



## I JUEGOS SUDAMERICANOS DE LOS DEPORTES SOBRE RUEDAS

### REGLAMENTO SUDAMERICANO 2021: INLINE FREESTYLE

#### REGULACIONES DE INSCRIPCION:

Si hay suficientes inscriptos hombres y mujeres, las categorías de la competición se pueden dividir en categorías Masculino y Femenino. En el caso de no ser suficientes para dividirlos en categorías, la competición puede ser unisex. La decisión final queda a discreción del Juez Principal del evento y el organizador. La cantidad mínima para abrir una categoría es de 3 a 5 patinadores, a discreción del Juez Principal y el organizador del evento.

Si hay suficientes inscriptos para dividirlos por edad, las categorías de la competición pueden dividirse en Junior y Senior. La decisión final queda a discreción del Juez Principal y el organizador del evento.

#### CATEGORIAS POR EDAD:

**JUNIOR** entre 10 y 17 años de edad.

**SENIOR** 18 años de edad o más.

Para el 2021, Juniors son aquellos nacidos entre el 1ro de Enero del 2004 y el 31 de Diciembre del 2011, Senior son aquellos nacidos antes del 31 de Diciembre del 2004.

Cualquier excepción en la edad de las categorías podrá ser considerada antes de la fecha límite de la inscripción por parte del Juez Principal del evento y el organizador.

Cualquier cambio en los detalles de las inscripciones, incluyendo los nombres para Pair Slalom deben ser realizados antes de la fecha límite de inscripción. Cambios realizados luego de esa fecha NO serán aceptados.

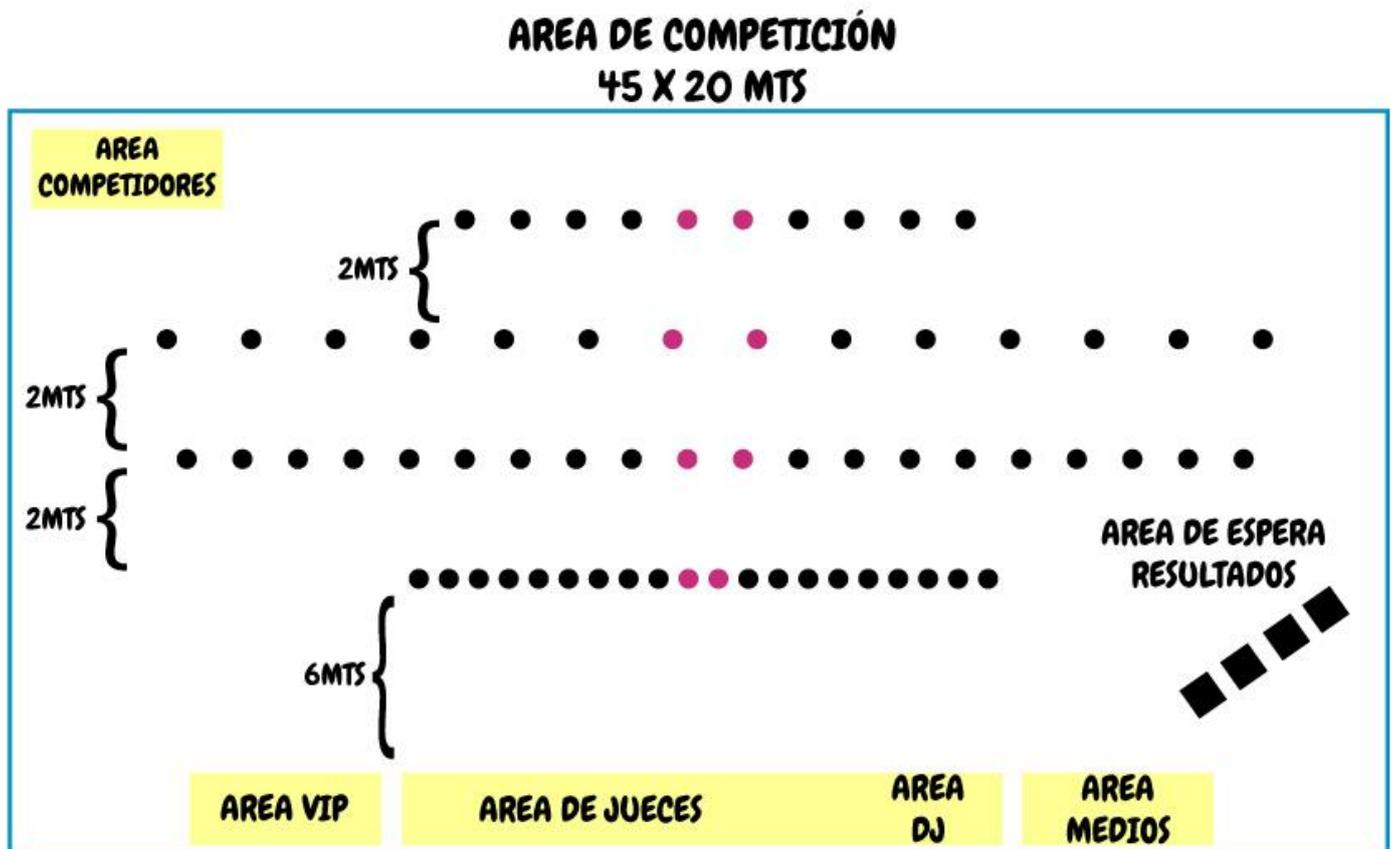
Los competidores que no realicen el check-in antes de la fecha límite impuesta por el organizador, quedaran descalificados de la categoría.

