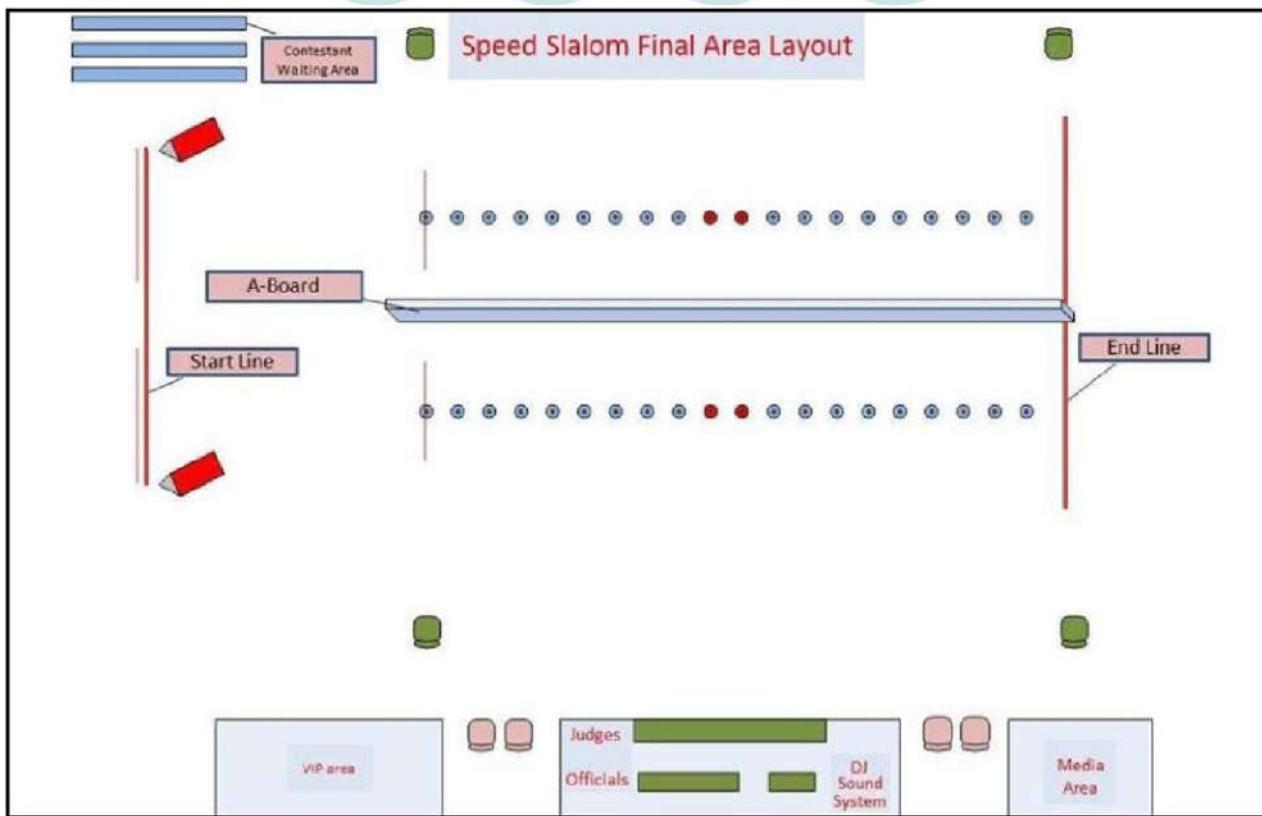


FIGURA 5: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA SPEED SLALOM: FASE FINAL (SISTEMA KO)



4.2. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

La prueba de 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 agrupaciones para el knock-out.

4.2.1. Fase de clasificación (pruebas de tiempo): Habrá dos rondas de salida libre por patinador. Solo la mejor ronda de las dos se tiene en cuenta para el ranking de la clasificación. Los patinadores con el mejor tiempo son clasificados para la fase final.

4.2.1.1. El orden de participación se basará en el ranking autonómico FAP de Freestyle en primera instancia, empezando por el que tenga el peor ranking. Si el patinador no dispusiese de ranking, se añadirán al principio de la lista en orden aleatorio, antes de los patinadores con peor ranking.

4.2.1.2. El orden de participación de la segunda ronda de los patinadores está basado en el tiempo obtenido en la primera ronda, empezando por el que tenga el peor tiempo. Si hubiese patinadores de la lista en orden aleatorio sin tiempo se añadirán al principio, en orden aleatorio, participando antes el competidor con peor tiempo.

4.2.1.3. Dependiendo del número de patinadores y lo que disponga el juez principal, los top 4, 8, o 16 patinadores son clasificados para la fase final (véase figuras 6.a y 6.b). Si hay menos de 4 patinadores en una categoría, el KO será final directa.

4.2.2. Fase final (sistema KO)

4.2.2.1. 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 6.a y 6.b). El primer patinador que gane 2 carreras avanza a la siguiente manga, el otro se queda fuera.

FIGURA 6.a: SISTEMA KO, AGRUPACIÓN TOP

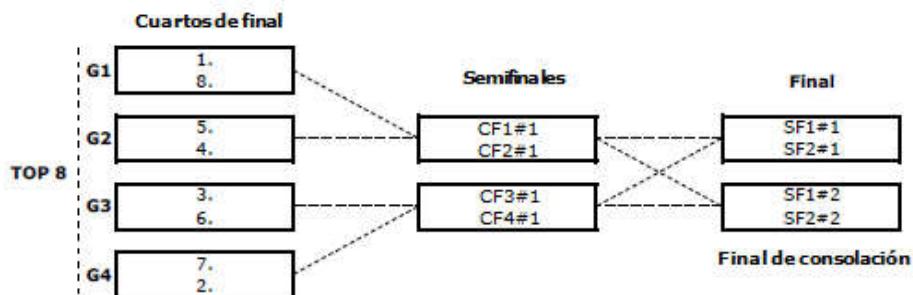
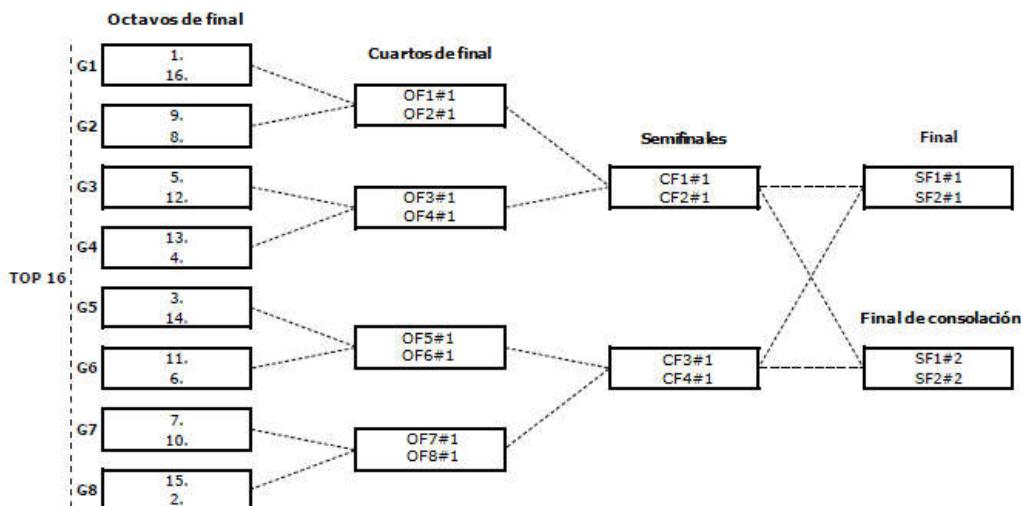


FIGURA 6.b: SISTEMA KO, AGRUPACIÓN TOP 16



COMITÉ ANDALUZ INLINE FREESTYLE

4.2.2.2. 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.

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

4.2.2.4. Al final de la manga semifinal, los ganadores de cada semifinal compiten por los puestos 1 y 2 en la manga final, después de que los dos otros patinadores hayan competido por los puestos 3 y 4 en la final de consolación.

4.2.2.5. Cada patinador puede pedir un tiempo muerto de 15 segundos antes de cada duelo

4.3. REQUISITOS DE SPEED SLALOM

4.3.1. SALIDA Y SEÑAL DE SALIDA

4.3.1.1. FASE DE CLASIFICACIÓN (PRUEBAS DE TIEMPO)

4.3.1.1.1 La señal de salida para una clasificación de salida libre es:

"EN SUS MARCAS" "LISTOS".

Las señales pueden darse en inglés, en ese caso serán:

"ON YOUR MARKS" "READY".

4.3.1.1.2 El patinador tiene que empezar su ronda dentro de 5 segundos después de la señal "Listos"/"Ready", si no se considera salida falsa.

En caso de dos salidas falsas consecutivas, la ronda se declara nula.

4.3.1.1.3 El patín delantero del patinador deberá estar dentro de la caja de salida (40 cm x 2 m) y ninguna parte del mismo, incluidas las ruedas, deberá tocar la línea delantera y trasera de salida. Partes del patín trasero pueden tocar la línea trasera de salida. Los dos patines o partes de éstos tienen que tocar el suelo.

El primer movimiento del patín hacia delante tiene que cruzar la línea de salida. Se permite que el cuerpo del patinador oscile.

Si se le da la salida al patinador y no está colocado bajo las indicaciones anteriores, se le dará una salida falsa.

4.3.1.2. FASE FINAL (SISTEMA KO)

4.3.1.2.1. El proceso de aviso de salida de una ronda en fase final es:

"EN SUS MARCAS - LISTOS - [Señal de PITIDO]".

Las señales pueden darse en inglés, en ese caso serán:

"ON YOUR MARKS - SET - [Señal de PITIDO]".