### BATTLE FREESTYLE SLALOM

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

## ÁREA DE COMPETICIÓN:

El área de competición para Battle Freestyle Slalom es el mismo que para Classic Freestyle Slalom con una línea adicional de 10 conos a una distancia de 80 cm, situado 2 m de la línea de conos de 120 cm.





## **COMPOSICIÓN DE LOS GRUPOS:**

os grupos son calculados de acuerdo con el último Ranking World Skate de Battle. Si el patinador no dispusiese de ranking se ordenarán por orden alfabético al final de la lista. Aquellos patinadores que lleven más de un año sin competir en Ranking World Skate serán colocados al final de los competidores con ranking y entre los nuevos ingresantes sin ranking por orden alfabético.

Los patinadores compiten en grupos de mínimo 3 patinadores y un máximo de 4 con el objetivo de superar a los oponentes. 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; 12-16 patinadores > 4 grupos; 18-23 patinadores > 6 grupos; 24-32 patinadores > 8 grupos; etc. 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.

## **NORMATIVA DE COMPETICIÓN:**

- Los patinadores de un grupo tienen el mismo número de pasadas (cada pasada tiene una duración de 30 segundos) y se realizan uno por uno. La cuenta regresiva se inicia cuando el patinador entra en el primer cono. A los 30 segundos los jueces dejarán de juzgar.
- El número de pasadas en un grupo (ronda) varía: hasta la ronda de los cuartos de final los patinadores tienen 2 pasadas en donde una tercera puede ser agregada a discreción del juez principal. En los cuartos de final y semifinales los patinadores tienen 3 pasadas cada uno. En la final de consolación los patinadores tienen 2 pasadas y 1 last trick cada uno. En la final los patinadores tienen 3 pasadas y 1 last trick cada uno.
- En la categoría sub-16(menores), los patinadores tendrán 2 pasadas cada uno hasta la final, Donde pasarán a tener 2 pasadas y last trick cada uno.
- Los patinadores del primer grupo son llamados a calentar en el área de competición (15Min). Mientras tanto, el speaker presenta a los patinadores y anuncia su orden dentro del grupo en cuestión.
- Antes de cada ronda, los patinadores deberán esperar a que el speaker les dé paso para ir.
- El DJ está a cargo de la música. Los patinadores no pueden elegir su música.

## **DURANTE LAS RONDAS:**

- Los patinadores pueden hacer uso de los filas de conos a su gusto. No es obligatorio el uso de todas las líneas o patinar entre cada cono.
- Solo las actuaciones de la ronda dentro del grupo actual son tomadas en cuenta. Las actuaciones de rondas pasadas no son tomadas en cuenta.
- Si el tiempo no se muestra en una pantalla, el speaker deberá anunciar los 15 o 10 seg y los 5 seg restantes de la pasada del patinador.

## **AL FINALIZAR LAS RONDAS DE CADA GRUPO:**

- Los patinadores deberán esperar el resultado en el área de resultados.
- Durante la deliberación de los jueces, el speaker llama a los patinadores del siguiente grupo a calentar.
- Cuando la deliberación de los jueces termina, el speaker frena 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 patinadores que recibieron los primeros dos puestos pasan a la siguiente ronda, los otros 2 patinadores quedan eliminados. En caso de grupos de tres personas, se anunciará primero el primer patinador clasificado (1).