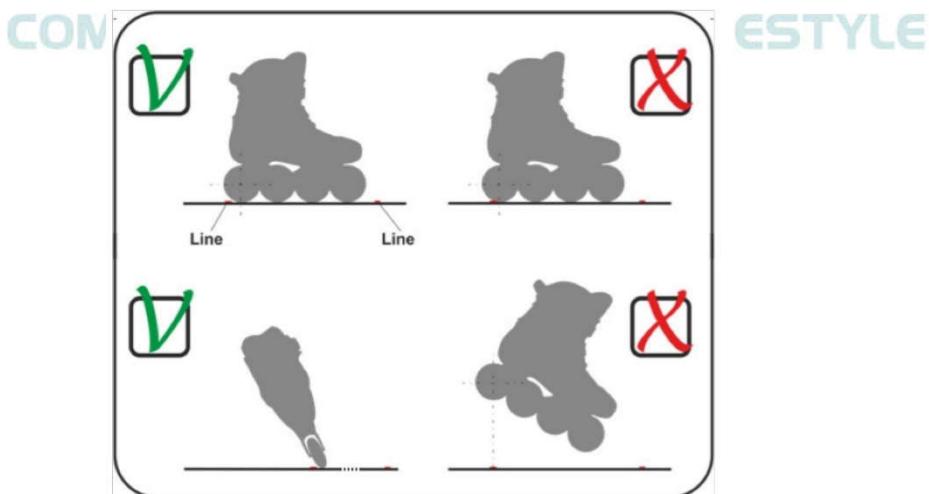
4.3.1.2.1.1. "En sus marcas": los patinadores deberán prepararse y tomar una postura de salida dentro de los siguientes 3 seg, o se les señalará salida falsa.

4.3.1.2.1.2. "Listos": ningún movimiento u oscilación del cuerpo se permite después del aviso "Listos" o se les señalará salida falsa.

4.3.1.2.1.3. Señal de salida ("biip"): los patinadores tienen que esperar a la señal de salida ("biip") para salir, o se les señalará salida falsa.

4.3.1.2.2. El patín delantero del patinador deberá estar detrás de la línea salida y ninguna parte del mismo, incluido las ruedas, deberá tocar la línea. Los dos patines o partes de éstos tienen que tocar el suelo y no pueden rodar.

FIGURA 7: PIE FRONTAL DEL PATINADOR EN LA LINEA DE SALIDA



4.3.2. ENTRANDO EN LA LÍNEA DE CONOS. Una línea, perpendicular a los conos y que cruza el primer cono en su borde, marca el final de la zona de aceleración y el comienzo de la zona de slalom.

4.3.2.1. Los patinadores tienen que entrar en la línea de conos a un pie (véase 4.4.2). Está permitido estar a una sola rueda durante la ronda, un patinador no debe ser penalizado por esto.

4.3.3. LÍNEA FINAL

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

4.4. PENALIZACIONES

4.4.1. Penalizaciones de la LÍNEA DE SALIDA

4.4.1.1. Si un patinador no se queda inmóvil dentro de 3 segundos después del aviso "En sus marcas", se les señalará salida falsa.

4.4.1.2. Despues del aviso "Listos", no se permite ningún movimiento u oscilación del cuerpo, o se les señalará salida falsa.

4.4.1.3. Si un patinador sale antes de la señal de salida (pitido), se les señalará salida falsa.

4.4.1.4. Si un patinador hace dos salidas falsas consecutivas, será descalificado de esta ronda

4.4.2. Penalizaciones del PRIMER CONO

4.4.2.1. Si un patinador no está a un pie al entrar en la línea de conos, el primer cono se considera un cono no pasado y se penalizará al patinador por el primer cono.

4.4.2.2. Si un patinador no está a un pie al pasar el segundo cono, el patinador recibirá una penalización de cono no pasado además de la penalización del primer cono.

4.4.2.3. Si un patinador no está a un pie al pasar el tercer cono, la ronda es nula y no se dará ningún tiempo.

4.4.2.4. En el caso de realizar una penalización de primer cono y desplazar o tirar el cono, la penalización se dará solamente por cono tirado o desplazado.

4.4.3. Penalizaciones de SLALOM

4.4.3.1. Si un patinador cambia de pie o si el pie libre toca el suelo antes de la línea final, la ronda es nula y no se dará ningún tiempo.

4.4.4. Penalizaciones de la LÍNEA FINAL

4.4.4.1. Si la línea final no se cruza en primer lugar por el pie de apoyo, la ronda es nula y no se dará ningún tiempo.

4.4.4.2. Solo está permitido saltar en el tramo entre el ultimo cono y la línea de llegada siempre y cuando el pie aterrice antes de la línea de llegada con al menos una rueda. De no ser así, la ronda es nula y no se dará ningún tiempo.

4.4.5. Penalizaciones de CONOS

4.4.5.1. Una penalización de +0,2 seg. por cada cono no pasado y cono tirado se añade al tiempo del patinador.

4.4.5.2. Un cono donde se vea el punto central se considera un cono tirado, y una penalización de +0,2 segundos se añade al tiempo del patinador.

4.4.5.3. No se penalizan conos movidos donde no se revela el punto central.

4.4.5.4. No se penaliza el caso especial de que un cono movido se vuelve a su sitio, cubriendo el centro.

4.4.5.5. Si un cono movido tira otro cono, los dos conos reciben una penalización de +0,2 seg.

4.4.5.6. Si un patinador tiene más de 4 penalizaciones de conos, la ronda es nula y no se dará ningún tiempo. En pequeñas competiciones el número de penalizaciones de conos que lleva a la descalificación de la ronda es a discreción del juez principal.

4.4.6. En caso de fallo en los aparatos de medida o informáticos, se podrá optar a decisión del responsable de competición, por la realización de la prueba de Speed Slalom en la modalidad “SIN CRONO”:

- Se clasificarán todos los participantes directamente para el KO System por orden de ranking autonómico FAP, enfrentándose el competidor de mejor ranking con el de peor ranking, el segundo con el penúltimo y así sucesivamente.
- Si el patinador no dispusiese de ranking autonómico FAP, se ordenaría por orden aleatorio en última instancia.
- Ganará la carrera aquel que llegue antes a la línea de meta habiendo tirado 3 o menos conos. Si uno o ambos participantes tirasen 4 o más conos ganará la carrera aquel que tire menos conos.
- El primer patinador que gane 2 carreras avanza a la siguiente manga, el otro se queda fuera.

4.4.6.1. En caso de número impar de competidores, los patinadores con peor ranking realizarán una pre clasificatoria para decidir quien ocupa los puestos disponibles. El número de patinadores que deben realizar la pre clasificatoria lo decidirá el responsable de competición junto con el juez principal.

4.5. RECOGE CONOS

Las normas de recoge conos son las mismas que para Freestyle Slalom Classic (véase 2.9).

4.6. RANKING

4.6.1. Ranking de la fase de clasificación (pruebas de tiempo)

4.6.1.1. El ranking final de la fase de clasificación se basará en el mejor tiempo de las dos rondas de cada patinador.

4.6.1.2. En caso de que siga el empate, se usarán como criterios de desempate:

- I. El segundo tiempo.
- II. El ranking autonómico FAP.
- III. Lanzando una moneda.

4.6.2. Ranking de la fase final (sistema KO)

4.6.2.1. Los puestos 1 y 2 serán para los patinadores que llegan a la final. Se decidirán de acuerdo con los resultados de la manga final.

4.6.2.2. Los puestos 3 y 4 serán para los patinadores que llegan a la semifinal, pero que no pasan a la Manga Final. Se decidirán de acuerdo con los resultados de la Final de Consolación

4.6.2.3. Los puestos 5 a 8 serán para los patinadores que llegan a los cuartos de final, pero que no pasan a la semifinal. El ranking se decidirá de acuerdo a su mejor tiempo en la fase de clasificación.

4.6.2.4. Los puestos 9 a 16 serán para los patinadores que llegan a los octavos de final, pero que no pasan a los cuartos de final. El ranking se decidirá de acuerdo a su mejor tiempo en la fase de clasificación, etc.

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

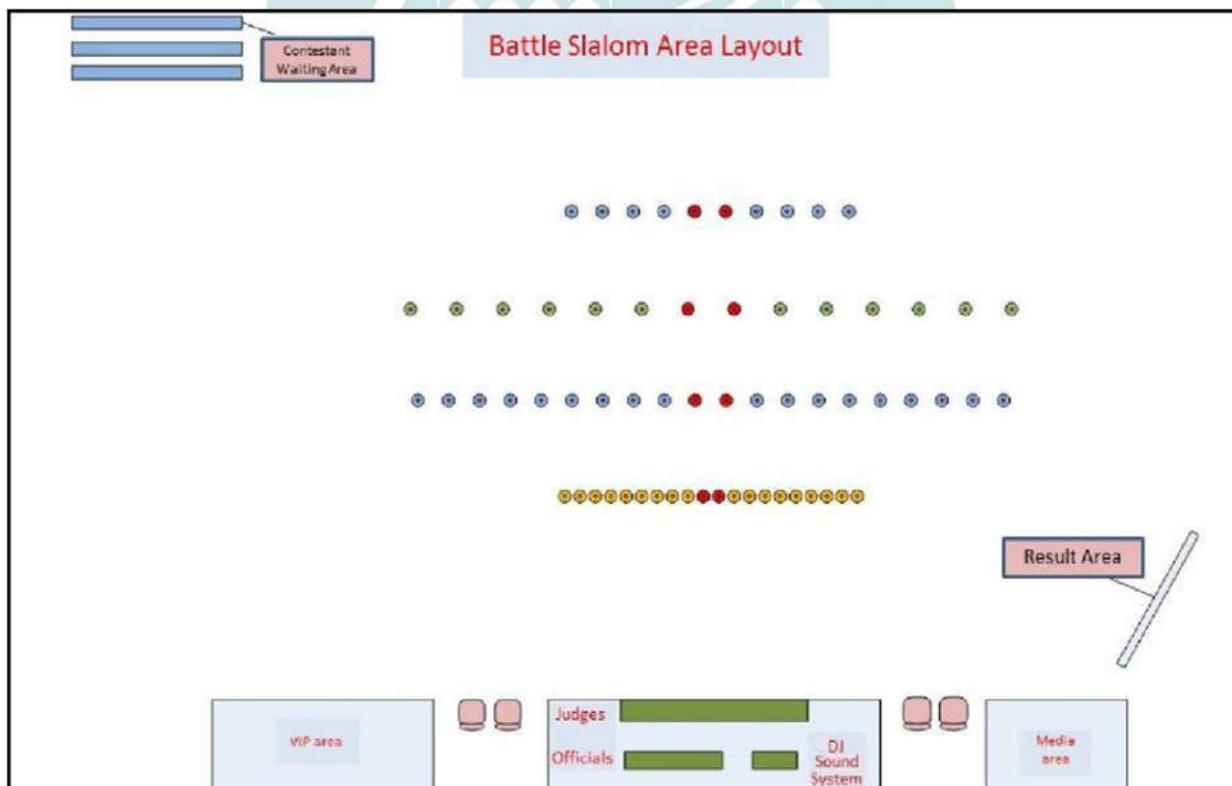
5. BATTLE FREESTYLE SLALOM

Los patinadores compiten en pequeños grupos de 3 o 4 y tienen varias rondas para sobreponerse a sus oponentes en técnica. Los dos mejores pasarán a la siguiente manga. El ranking se hace por comparación directa entre los patinadores.