- Al terminar la semifinal, los dos mejores patinadores de cada grupo son clasificados para competir en la final para los puestos 1-4. Mientras, los 2 últimos clasificados de cada grupo competirán por los puestos 5-8 en la final de consolación, en caso de que haya tiempo suficiente para que se celebre.

- Únicamente en la final, los patinadores finalistas escogen su orden de la siguiente forma: el patinador mejor clasificado en el Ranking Nacional 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.

### **BEST TRICK:**

En cualquier ronda, en caso de empate entre dos patinadores (a excepción de finales), los jueces pueden solicitar un Best Trick. El patinador debe seleccionar un solo truco dentro de la matriz de trucos y debe repetirlo en la mayor cantidad de conos posibles. La decisión final de los jueces estará basada solo en la performance del best trick, sin importar en la performance de las pasadas anteriores del patinador.

El procedimiento del best trick es el siguiente: El orden para ejecutarlo se decidirá lanzando una moneda por el juez principal. El ganador de la tirada escoge el orden de salida. 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.

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.

### **LAST TRICK:**

El Last Trick es una pasada suplementaria agregada a la final de consolación y la final. Este consiste en un solo truco repetido tantas veces como sea posible. La diferencia con el anterior se basa en que la suma de las rondas anteriores y el Last Trick son tomados en cuenta por los jueces para el ranking del grupo.

El proceso del Last Trick es de la siguiente forma: El orden es el mismo que el de las rondas. 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.

### **REQUISITOS TÉCNICOS:**

- Trucos estándar y requisitos generales: Un truco es un movimiento de slalom ejecutado en la fila de conos que puede ser identificado por el juez. Los trucos serán ejecutados en cualquier número de conos, pero el número mínimo de conos para que un truco se considere válido por un juez sin penalizaciones será de 4 conos; o 3 para trucos de giro.

- Transiciones: 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.

- Familias de trucos: Son tomadas en cuenta por los jueces. No es obligatorio para el patinador usar todas las familias de trucos, sin embargo, la variedad es un factor determinante para comparar patinadores.



- **Intentos:** Los jueces no pueden considerar “intentos” de trucos o transiciones como trucos en sí, si no, como trucos fallidos o incluso no considerarlos para nada si no están correctamente ejecutados y terminados.
- **Puntuación:** Las actuaciones de los patinadores de un mismo grupo no serán puntuadas, sino que se realiza un el juzgado por comparación directa entre los patinadores del mismo grupo.

### **CRITERIOS PARA JUZGAR:**

- **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 caído. 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.
- **Continuidad y flujo:** Los trucos 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.
- **Variedad:** Realizar un amplio abanico de trucos muestra un logro técnico más completo, que solo enfocarse en una habilidad.
- **Footwork, enlaces y transiciones:** La integración de un truco en el footwork muestra un logro técnico superior 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.

### **PENALIZACIONES:**

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

- **Conos tirados o esquivados:** dentro del Freestyle no son tomados en consideración, sin embargo, en trucos de formato técnico (trucos en punta), por más que esquite o tire algún cono se lo tomará con consideraciones.
- **Caídas:** en caso de una caída, sólo se tendrá en cuenta el truco realizado hasta la pérdida de equilibrio del patinador.
- **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.

### **RECOGE CONOS:**

- Los recoge conos tienen que recolocar todos los conos en sus marcas después de cada pasada.
- Los recoge conos tienen que asegurar que el área esté libre para la siguiente pasada.

### **TRUCOS:**

- **Freestyle:** Es el conjunto de trucos básicos, movimientos y sus vinculaciones hechos bajo la interpretación del propio patinador. Factor creativo asociado.

- **Técnico:** Son aquellos trucos de posturas, puntos de apoyo y dinámicas complejas, que requieren de un nivel superior de dominio de patín y concentración. Son determinantes para su análisis el tipo y dificultad de truco y la cantidad de repeticiones.