5.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

5.1.1. El área de competición para freestyle slalom battle es el mismo que para freestyle slalom classic con una línea adicional de 10 conos a una distancia de 80 cm, situado 2 m de la línea de conos de 120 cm (véase 2.1 y figura 8).

FIGURA 8: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA BATTLE FREESTYLE SLALOM



5.2. COMPOSICIÓN DE LOS GRUPOS

5.2.1. Los grupos son calculados de acuerdo con el último ranking autonómico FAP de battle. Si el patinador no dispusiese de ranking autonómico FAP se añadirá aleatoriamente al final de la lista.

5.2.2. En caso de que el número de patinadores registrados no permita tener grupos de 3 o 4 patinadores, o para reducir el tiempo de competición, se pueden organizar grupos de precalificación de acuerdo con la decisión del juez principal.

5.2.3. Cada grupo tiene un mínimo de 3 patinadores y un máximo de 4. En el caso de grupos de pre clasificatoria, el juez principal puede decidir hacer un grupo con 5 participantes.

5.2.4. El número de grupos dependerá del número de patinadores. Estarán organizados de la siguiente manera:

- 1-4 patinadores > final directa
- 5-8 patinadores > 2 grupos
- 9-12 patinadores > 3 grupos
- 12-16 patinadores > 4 grupos
- 18-23 patinadores > 6 grupos
- 24-32 patinadores > 8 grupos
- etc (Mirar figuras 8.a y 8.b)
- Para el caso particular de 17 patinadores se hará un grupo pre clasificatorio extra con los 3 últimos del ranking, avanzando los 2 primeros de ese grupo hasta el árbol de 16 patinadores.

5.2.5. En el momento que los grupos se han revisado 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 de un patinador menos.

FIGURA 8.a: DIAGRAMA DE GRUPOS DE BATTLE PARA 24 PATINADORES

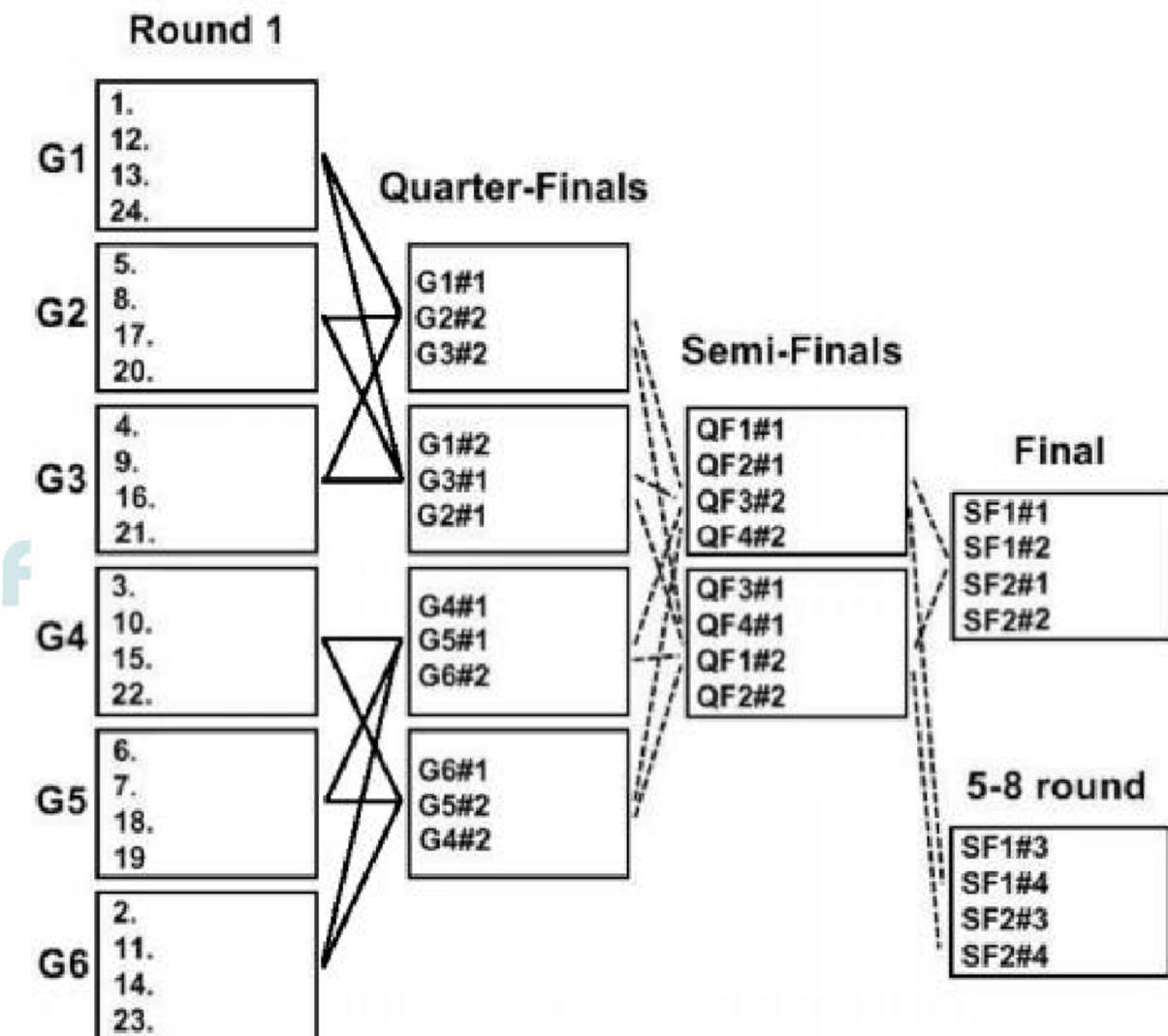
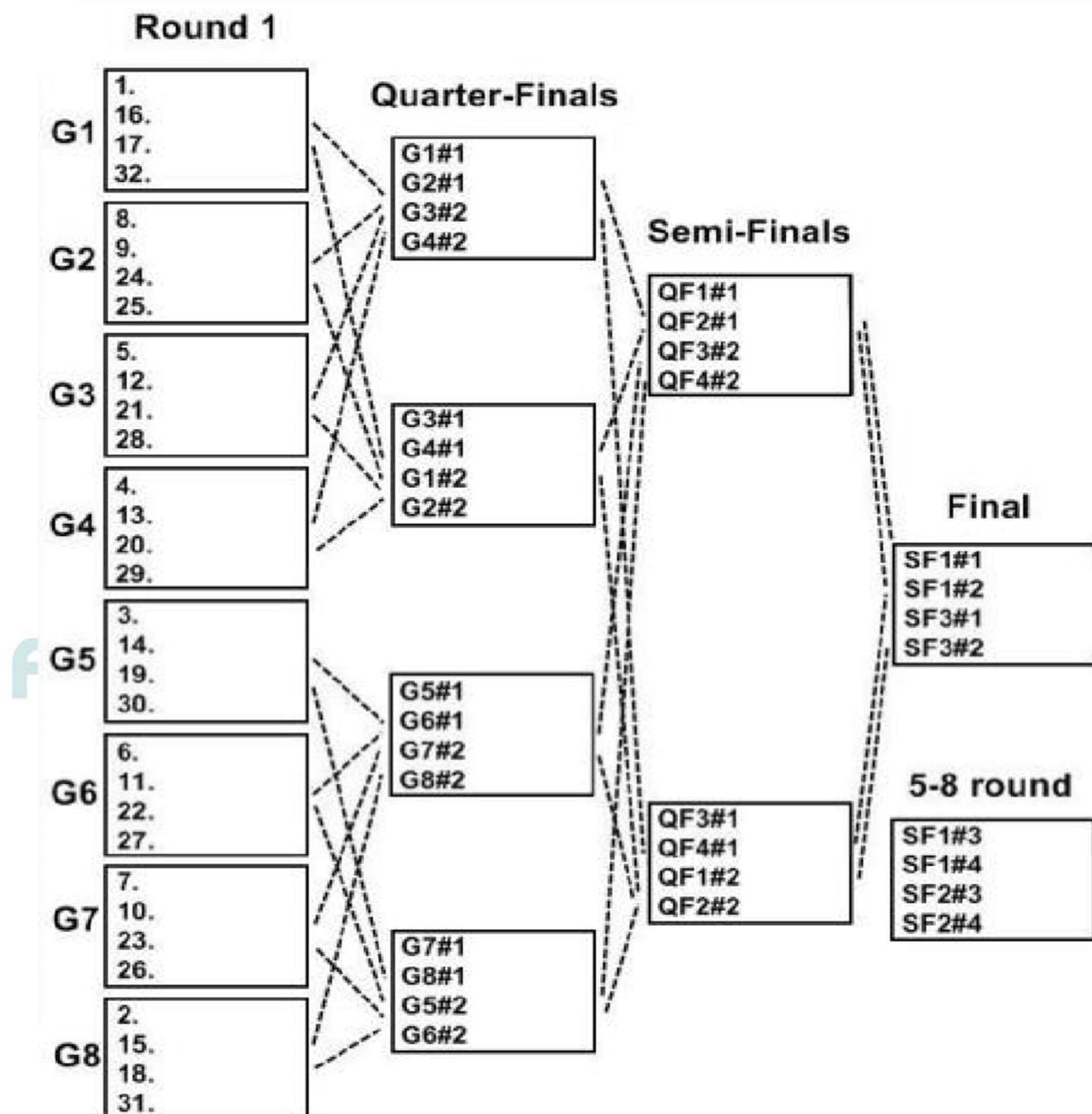


FIGURA 8.b: DIAGRAMA DE GRUPOS DE BATTLE PARA 32 PATINADORES



5.3. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

5.3.1. Los patinadores de un grupo tienen el mismo número de rondas y se realizan uno por uno. Cada ronda dura 30 seg. La cuenta atrás se inicia cuando el patinador entra en el primer cono.