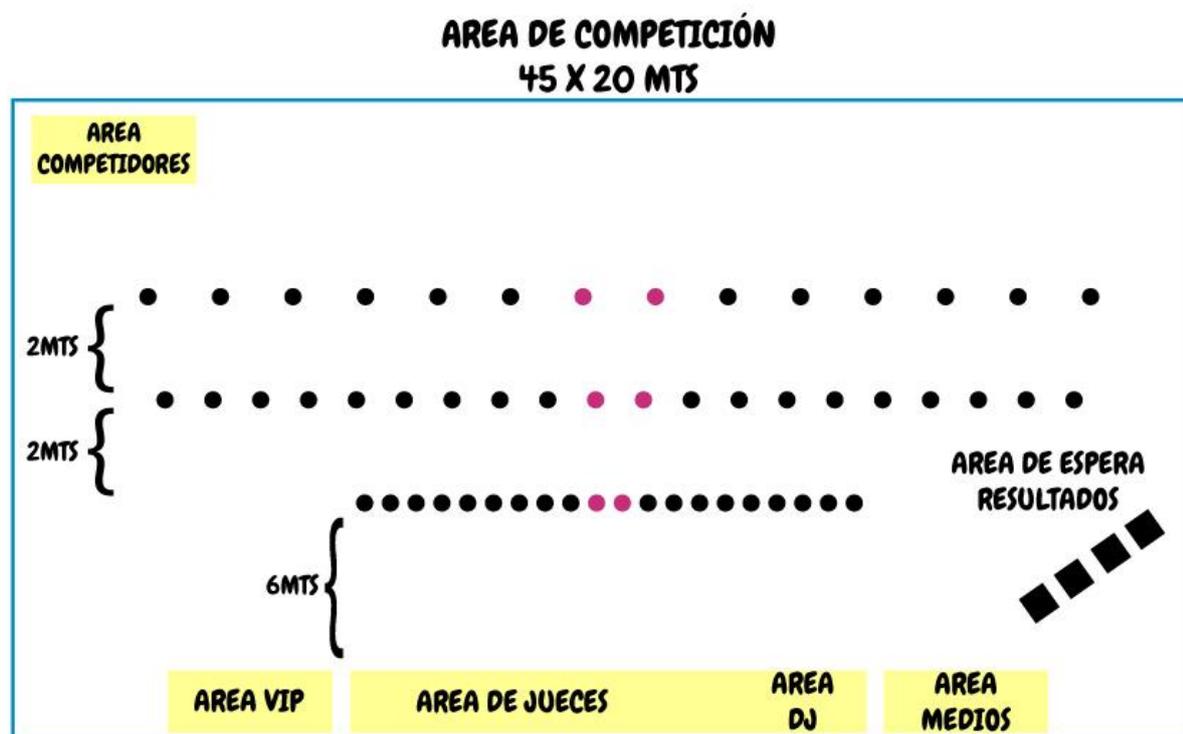
## FAMILIA DE TRUCOS:

- **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.
- **Figuras de salto:** los pies del patinador deberán abandonar el suelo juntos.
- **Figuras de giro:** el patinador deberá mantener al menos una rueda tocando el suelo y mantenerse dentro de la línea mientras gira.
- **Figuras a una rueda / wheeling:** figuras ejecutados en línea recta, sea hacia delante o hacia atrás, dentro de la línea de conos y con una sola rueda tocando el suelo.
- **Otras figuras:** son el resto de figuras, los que no son figuras sentados, de salto, de giros ni a una rueda / wheeling.

## FREESTYLE SLALOM CLASSIC:

Los patinadores se preparan para una pasada coreográfica de música a propia elección, quienes actuaran en un tiempo permitido específico en la competencia.

## AREA DE COMPETICION





Habrán 3 líneas de conos con 2 metros de separación entre cada línea. El orden de las líneas comienza con la línea más cercana a los jueces: 50cms, 80cms y 120cms. Las líneas de 50 t 80 cms cuentan con 20 conos. La línea de 120 cuenta con 14 conos. El centro de cada línea debe estar alineada al centro de la mesa de jueces

### **REQUISITOS DE TIEMPO (DURACIÓN DE LA RONDA):**

La duración de una ronda de Freestyle Slalom Classic deberá estar entre los 105 y 120 segundos (1:45-2 min). El tiempo empieza a contar cuando comienza la reproducción de la música. La música empieza cuando el patinador está preparado.

La ronda termina cuando el patinador lo indica o cuando la música se para.

### **ROPA:**

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

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

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

Si parte de la vestimenta es quitada o tirada intencionalmente entonces se considerará un accesorio. Las decisiones sobre si la vestimenta es o no adecuada recaen sobre el juez principal.

### **COMPORTAMIENTO DURANTE LA RONDA:**

Se puede utilizar canciones aprobadas \*\*\*SIN CONTENIDO EXPLICITO\*\*\*.

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

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

### **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.

### **PUNTUACION TECNICA:**

La puntuación técnica está basada en lo siguiente:

**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.

**Variación:** 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 válidas es de 8. Si el patinador valida menos de 8 figuras, será penalizado por el juez.