5.3.1.1. El número de rondas de cada patinador en un grupo varía:

- HASTA LOS CUARTOS DE FINAL (INCLUIDOS) 2 rondas.
- EN SEMIFINALES 3 rondas.
- EN LA FINAL 3 rondas y 1 last trick
cada uno (véase 5.4).

5.3.1.2. En las categorías ALEVÍN E INFANTIL (sub14), los patinadores tendrán:

- HASTA LA FINAL 2 rondas
- EN LA FINAL 2 rondas y last trick
cada uno (véase 5.4).

5.3.2. Los patinadores del primer grupo son llamados a calentar en el área de competición (1-5 min).

5.3.2.1. Mientras tanto, el speaker presenta a los patinadores y anuncia su orden dentro del grupo en cuestión.

5.3.2.2. Antes de cada ronda, los patinadores deberán esperar a que el speaker les dé paso para ir.

5.3.2.3. El DJ está a cargo de la música. Los patinadores no pueden elegir su música.

5.3.3. DURANTE LAS RONDAS:

5.3.3.1. Los patinadores pueden hacer lo que quieran. No es obligatorio el uso de cada línea o cruzar todos los espacios.

5.3.3.2. Solo las actuaciones de la manga actual son tomadas en cuenta. Las actuaciones de mangas previas no son tomadas en cuenta.

5.3.3.3. Si el tiempo no se muestra en una pantalla, el speaker deberá informar a los patinadores sobre el tiempo restante: 20, 10, 5 seg.

5.3.4. DESPUÉS DE LAS RONDAS al final del grupo:

5.3.4.1. Los patinadores deberán esperar el resultado en el área de resultados.

5.3.4.2. Durante la deliberación de los jueces, el speaker llama a los patinadores del siguiente grupo a calentar.

5.3.4.3. Cuando la deliberación de los jueces termina, el speaker para el calentamiento y anuncia los resultados en el orden siguiente:

- el primer patinador clasificado (1)
- el último patinador clasificado (4)
- el segundo patinador clasificado (2)
- y el tercer patinador clasificado (3)

Los 2 patinadores clasificados pasan a la siguiente manga, los otros 2 patinadores quedan eliminados.

En caso de grupos de tres personas, se anunciará primero el primer patinador clasificado (1).

5.3.4.4. En caso de empate, véase 5.4.

5.3.5. En la MANGA FINAL:

5.3.5.1. Al final de la semifinal, los dos mejores patinadores de cada grupo son clasificados para competir en la final para los puestos 1-4.

5.3.5.2. Solo en la final, los patinadores finalistas escogen su orden de la siguiente forma: el patinador mejor clasificado en el ranking autonómico FAP de battle escoge primero uno de los 4 lugares disponibles (1,2,3,4), después el segundo mejor clasificado escoge uno de los 3 lugares restantes, el tercer mejor clasificado escoge uno de los 2 lugares restantes, el cuarto patinador se queda con el último lugar restante.

5.4. BEST TRICK Y LAST TRICK

5.4.1. **BEST TRICK:** En cualquier manga, en caso de empate entre dos patinadores, los jueces pueden solicitar un Best Trick.

5.4.1.1. Un best trick consiste en un solo truco repetido tantas veces como sea posible.

5.4.1.2. La decisión final de los jueces estará basada solo en la ejecución de este best trick, sin importar las rondas previas ejecutadas por los patinadores en cuestión durante el grupo.

5.4.2. El procedimiento del best trick es el siguiente:

5.4.2.1. El orden para ejecutarlo se decidirá lanzando una moneda por el juez principal o el speaker. El ganador de la tirada escoge el orden de salida.

5.4.2.2. Cada patinador tiene un máximo de 2 intentos consecutivos de máximo 30 seg. Si el primer intento supera 10 segundos, el patinador no tiene una segunda oportunidad. Solo el mejor intento es tomado en cuenta.

5.4.2.3. Una vez que los best trick son ejecutados, el speaker irá a la mesa de jueces y entregará el micrófono a cada juez para que anuncien su decisión individual. El patinador que consiga más votos ganará el best trick.

5.4.3. El LAST TRICK es una ronda adicional añadida a la final.

5.4.3.1. Un last trick consiste en un solo truco repetido tantas veces como sea posible.

5.4.3.2. La suma de las rondas y el last trick es tomado en cuenta por los jueces para el ranking del grupo.

5.4.4. El proceso del last trick es de la siguiente forma:

5.4.4.1. El orden es el mismo que el de las rondas.

5.4.4.2. Cada patinador tiene un máximo de 2 intentos consecutivos de máximo 30 seg. Si el primer intento supera 10 segundos, el patinador no tiene una segunda oportunidad. Solo el mejor intento es tomado en cuenta.

5.5. REQUISITOS TÉCNICOS

5.5.1. Trucos estándar y requisitos generales:

5.5.1.1. Un truco es un movimiento de slalom ejecutado en la línea de conos que puede ser identificado por el juez y que presenta un patrón repetitivo. 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:

- 4 conos (o 3 giros para trucos de giro).

5.5.1.2. Las transiciones, cambios de pie o cambios de dirección de un truco a otro de la misma o diferente familia están permitidas. Sin embargo, la transición debe ser realizada sin pausa para ser validada.

5.5.2. 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 los mismos.

Las familias de trucos son las siguientes:

5.5.2.1. FIGURAS SENTADAS. El patinador deberá estar en la posición de sentadilla, con la cadera por debajo del nivel de la rodilla en todo momento mientras el truco se ejecuta entre los conos.

5.5.2.2. FIGURAS DE SALTO. Los pies del patinador deberán abandonar el suelo juntos.

5.5.2.3. FIGURAS DE GIRO. El patinador deberá mantener al menos una rueda tocando el suelo y mantenerse dentro de la línea mientras gira.

5.5.2.4. FIGURAS A UNA RUEDA / WHEELING. Figuras ejecutadas en línea recta, sea hacia delante o hacia atrás, dentro de la línea de conos y con una sola rueda tocando el suelo.

5.5.2.5. OTRAS FIGURAS. Son el resto de figuras, las que no son figuras sentados, de salto, de giros, ni a una rueda / wheeling.

5.5.3. Los jueces pueden no considerar los “intentos” de trucos o transiciones como trucos en sí, si no como trucos fallidos o no contar para nada si no están correctamente ejecutados o no están definidos correctamente.

5.5.4. Las actuaciones de los patinadores de un mismo grupo no serán puntuadas, sino que serán clasificados por comparación directa, después de una deliberación de los jueces quienes toman una decisión común. Los jueces basarán su clasificación en un criterio técnico:

5.5.4.1. CANTIDAD Y CALIDAD. La dificultad de un truco será evaluada de acuerdo a su número de repeticiones como a su calidad de ejecución, del control del patinador desde el comienzo hasta el final del truco.

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.

Un truco es considerado como dentro de la línea si la rueda cruza cualquiera de las líneas imaginarias paralelas a los bordes de los conos.

5.5.4.2. CONTINUIDAD Y FLUIDEZ. Las figuras o figuras deben iniciarse y terminarse controladamente, igual que las transiciones entre las diferentes fases de las líneas. Se valorará positivamente el dominio y control del cuerpo.

5.5.4.3. VARIEDAD DE FIGURAS O FIGURAS. Realizar un amplio abanico de figuras muestra un logro técnico más completo que solo enfocarse en una habilidad.

5.5.4.4. 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 sin ninguna introducción o salida de footwork. La complejidad del propio footwork también se tendrá en cuenta.

5.6. PENALIZACIONES

5.6.1. No habrá penalización por haber fallado un truco, tirar conos, perder el equilibrio o caídas. No obstante, degrada la calidad técnica de la actuación del patinador.

5.6.2. CONOS TIRADOS O NO PASADOS:

5.6.2.1. Conos tirados o no pasados durante un truco se tienen en cuenta decrementando la longitud del truco. Ej: Un truco de longitud 8 conos con dos conos tirados se asemeja al mismo truco con longitud de 6 conos.

5.6.2.2. Del mismo modo, las actuaciones en conos anteriormente tiradas no se tendrán en cuenta. Ej: Un truco de longitud 6 conos con un cono movido en una pasada anterior, se asemeja al mismo truco con longitud de 5 conos.

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

5.6.4. REPETICIÓN. Si un mismo truco se realiza varias veces en la misma ronda, sólo el mejor intento está tomado en cuenta. Si el mismo truco o figuras similares se repiten varias veces en la misma ronda, la apreciación de la variedad del patinador disminuye.

5.7. RECOGE CONOS

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

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

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

5.8. RANKING

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

5.8.1.1. Si todos los jueces estuviesen de acuerdo con el ranking del grupo, se valida sin deliberación y se anuncia inmediatamente por el speaker (véase 5.3.4.3).

5.8.1.2. Si todos los jueces no estuviesen de acuerdo con el ranking del grupo, deliberan hasta llegar a un acuerdo común.

5.8.1.3. Si los jueces no llegan a un acuerdo común, la mayoría gana (decisión de 2 contra 1). Será especificado por el speaker al anunciar el resultado.

5.8.1.4. Si los jueces no pueden decidir entre dos patinadores, pueden pedir un best trick (véase 5.4).

5.8.2. El ranking final de la competición es de la siguiente manera:

5.8.2.1. Los puestos 1 a 4 serán para los patinadores que llegan a la final. Se decidirán de acuerdo con los resultados de la final.