La distribución óptima y recomendada de las figuras por familias, y la contribución en la puntuación por familias es la siguiente:

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

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

**Footwork:** La dificultad, velocidad y variedad en las figuras de footwork ejecutadas incrementará la puntuación técnica. Footwork sencillo o básico disminuirá esa puntuación técnica.

**Limpieza:** Se juzgará la ejecución de las figuras de forma exhaustiva, debiéndose estas ser ejecutadas 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.

## **PUNTUACION ARTISTICA:**

Los jueces reflejan en la puntuación artística el “Show” 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  $\pm 10$  puntos, y se basa en lo siguiente:

**Ejecución 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.

**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 tempo para expresar el estado de ánimo, el ritmo y la velocidad de la música.

**Gestión de figuras:** Este criterio mide la dificultad del lugar donde se realizan las figuras en las líneas de conos y con la música.

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

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

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.

## **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; y puntuación artística entre 0 y 70 puntos. La puntuación final se aproxima al decimal más cercano para determinar el resultado.

## **VALORACION ESTANDAR DE FIGURAS Y REQUISITOS GENERALES:**

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.

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

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.



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, plantar, número 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.

## **FAMILIAS DE FIGURAS Y REQUISITOS ESPECIFICOS:**

**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.

**Figuras de salto:** los pies del patinador deberán abandonar el suelo juntos.

**Figuras de giro:** el patinador deberá mantener al menos una rueda tocando el suelo y mantenerse dentro de la línea mientras gira.

**Figuras a una rueda / wheeling:** figuras ejecutados en línea recta, sea hacia delante o hacia atrás, dentro de la línea de conos y con una sola rueda tocando el suelo.

**Otras figuras:** son el resto de figuras, los que no son figuras sentadas, de salto, de giros ni a una rueda / wheeling.

## **PENALIZACIONES:**

### **Penalización por tiempo:**

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

### **Penalización por conos movidos o intervalos de conos no pasados:**

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.

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

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

### **Penalización por error:**

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).

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

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

### **Interrupción durante la ronda:**

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.

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.

### Música recibida después de plazo.

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

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.

### Trucos errados o familias faltantes

Si un patinador realiza menos trucos (o menos de 8 exitosos trucos), obtendrá una reducción en el puntaje del jurado en marca de Variedad Técnica o 2 puntos por cada truco no realizado con éxito

Si un patinador no realiza un truco por cada familia descripta recibirá una reducción en el puntaje del jurado en la marca de Variedad Técnica de 3 puntos por cada familia no realizada exitosamente.

### 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 o intervalo no pasado.                                    |
| Intervalos no utilizados      | 5                      | Para más de 5 intervalos no pasados.   |
| Perdida ropa                  | 2                      | Caída de ropa o accesorios, incluidas gafas.                                   |
| Vestimenta Lanzada            | Descalificación        | Por uso de vestimenta como accesorio para lanzar.                              |
| Penalización musical          | 10                     | Por retraso en el envío de la música.  |

### RECOGE CONOS:

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

Se recomienda a los recoge conos no llevar patines cuando están realizando su labor.

### RANKING:

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).

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.



## **FREESTYLE SLALOM CLASSIC EN PAREJA:**

Dos patinadores prepararán una coreografía con una música a su elección, que ejecutarán en un momento determinado durante la competición. La puntuación se basa en la sincronización y la expresión musical, así como en la técnica.

### **ÁREA DE COMPETICIÓN:**

El área de competición de slalom en pareja es el mismo que el área de competición de Classic Slalom.

### **NORMATIVA DE COMPETICIÓN:**

Aparte del orden de participación, las normas de slalom en pareja son las mismas que para Freestyle Slalom Classic. El orden de participación se realiza de acuerdo con la suma del ranking de Classic de los dos patinadores de cada pareja (se tomará el último ranking del año anterior, en su defecto el último WS y, si aun así no tienen ranking, se ordenarán al principio de manera aleatoria), comenzando con el total más alto frente al total más bajo.

### **REQUISITOS DE TIEMPO (DURACIÓN DE LA RONDA):**

Con la excepción de la duración de la ronda, las normas para establecer/calcular son los mismos que para Freestyle Slalom Classic. La duración de la ronda de slalom en pareja es de entre 160 y 180 segundos (2 min 40 seg - 3 min).

### **ROPA:**

Las normas de ropa son las mismas que para Freestyle Slalom Classic.