5.8.2.2. Los puestos 5 a 8 serán para los patinadores que llegan a la semifinal, pero que no pasan a la final. Los 2 patinadores que ocupan el tercer puesto en semifinales obtienen la quinta posición del ranking final. Los 2 patinadores que ocupan el cuarto puesto en semifinales obtienen la séptima posición del ranking final.

5.8.2.3. Los 4 patinadores que ocupan el tercer puesto de sus respectivos grupos en los cuartos de final obtienen la novena posición del ranking final. Los 4 patinadores que ocupan el cuarto puesto de sus respectivos grupos en los cuartos de final obtienen la 13^a posición del ranking final.

5.8.2.4. Los 8 patinadores que ocupan el tercer puesto de sus respectivos grupos en los octavos de final obtienen la 17^a posición del ranking final. Los 8 patinadores que ocupan el cuarto puesto de sus respectivos grupos en los octavos de final obtienen la 25^a posición del ranking final, etc.

**FEDERACIÓN ANDALUZA
DE PATINAJE
COMITÉ ANDALUZ INLINE FREESTYLE
CAIF**

6. BATTLE FREESTYLE DERRAPES

Los patinadores competirán en grupos de entre 3 y 5 patinadores y tendrán varias rondas para sobreponer a sus oponentes en técnica. Los dos mejores pasarán a la siguiente manga. El ranking se hace por comparación directa entre los patinadores.

6.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

6.1.1. La superficie del área de competición deberá ser apropiada para derrapar: plana y lisa, sin agujeros ni baches.

6.1.2. Las mesas de jueces se colocarán de cara al área de ejecución. Estas deberán estar al menos a 1 metro del área de competición.

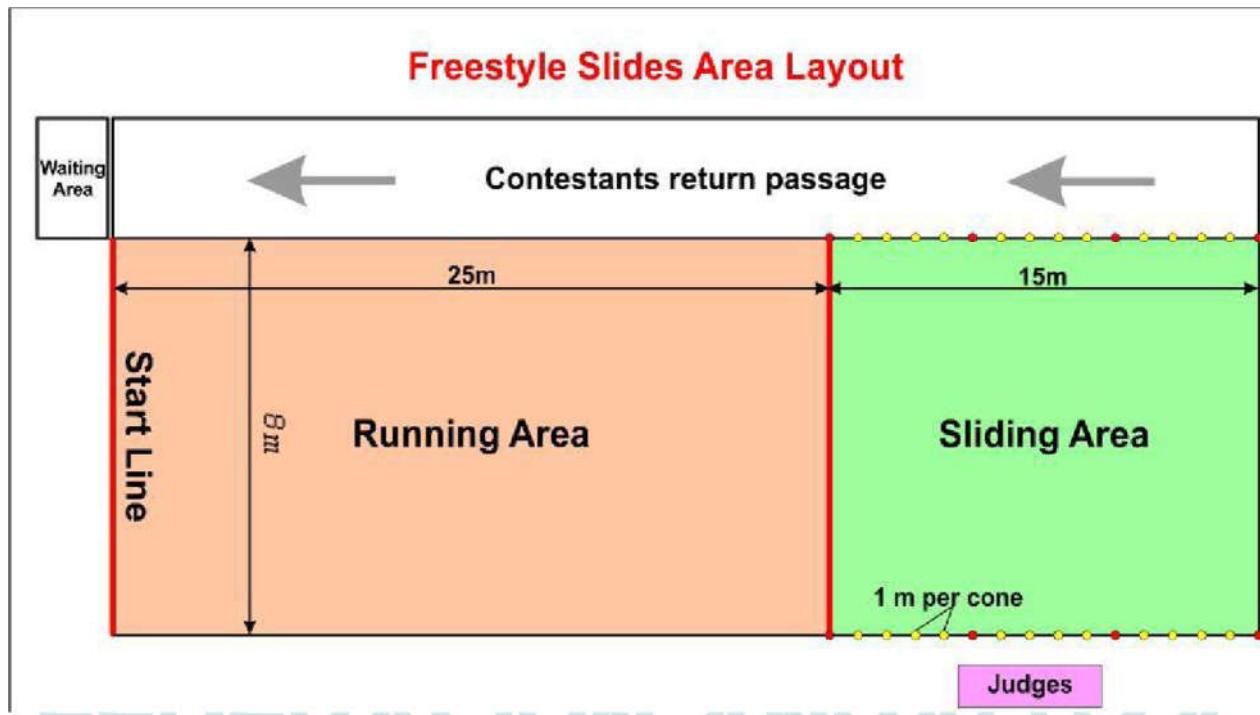
6.1.3. El área de competición deberá ser como mínimo de 40 metros de largo y 5 metros de ancho (pudiendo reducirse este ancho hasta 3 m según necesidades), incluyendo:

6.1.3.1. Una ZONA DE ACELERACIÓN de entre 22 y 25 metros entre la línea de comienzo y la línea que delimita la zona de derrapes, para que el competidor pueda acelerar para ejecutar el truco.

6.1.3.2. Una ZONA DE DERRAPES de 15 metros delimitada a ambos lados por líneas de conos, separados 1 metro uno de otro para indicar la longitud de los derrapes.

6.1.3.3. Deberá existir una ZONA DE SEGURIDAD posterior a la zona de derrape de un mínimo de 3 metros de largo.

FIGURA 9: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA DERRAPES



6.2. COMPOSICIÓN DE LOS GRUPOS

6.2.1. Las composiciones de grupos son las mismas que para Battle Freestyle Slalom (véase 5.2).

6.3. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

6.3.1. Los patinadores de un grupo tienen el mismo número de rondas y se realizan uno por uno.

6.3.1.1. El número de rondas en un grupo varía:

- HASTA LA FINAL 4 rondas cada uno.
- EN LA FINAL 5 rondas cada uno.

6.3.2. Los patinadores del primer grupo son llamados a calentar en el área de competición (1-5 min).

6.3.2.1. Mientras tanto, el speaker presenta a los patinadores y anuncia su orden dentro del grupo en cuestión.

6.3.2.2. Antes de cada ronda, los patinadores deberán esperar a que el speaker les de paso para ir.

6.3.3. DURANTE LAS RONDAS:

6.3.3.1. Los patinadores pueden hacer derrapes simples o combinaciones de derrapes. No habrá limitaciones (véase 6.5).

6.3.3.2. Los mejores 3 derrapes (de 4) de cada patinador son tenidos en cuenta.

6.3.3.2.1. EN LA FINAL, los mejores 4 derrapes (de 5) de cada patinador son tenidos en cuenta.

6.3.3.2.2. Las actuaciones en mangas previas no son tenidas en cuenta.

6.3.3.2.3. El derrape descartado será usado en caso de empate.

6.3.3.3. Solo los derrapes ejecutados dentro del área de derrapes serán juzgados.

6.3.3.4. Solo la distancia derrapada dentro del área de derrapes será tomada en cuenta.

6.3.3.5. Los derrapes fuera del área de derrapes serán como incompletos, y solo la sección dentro del Área de Derrapes será tenida en cuenta, degradando el valor del derrape.

6.3.4. DESPUÉS DE LAS RONDAS AL FINAL DE CADA GRUPO:

6.3.4.1. Durante la deliberación de los jueces, el speaker llama a los patinadores del siguiente grupo a calentar.

6.3.4.2. Cuando la deliberación de los jueces termina, el speaker para el calentamiento y anuncia los resultados en el orden siguiente:

- el primer patinador clasificado (1)
- el último patinador clasificado (4)
- el segundo patinador clasificado (2)
- el tercer patinador clasificado (3)

Los 2 patinadores clasificados pasan a la siguiente manga, los otros 2 patinadores son eliminados.

En caso de grupos de tres personas, se anunciará primero el primer patinador clasificado (1).

6.3.4.3. En caso de empate, véase 6.4.

6.3.5. En la MANGA FINAL:

6.3.5.1. Al final de la semifinal, los dos mejores patinadores de cada grupo son clasificados para competir en la final para los puestos 1-4.

6.3.5.2. Solo en la final, los patinadores finalistas escogen su orden de la siguiente forma: el patinador mejor clasificado en el ranking autonómico FAP de derrapes escoge primero uno de los lugares disponibles (1,2,3,4), el segundo mejor clasificado escoge uno de los 3 lugares restantes, el tercer mejor clasificado escoge uno de los 2 lugares restantes, el cuarto patinador se queda con el último lugar restante.

6.4. MEJOR DERRAPE

6.4.1. En cualquier manga, en caso de empate entre dos patinadores los jueces pueden pedir un “MEJOR DERRAPE”.

6.4.1.1. Un mejor derrape consiste en un derrape simple o una combinación de derrapes (véase 6.5).

6.4.1.2. La decisión final de los jueces estará basada solo en la ejecución de este mejor derrape, sin importar las rondas previas ejecutadas por los patinadores en cuestión en el grupo.

6.4.2. El proceso de mejor derrape es de la siguiente forma:

6.4.2.1. El orden de participación se decidirá lanzando una moneda por el juez principal. El ganador de la tirada escoge el orden.

6.4.2.2. Cada patinador en cuestión tiene un máximo de 2 intentos consecutivos. Solo el mejor intento es tomado en cuenta.

6.4.2.3. Una vez que los mejores derrapes son ejecutados, el speaker irá a la mesa de jueces y entregará el micrófono a cada juez quienes anunciarán su decisión individual. El patinador que consiga más votos ganará el Mejor Derrape.

6.5. REQUISITOS TÉCNICOS

Las actuaciones de los patinadores de un mismo grupo no son puntuadas, sino que son clasificados por comparación directa, después de una deliberación de los jueces quienes toman una decisión común.

Los jueces basan su clasificación en un criterio técnico:

6.5.1. LONGITUD Y CALIDAD. La dificultad de un truco es evaluada de acuerdo a su longitud, así como a su calidad de ejecución, del control del patinador desde el comienzo hasta el final del truco. Un truco más corto con una salida dominada será preferido a un truco más largo cuya salida del patinador sea una caída o desequilibrio.

6.5.1.1. La LONGITUD MÍNIMA para un derrape simple es de 3 m.

Excepto en las categorías BENJAMÍN Y MASTER que será de 1 m.

6.5.1.2. Una COMBINACIÓN DE DERRAPES (COMBO) consiste en 2 o más figuras de derrapes simples combinados con una transición en un solo derrape. En combo:

- la longitud mínima de cada derrape será de 3 m
- la distancia de transición no puede exceder 1 m.

6.5.2. CONTINUIDAD Y FLUIDEZ. Se valora que las figuras comiencen y terminen controladas, así como que las transiciones sean fluidas para los combos entre los diferentes derrapes.

6.5.3. CONTROL DEL CUERPO con el dominio del uso de la parte superior del cuerpo (de cintura para arriba)

6.5.4. VARIEDAD DE DERRAPES. Realizar un amplio abanico de derrapes muestra un logro técnico más completo que solo centrarse en una habilidad.

6.5.4.1. Los patinadores deben mostrar derrapes de un mínimo de dos familias.

6.6. PENALIZACIONES

- 6.6.1.** En el caso de tropiezo o caída, el derrape se considerará nulo.
- 6.6.2.** Si una o ambas manos del patinador tocan el suelo, el derrape será considerado nulo.
- 6.6.3.** Si el patinador repite varias veces el mismo derrape durante una manga, solo el mejor intento será tomado en cuenta.

6.7. RANKING

El ranking de Battle Freestyle Derrapes sigue la misma organización que Battle Freestyle Slalom (véase 5.8).

**FEDERACION ANDALUZA
DE PATINAJE
COMITÉ ANDALUZ INLINE FREESTYLE
CAIF**

7.SALTO

Los competidores saltan una barra a modo de listón, incrementando la altura de la misma una vez que ésta se alcanza.

7.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

7.1.1. Las mesas de jueces se colocarán de cara al área de ejecución. Estas deberán estar al menos a 1 metro del área de competición.

7.1.2. El ÁREA DE COMPETICIÓN deberá ser como mínimo de 15 m de largo y 4 m de ancho, incluyendo:

7.1.2.1. Una ZONA DE ACELERACIÓN de 10 m entre la línea de comienzo y la línea que delimita la barra de salto, para que el competidor pueda acelerar para saltar.

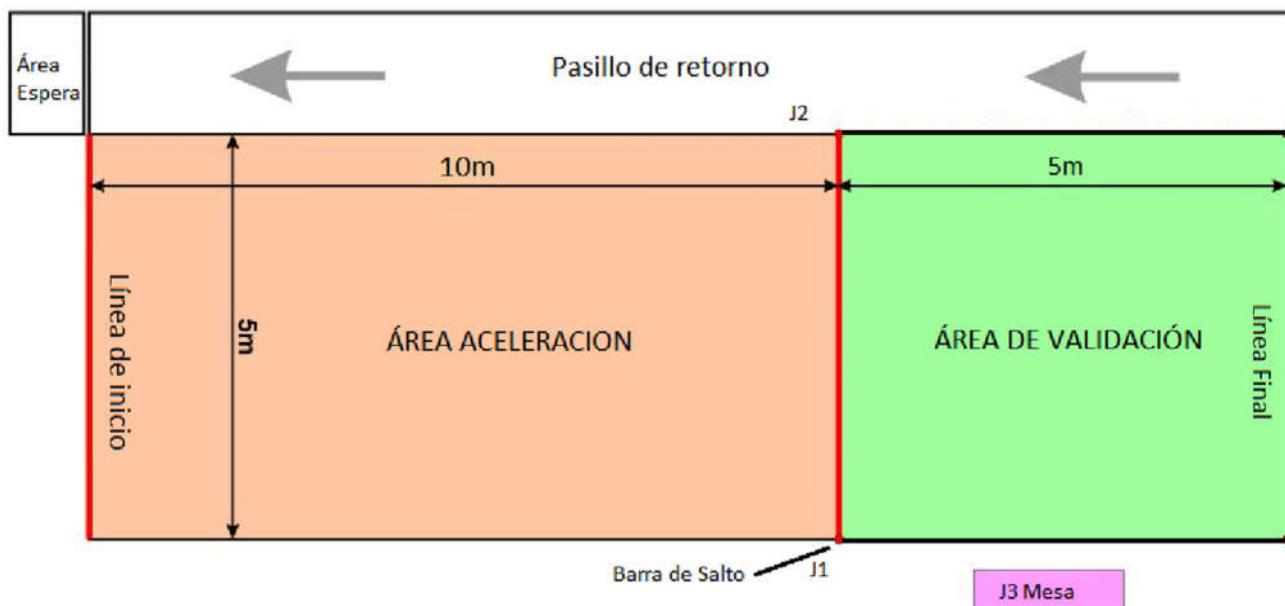
7.1.2.2. Una ZONA DE SALIDA de 5 m delimitada por una línea para determinar si el salto nulo en caso de caída (ver apartado 7.4.2.).

7.1.2.3. La longitud del LISTÓN deberá ser igual o superior a los 3 metros, y con un diámetro de mínimo 2,50 cm., con base plana en las puntas, comprobando que no flexione al colocarse en el saltómetro. Deberá ser a franjas de diferentes colores para su correcta visualización (se recomienda blanco y rojo, o negro y amarillo). Se recomienda encarecidamente tener barras de repuesto en caso de reemplazo si es necesario.

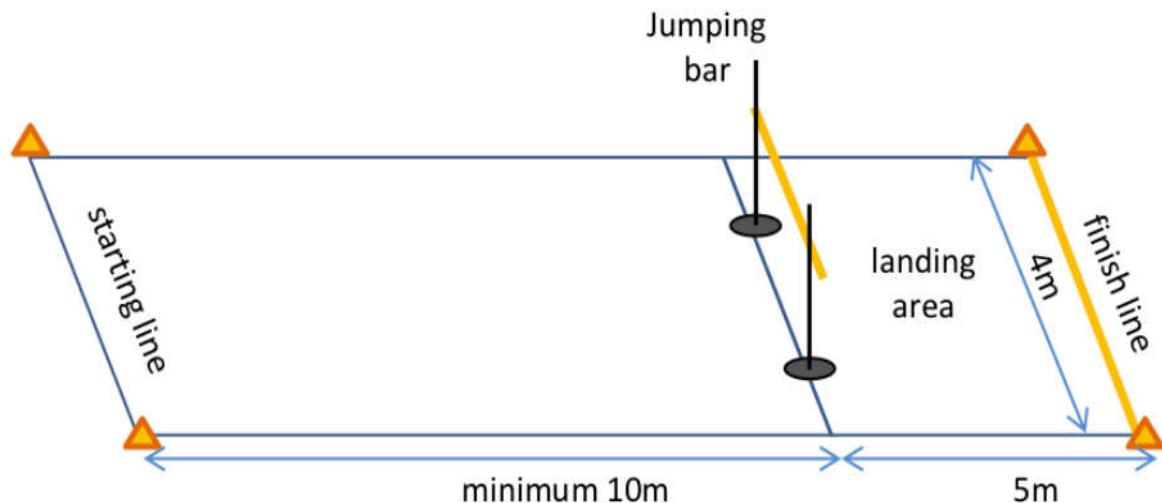
7.1.2.4. El SALTÓMETRO deberá estar graduado al menos desde los 30 cms hasta los 170 cms.

FIGURA 10: VISIÓN GENERAL ORIENTATIVA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN PARA SALTO

ESQUEMA DEL ÁREA DE SALTO



FEDERACIÓN ANDALUZA



7.2. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

El ORDEN DE PARTICIPACION se basará en el ranking autonómico FAP de Freestyle en primera instancia, empezando por el que tenga el peor ranking. Si el patinador no dispusiese de ranking, si hubiese patinadores sin ranking se añadirán al principio de la lista en orden aleatorio, antes de los patinadores con peor ranking.

La prueba de salto está estructurada en dos fases:

- FASE DE CLASIFICACIÓN, en la que se irá incrementando la altura de la barra de salto de una forma predeterminada
- FASE FINAL, cuando quedan 3 o menos competidores, en la que ellos deciden cuantos cm se sube la barra de salto.

Los competidores pueden decidir no saltar una altura y esperar la siguiente. En este caso, si el patinador no consiguiera superar la nueva altura, su marca para el ranking reflejaría la última altura conseguida.

7.2.1. NOMENCLATURA

7.2.1.1. PASAR. El patinador puede indicar que no va a saltar una altura determinada situándose en la zona de salida y haciendo una "X" con los brazos al juez de mesa, cerciorándose de que ha sido visto.

7.2.1.2. SALTAR. En el momento que el patinador cruza la línea de inicio, se considera un salto. El salto será válido en el caso de no incumplir ningún requisito del punto 7.5.1. El salto será nulo en el caso de incumplir alguno de los puntos comentados anteriormente.

7.2.2. FASE DE CLASIFICACIÓN. Los competidores tendrán 2 intentos para superar cada altura en esta fase.

7.2.2.1. ALTURAS. Las alturas de inicio mínimas son:

• BENJAMIN	30 cm
• ALEVÍN E INFANTIL (sub14)	60 cm
• JUVENIL Y JUNIOR (sub19) femenino	70 cm
• JUVENIL Y JUNIOR (sub19) masculino	80 cm
• ABSOLUTA femenino	80 cm
• ABSOLUTA masculino	100 cm
• MASTER	60 cm

7.2.2.1.1. El juez principal puede decidir la altura de la primera barra según el contexto de la competición (tiempo, categoría, ...).

7.2.2.2. Se realizarán siempre dos subidas de 10 cm y posteriormente, subidas de 5 cm hasta llegar a la fase final.

Excepto en la categoría BENJAMIN que se harán de 5 cm hasta la final.

7.2.2.3. 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.

7.2.2.4. Todos los patinadores deben saltar la primera altura.

7.2.3. FASE FINAL

7.2.3.1. Los tres competidores finalistas decidirán cuánto incrementar la altura por consenso. Si no hubiera consenso, se colocará la altura más baja solicitada. Los competidores tendrán 3 intentos para superar cada altura en esta fase. El incremento mínimo deberá ser de 2 cm más que la altura anterior.

En la categoría BENJAMÍN la decisión sobre el incremento de altura la tomarán los competidores con ayuda de sus entrenadores.

7.2.3.2. 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.