### **COMPORTAMIENTO DURANTE LA RONDA:**

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

### **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 depende parcialmente del nivel técnico.

#### **Puntuación técnica**

Las normas de la puntuación técnica son las mismas que para Freestyle Slalom Classic.

#### **Puntuación artística**

Las normas de la puntuación artística son las mismas que para Freestyle Slalom Classic.

#### **Sincronización**



La actuación de los dos patinadores deberá tener la misma coordinación y sincronización corporal, ejecutando los mismos movimientos en la misma dirección. Las variaciones son posibles: ej. Talón/punta, hacia delante/atrás, derecha/izquierda.

El efecto espejo no se juzga como parte de la puntuación de sincronización. Se incluye en la puntuación artística.

### **REQUISITOS DE TIEMPO (DURACIÓN DE LA RONDA):**

Con la excepción de la duración de la ronda, las normas para establecer/calcular son los mismos que para Freestyle Slalom Classic.

La duración de la ronda de slalom en pareja es de entre 160 y 180 segundos (2 min 40 seg - 3 min).

### **ROPA:**

Las normas de ropa son las mismas que para Freestyle Slalom Classic.

### **COMPORTAMIENTO DURANTE LA RONDA:**

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

### **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 depende parcialmente del nivel técnico.

#### **Puntuación técnica**

Las normas de la puntuación técnica son las mismas que para Freestyle Slalom Classic.

#### **Puntuación artística**

Las normas de la puntuación artística son las mismas que para Freestyle Slalom Classic. Sincronización

La actuación de los dos patinadores deberá tener la misma coordinación y sincronización corporal, ejecutando los mismos movimientos en la misma dirección. Las variaciones son posibles: ej. Talón/punta, hacia delante/atrás, derecha/izquierda.

El efecto espejo no se juzga como parte de la puntuación de sincronización. Se incluye en la puntuación artística.

### **PUNTUACIÓN:**

La puntuación máxima en Freestyle slalom classic en pareja es de 200 puntos. Habrá 3 componentes en la puntuación. La puntuación técnica máxima es de 60 puntos, la puntuación artística máxima es de 70 puntos y la puntuación de sincronización máxima es de 70 puntos. La puntuación final se aproxima al decimal más cercano para determinar el resultado final.

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

## PENALIZACIONES:

Son las mismas que para Freestyle Slalom Classic.

## RECOGE CONOS:

Las normas de recoge conos son las mismas que para Freestyle Slalom Classic.

## RANKING:

El ranking final se calcula de la misma manera que en Freestyle Slalom Classic con la salvedad de que si los participantes de la pareja son de distintas categorías contarán 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 y no se permite el cambio de parejas durante la temporada.

## BATTLE FREESTYLE DERRAPES:

Los patinadores competirán en grupos de 4 y tendrán varias rondas para sobrepasar a sus oponentes en técnica. Los dos mejores pasarán a la siguiente manga. El ranking se hace por comparación directa entre los patinadores.

## ÁREA DE COMPETICIÓN:

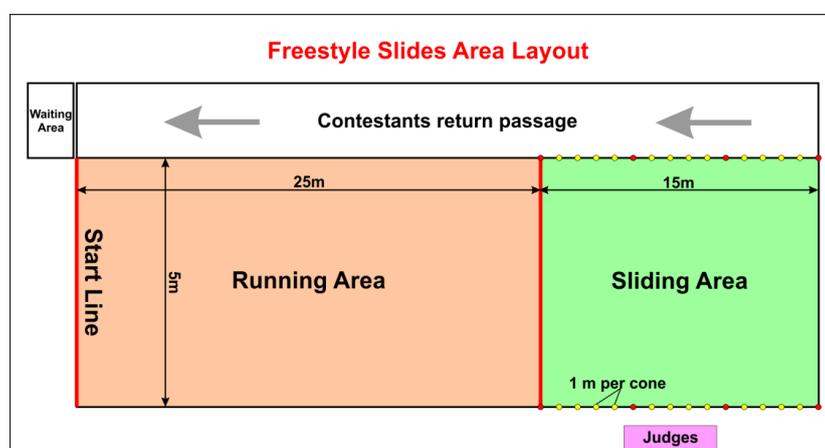
La superficie del área de competición deberá ser apropiada para derrapar: plana y lisa, sin agujeros ni baches.

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

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:

Una zona de aceleración de 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.

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. Las composiciones de grupos son las mismas que para Battle Freestyle Slalom.