7.2.3.3. Cuando quede un solo competidor, este podrá seguir pidiendo aumentos de altura para saltar hasta que falle tres veces en una altura con el fin de homologar mejores marcas y/o récords.

7.3. REQUISITOS DE SALTO

7.3.1. SALIDA Y AVISO DE SALIDA. El competidor será llamado por su nombre, a partir de ese momento puede efectuar el salto o pasar.

7.3.2. Saliendo del área de validación habrá una línea, situada a 5 m de la barra de salto y paralela a la misma, que marca el final de la zona de validación.

7.3.2.1. Los competidores tienen que atravesar la línea sin tocar el suelo con ninguna parte de su cuerpo que no sea el patín tras el salto.

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

7.4. PENALIZACIONES

7.4.1. SALTO NULO

7.4.1.1. Si un competidor no pasa la barra, la tira, pasa por debajo o toca el suelo con algún elemento que no sea el patín el intento será nulo.

7.5.1.1.1. Si la barra cae después de que el patinador atraviese la distancia de validación, el salto será nulo.

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

7.4.1.3. Si un patinador sale antes de la señal del comando de salida, el salto será nulo.

7.5. RANKING

7.5.1. En la tabla de clasificación final los resultados de los patinadores serán indicados con su mejor altura, siendo ordenados por la misma.

7.5.2. Empates

7.5.2.1. En caso de empate a la hora de cubrir podios:

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

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

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

7.5.2.1.4. Si el empate persiste, los competidores deberán seguir saltando decrementando 2 cm aquella altura donde los patinadores involucrados no han conseguido validar la altura. Cada uno tiene un máximo de tres intentos, pero si un competidor salta y el otro falla en el mismo turno, no habrá más saltos y el competidor que no haya fallado tendrá el puesto más alto. La barra será subida 2 cm en el caso que los patinadores involucrados validen el salto en el mismo turno y será bajada 2 cm en caso contrario.

7.5.2.1.5. Los competidores deberán saltar todas las alturas en el desempate.

7.5.2.2. En caso de empate del cuarto en adelante:

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

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

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

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

8. ROLLER CROSS

Carrera de obstáculos por grupos de 3 o 4 patinadores en un espacio acotado donde se utiliza material en forma de obstáculos que los patinadores deben de sortear antes de llegar a la meta. Los dos mejores pasan a la siguiente manga.

8.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

La competición se puede desarrollar en una pista polideportiva o espacio similar. El terreno será preferiblemente llano y apto para el patinaje sin grietas, nivelado y con buena adherencia, pero podrán utilizarse pequeñas rampas u otros obstáculos que permita el propio espacio.

8.2. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

8.2.1. FASE DE CLASIFICACIÓN (pruebas por tiempo)

Habrá dos rondas de salida libre por patinador. Solo la mejor ronda de las dos se tiene en cuenta para el ranking de la clasificación.

8.2.1.1. Siempre que sea posible, el orden de participación de la segunda ronda está basado en el tiempo obtenido en la primera. Empezando por el que contemple el peor tiempo.

8.2.2. FASE FINAL (Eliminatorias)

Los patinadores clasificados son agrupados en grupos de tres o cuatro, por sistema de serpentina según el cuadro.

8.2.2.1. El número de grupos dependerá de los patinadores:

- 1-4 patinadores: Final Directa
- 6-8 patinadores: Semifinal con 2 grupos
- 12-16 patinadores: Cuartos de final con 4 grupos.
- 18-23 patinadores: Primera ronda con 6 grupos y cuartos de final con grupos de tres.
- 24-32 patinadores: Primera ronda con 8 grupos.

8.2.2.1.1. Para los casos de 5, 9, 10, 11 y 17 patinadores, se hará una pre clasificatoria con los 3 o 4 patinadores que posean peor tiempo de clasificación.

8.2.3. LAS CARRERAS:

8.2.3.1. Todos los obstáculos deben ser aprobados por el CNIF, pudiendo utilizar:

- Filas de conos para zigzaguear.
- Espacio para recorrer hacia atrás.
- El circuito no puede tener zonas cuyo ancho sea de menos de un 1 metro y medio.
- Rampas rectas de máximo 70 cms de altura.
- Saltómetros u otros para pasar por encima, de no más de 60 cms.
- Otros objetos para pasar por debajo, de no menos de 90 cms. (105 cms. Para categorías superiores).
- Ante obstáculos complicados se debe ofrecer una escapatoria, así como adaptar el circuito según categoría.
- La entrada a meta vendrá marcada por la primera rueda del primer patín apoyado con algún elemento en el suelo.

8.2.3.2. Los patinadores deben:

- Inspeccionar la pista desde el exterior.
- Aceptar las reglas oficiales de la competición.
- Los competidores están obligados a familiarizarse con el circuito.
- Cumplir con las instrucciones adicionales del juez.

8.2.3.3. PROTECCIONES. Será obligatorio: casco, muñequeras y rodilleras.

8.2.3.4. PENALIZACIONES:

Los patinadores podrán ser eliminados y descalificados. Teniendo en cuenta la gravedad de la acción, siendo sancionable:

- Atajar voluntariamente obteniendo una ventaja. Quedará a criterio de los jueces la voluntariedad de la acción.
- Cargas indiscriminadas contra los rivales.
- Apoyos en otros patinadores para lograr una ventaja.
- Cerrar en el sprint final a meta. La estela que se elija en la recta final, debe ser la utilizada hasta pasar la línea de meta.
- Desobedecer las órdenes del juez, voluntarios y organizadores de la prueba.

**FEDERACION ANDALUZA
DE PATINAJE
COMITÉ ANDALUZ INLINE FREESTYLE
CAIF**

FIGURA 11: DIAGRAMA DE GRUPOS DE ROLLER CROSS

	1 st Round			Quarter Finals			Semi Finals			Finals		
G1	1	0	0	Rank								
	16	0	0									
	17	0	0									
	32	0	0									
G2	8	0	0	Rank	QF1	G1 #1 FAUX FAUX	G2 #1 FAUX FAUX	G1 #2 FAUX FAUX	Rank			
	9	0	0									
	24	0	0									
	25	0	0									
G3	5	0	0	Rank								
	12	0	0									
	21	0	0		QF2	G4 #2 FAUX FAUX	G3 #2 FAUX FAUX	G4 #1 FAUX FAUX	Rank			
	28	0	0									
G4	4	0	0	Rank								
	13	0	0									
	20	0	0									
	29	0	0									
G5	3	0	0	Rank								
	14	0	0									
	19	0	0		QF3	G5 #1 FAUX FAUX	G6 #1 FAUX FAUX	G5 #2 FAUX FAUX	Rank			
	30	0	0									
G6	6	0	0	Rank								
	11	0	0									
	22	0	0									
	27	0	0									
G7	7	0	0	Rank								
	10	0	0									
	23	0	0		QF4	G7 #2 FAUX FAUX	G8 #2 FAUX FAUX	G7 #1 FAUX FAUX	Rank			
	26	0	0									
G8	2	0	0	Rank								
	15	0	0									
	18	0	0									
	31	0	0									

CAIF

ANEXO A: MATRIZ DE FREESTYLE SLALOM

ANEXO B: SISTEMA DE PUNTOS PARA LA VICTORIA

ANEXO C: MATRIZ DE FREESTYLE DERRAPES

ANEXO D: LISTA DEL EQUIPAMIENTO PARA LA COMPETICIÓN

ANEXO E: PUNTOS ASIGNADOS PARA RANKING AUTONÓMICO

**FEDERACION ANDALUZA
DE PATINAJE
COMITÉ ANDALUZ INLINE FREESTYLE
CAIF**

ANEXO A: MATRIZ DE FREESTYLE SLALOM

ELASTICIDAD Y OTROS		Dificultad basada en movimientos y presentación		Presentación con fluidez, estabilidad y velocidad media (4 coros o 3 versetas)		GIROS (1,2 ruedas)	
SENTADOS		SALTOS		UNA/LÍNEA		Seven, Chicken (sentado) a/r/s	
A 50-60	A+	Christie punto a trás				Seven, Chicken (sentado)	A+
		Silata atrás				Seven, Chicken (sentado)	
		Tétera a atrás	Viper backside (1 rueda)	Special			A 50-60
		Christie punta	Viper frontside (1 rueda)	Clarence			
A		Christie				Seven, Chicken cono-cono afuera	A
		Trémera				Seven, Chicken cono-cono espaciado a/r/s	
		Superman	Christie Footspin	No Wiper exterior backside		Seven, Chicken - frontside	
		Christie punto atrás	Christie Footspin	No Wiper interior backside		Seven, Chicken - frontside	
B 40-50	B+	Convo a atrás	Cafetera Footspin	No Wiper exterior no frontside		Seven, Chicken cono-cono	B+
			Cafetera punto	No Wiper exterior no frontside		Seven, Chicken cono-cono espaciado	
		Convo	Kazabachok a/r/s	Day & Night (2+2) - Fishleg (2+2) / Rekki		Seven, Chicken	B 40-50
				One & One		Day & Night - Fishleg (2)	
B	Cobra	Christie atras		Machine		Scorpion	B
				Wheeling atras			
		Christie atras	Kazabachok	Wheeling a delante atras		Swan	
				Christie		Coreanais	
C 30-40	C+	Antigüilla 2 ruedas	Cafetera atras	Wheeling a delante atras			C+
			Christie	Wheeling atras		Compás Cruzado	
		Aguila 2 ruedas				Compás Cruzado	
						Vuelta Russa	
C		Aguila 2				Seal corcho	
ELASTICIDAD Y OTROS		SENTADOS		SALTOS		GIROS	
D 30-30	D+	Special				No Wiper backside	
		Breath				No Wiper frontside	
		Antigüilla				Day & Night - Fishleg	D+
		Aguila cruzado				Toss - Tres	
D 20-30	D					Cruzado atras 2 ruedas	
						Swan a/r/s 2 ruedas	
						Cruzado 2 ruedas	
						Volte	
E 10-20	E+	Ocho				Swan 2 ruedas	
		Crazy Legs				Compás	
		X				1 pie a/r/s	E+
			Enantio/Perinteador/Moto				
E						Tip-Top cruzado	
						1 pie	
		Crazy				Cruzado a/r/s	
		Doble Crazy - Mesa				Cruzado	
E		Nelson cruzado				Sequiente	
		Nelson giro					

Si se especifica el **extremo** interno, indica la angulación de la rueda.