## **NORMATIVO DE COMPETICIÓN:**

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

El número de rondas en un grupo varía: hasta la final, los patinadores tienen 4 rondas cada uno. En la final, los patinadores tienen 5 rondas cada uno.

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

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

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

## **DURANTE LAS RONDAS:**

Los patinadores pueden hacer derrapes simples o combinaciones de derrapes. No habrá limitaciones.

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

En la final, los mejores 4 derrapes (de 5) de cada patinador son tenidos en cuenta.

Las actuaciones en mangas previas no son tenidas en cuenta.

El derrape descartado será usado en caso de empate.

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

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

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.

Después de las rondas al final de cada grupo:

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

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 son eliminados.

En la Manga Final:

Al final de la semifinal, los dos mejores patinadores de cada grupo son clasificados para competir en la final para los puestos 1-4. Los 2 últimos clasificados de cada grupo competirán por los puestos 5-8 en la final de consolación en caso de que haya tiempo para poderse realizar.

Solo en la final, los patinadores finalistas escogen su orden de la siguiente forma: el patinador mejor clasificado en el Ranking World Skate de derrapes escoge primero uno de los 4 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.

## **MEJOR DERRAPE:**

En cualquier manga, en caso de empate entre dos patinadores los jueces pueden pedir un "mejor derrape".

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

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.

El proceso de mejor derrape es de la siguiente forma:



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

Cada patinador en cuestión tiene un máximo de 2 intentos consecutivos. Solo el mejor intento es tomado en cuenta. Una vez que los mejores derrapes son ejecutados, el speaker ira a la mesa de jueces y entregara el micrófono a cada juez quienes anunciarán su decisión individual. El patinador que consiga más votos ganará el Mejor Derrape.

### **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:

**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.

La longitud mínima para un derrape simple es de 2 m.

**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 2 m y la distancia de transición no puede exceder 1 m.

**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. Se valorará positivamente el control del cuerpo y el dominio del tronco superior.

**Variedad de derrapes:** realizar un amplio abanico de derrapes muestra un logro técnico más completo que solo centrarse en una habilidad.

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

### **PENALIZACIONES:**

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

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

Si una mano toca el suelo, el derrape será tomado en consideración y la calidad técnica será degradada.

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

### **RANKING:**

El ranking de Battle Freestyle Derrapes sigue la misma organización que Battle Freestyle Slalom

## SPEED SLALOM:

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

### ÁREA DE COMPETICIÓN:

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

Habrán 2 líneas de 20 conos, separados entre sí una distancia de 80 cm. Las líneas de conos se colocan a 4 metros de distancia como mínimo.

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.

Habrán 2 líneas de salida paralelas, colocadas a 2 m de distancia entre sí. El punto de salida de cada patinador está marcado por un rectángulo de 2 m de largo y 40 cm de ancho.

El primer cono está colocado a 12 m de distancia desde la línea de salida más cercana. La línea final se coloca 80 cm desde el último cono.

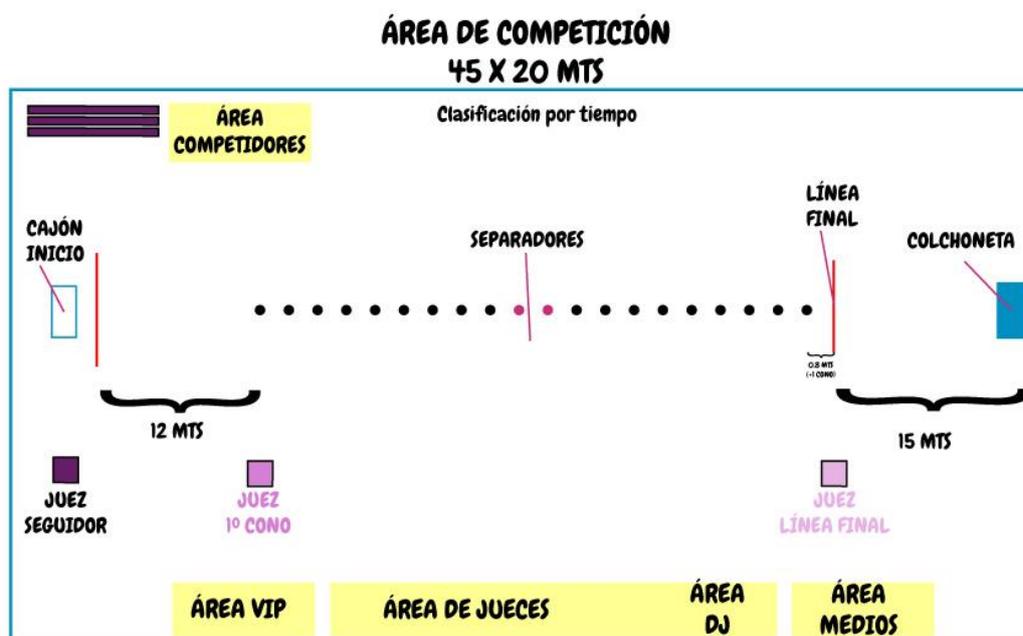
La longitud total de cada línea de conos se calcula como  $(12 + 0,8) + (19 \times 0,8) = 28 \text{ m}$ .