ANEXO B: SISTEMA DE PUNTOS PARA LA VICTORIA DE FREESTYLE SLALOM CLASSIC

La idea principal del sistema es calcular cuantas veces más de la mitad de los jueces han votado (de acuerdo con sus rankings) para un patinador en comparación a los otros patinadores. *Ejemplo:*

Tabla 1. La puntuación de los jueces

Nombre	Pen	Juez 1			Juez 2			Juez 3			Juez 4			Juez 5		
		Tec	Art	Total												
Patinador 1	1	42	23	64	42	22	63	41	24	64	44	23	66	44	25	68
Patinador 2	0	35	15	50	38	18	56	38	17	55	36	17	53	35	15	50
Patinador 3	2	38	17	53	30	12	40	29	12	39	37	16	51	33	12	43
Patinador 4	2	31	16	45	36	16	50	36	18	52	37	17	52	27	11	36
Patinador 5	0	28	18	46	33	25	58	25	14	39	33	18	51	25	14	39
Patinador 6	2,5	12	6	15,5	10	5	12,5	22	10	29,5	24	10	31,5	22	10	29,5
Patinador 7	2	21	10	29	7	4	9	21	9	28	26	9	33	15	8	21
Patinador 8	3	11	4	12	6,5	4	7,5	20,5	10	27,5	21	9	27	13	6	16

Tabla 2. Ranking de 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 3. Lista de puntos para la victoria y ranking final

	Patinador 1	Patinador 2	Patinador 3	Patinador 4	Patinador 5	Patinador 6	Patinador 7	Patinador 8	Criterio 1 Suma de punt. vic.	Criterio 2 PV locales	Criterio 3 Punt. tec.	Criterio 4 Punt. vic. total	Criterio 5 Puntuación total	Ranking
Patinador 1	5	5	5	5	5	5	5	5	7					1
Patinador 2	0	4	5	4	5	5	5	5	6					2
Patinador 3	0	1	2	3	5	5	5	5	4	5	167	21		3
Patinador 4	0	0	3	2	5	5	5	5	4	5	167	20		4
Patinador 5	0	1	2	3	5	5	5	5	4	5	144			5
Patinador 6	0	0	0	0	0	3	5	5	2					6
Patinador 7	0	0	0	0	0	2	5	5	1					7
Patinador 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0					8

La tabla muestra el número de jueces que han votado por el patinador en la columna contra los patinadores en la fila (puntos para la victoria).

Criterio 1: Criterio principal - el número de victorias contra todos los patinadores

Cuando cada patinador se compara con los otros patinadores, si los puntos de victoria del patinador en la celda son mayores que la mitad del número de jueces, se añade 1 punto al criterio 1 (Suma de la victoria). El ranking más alto es para la suma más alta. El significado del criterio 1 corresponde a la cantidad de veces más de la mitad de los jueces han votado a favor de este patinador contra los otros patinadores.

Criterio 2: Puntos locales para la victoria

Si hubiese un empate en el criterio 1 (por ejemplo, en esta tabla hay un empate entre los patinadores 3, 4 y 5 en criterio 1), los puntos para la victoria se calculan para estos 3 patinadores en relación unos con otros (puntos locales).

Criterio 3

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

Criterio 4

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

Criterio 5

Si hubiese un empate en el criterio 4, los patinadores serán clasificados según la suma de sus puntuaciones totales. Si hubiese un empate en el criterio 5, los patinadores tendrán el mismo ranking.

ANEXO C: MATRIZ DE FREESTYLE DERRAPES

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

ANEXO D: LISTA DEL EQUIPAMIENTO DE COMPETICIÓN

Nota: La lista muestra todo el equipo posible necesario para tu competición y la organización de la misma.

Nº	Descripción	Cantidad	Observaciones
1	Sistema de sonido	1 set	Con mesa de mezcla, etc. que pueda reproducir MP3 y conectarse a un ordenador para reproducir.
2	Microfono	2 o más	Microfono inalambrico o con cable largo, que pueda cubrir el lateral de la zona de competición al completo
3	Cable adaptador de audio	1 set	MP3 / equipo de cable de audio para ordenador
4	Cable largo de audio	1 Ud.	Permite a los jueces acceso directo al sistema de audio
5	Reproductor de audio	2 sets	Portátil, o IPad, reproductor de música, segundo suplente.
6	Walkie Talkie	7 Uds.	Pequeño enlace de radio portátil (receptor y transmisor) incluyendo cargador y aurífonos
7	Impresoras láser	1	Drivers de impresora
8	Cartuchos de impresora	1	
9	Alargaderas de corriente		Se recomienda traer 50 metros en un rollo cilíndrico y otra de 20 metros.
10	Círculo de alimentación	2	
11	Estación de primeros auxilios		Equipo de primeros auxilios o encargado de primeros auxilios
12	Mesas de jueces	8-10	La longitud de las mesas deberá ser de al menos 1,2 metros
13	Paño de mesa		Mesas de jueces
14	Silla de jueces	25	Jueces, área de check-in y recogeeconos

Nº	Descripción	Cantidad	Observaciones
15	Carpas	4	Eventos en exteriores, cada una de 3x3 metros
16	Auditorio		
17	Señalización de check-in	1	
18	Tablón de resultados	1	
19	Cinta métrica	1	30-50 metros
20	Cronómetro Classic & Battle	2 Uds.	
21	Banderas de mano	4	2 rojas, 2 blancas
22	Silbato	1	
23	Tarjetas, amarilla y roja	4	Parecidas a las de fútbol, amarilla/roja
24	Conos	8 sets	Cada set de 20, 2 sets de 4 colores cada uno con distintos colores al suelo de competición y que sean visibles.
25	Cinta adhesiva	100 m	Para la línea de comienzo y final, autoadhesiva para superficies no resbaladizas.
26	Cintas de seguridad		Aislante, 50 metros
27	Marcadores a base de agua	3	Marcadores del área de competición
28	Tiza		1 caja

Nº	Descripción	Cantidad	Observaciones
29	Bolígrafo de escritura	15	
30	Portapapeles	8	
31	Pegatinas para conos	150	Pegatinas redondas, 7,7 cm de diámetro, el agujero central 0,7 cm (transparente o hueco).
32	Papel A4	3 paquetes	
33	Sobre grande	30	Para tamaño A4
34	Papelería	1 equipo	Pegamento transparente, tijeras, grapadoras, grapas.
35	Portátil	1	Sistema Windows, para Speed Slalom y Battle.
36	Agua potable		Jueces
37	Separadores de carril para Speed Slalom		15 ~ 20 cm de altura. Longitud total de 16 metros.
38	Señal de carril para Speed Slalom	4 Uds.	30 cm de altura, 25 cm de longitud.
39	Fondo para el área de resultados / Photocall		Aproximadamente de 3x3 metros
40	Área de resultados		Sofá de 4 plazas o 4 sillas
41	Cronómetro		Speed Slalom
42	Pantalla grande o TV		Tamaño grande, puede conectarse a un ordenador, para el cronómetro de Battle y Speed Slalom.

Nº	Descripción	Cantidad	Observaciones
43	Banco de descanso		Asientos para 20-30 personas
44	Colchonetas de gimnasio		Uso interior, para Speed Slalom como cojín de la pared.
45	Contenedores de basura (bolsas)	2 paquetes	
46	Fregona	3	Mopa absorbente
47	Identificación		Jueces, voluntarios, atletas, entrenadores, delegados, jefes de equipo, medios de comunicación.
48	Etiquetas con número		Tela, 18x12 cm, una pieza por cada atleta, con un imperdible.
49	Imperdible		4-5 por atleta
50	Vestimenta de jueces		Basado en el número de jueces
51	Vestimenta de voluntarios		
52	Personal de competición	11	2 check-in, 8 recoge conos en 2 grupos, 1 registro
53	Soporte de acrílico	4 Uds.	Altura de la base 10 cm * 30 cm de ancho * 25 cm de largo, triangular
54	Medallas		Todas las categorías, los tres principales premios
55	Certificado		Todas las categorías, los seis principales premios
56	Certificado de participación	de	Basado en el número de atletas

Nº	Descripción	Cantidad	Observaciones
57	Seguro para los competidores		
58	Área de descanso para jueces	1	
59	Área de descanso para los competidores	Varias habitaciones	
60	Sala de prensa		Con Wifi, múltiples interfaces de alimentación, bebidas, snacks, sillas
61	Telón de fondo de la competición		
62	Pódium		
63	Bandeja de presentación		
64	Bandeja, paño rojo		
65	Dispositivo de izamiento de bandera		
66	Equipo de izamiento de bandera		
67	Banderas de los clubes participantes		
68	Bandera Autonómica para la entrega de premios		
69	Himno Autonómico		
70	Protocolo		
71	Sala de reuniones		Reunión de jueces y reunión de entrenadores / líderes de equipo
72	Equipos de asta de bandera		Tipo extraíble
73	Madera o tela grande		Área de competición aislada y área de calentamiento

ANEXO E: PUNTOS ASIGNADOS PARA EL RANKING AUTONÓMICO

Posición	Clase A	Clase B	Clase C
1	200	100	50
2	180	86	48
3	169	78	46
4	161	72	44
5	153	66	43
6	147	62	41
7	141	58	40
8	137	55	38
9	133	52	37
10	130	50	36
11	127	48	35
12	125	46	34
13	122	44	33
14	120	43	32
15	118	41	31
16	116	40	30
17	114	38	29
18	113	37	28
19	112	36	27
20	111	35	26
21	110	34	25

Posición	Clase A	Clase B	Clase C
22	109	33	24
23	108	32	23
24	107	31	22
25	106	30	21
26	105	29	20
27	104	28	19
28	103	27	18
29	102	26	17
30	101	25	16
31	100	24	15
32	99	23	14

Tipos de Competiciones:

Clase A: Campeonato de Andalucía

Clase B: Prueba de la Liga de Andalucía

Clase C: Otras competiciones a criterio de la FAP