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.

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 (+/- 2cm) respecto al suelo.

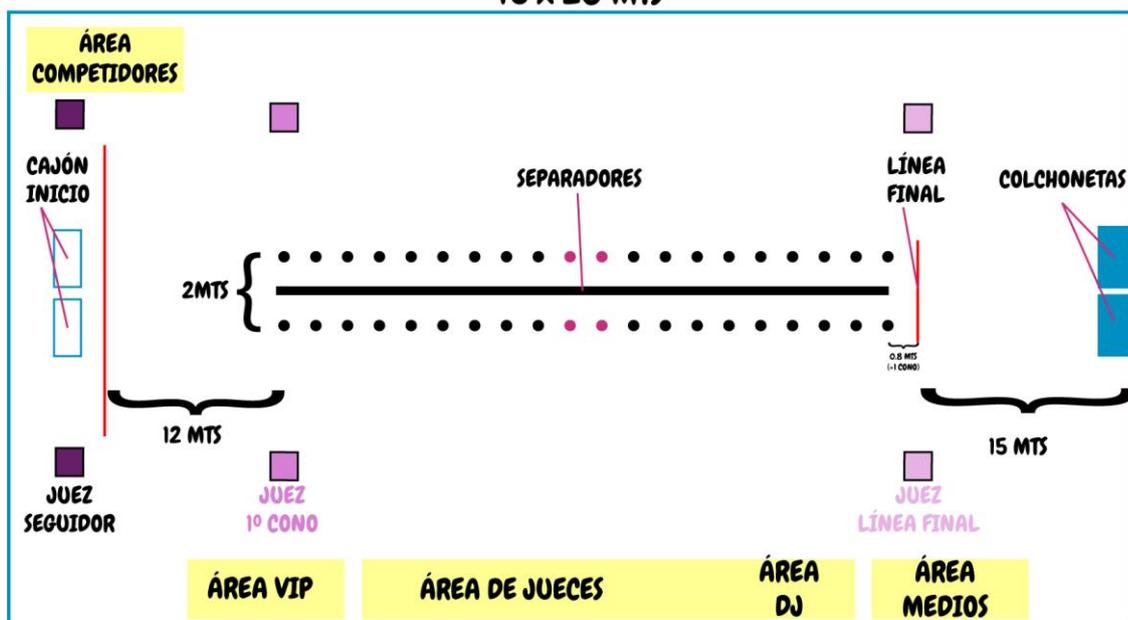
Durante la ronda final, no habrá sensores en la línea de salida y los sensores de la línea de llegada también deben establecerse a 20 cm (+/- 2cm) respecto al suelo.

### ÁREA DE SPEED SLALOM PARA CLASIFICACIÓN POR TIEMPO



## ÁREA DE SPEED SLALOM PARA FASE FINAL DE ELIMINACIÓN POR KO

### ÁREA DE COMPETICIÓN 45 X 20 MTS



### NORMATIVA DE COMPETICIÓN

Speed Slalom está estructurado 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.

#### FASE DE CLASIFICACION (pruebas de tiempo)

Habrás 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.

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

El orden de participación de la segunda 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.

Dependiendo del número de patinadores y lo que disponga el juez principal, los top 4, 8, 16, 32 o 64 patinadores son clasificados para la fase final.

#### FASE FINAL (sistema KO)

Los patinadores clasificados son agrupados en grupos de la siguiente manera: El primer clasificado contra el último clasificado, el segundo clasificado contra el penúltimo clasificado. El primer patinador que gane 2 carreras avanza a siguiente manga, el otro se queda fuera.

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.

Si después de 5 carreras no hubiese ganador, el patinador con mejor ranking es declarado ganador y pasa a la

siguiente manga.

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 cometido por los puestos 3 y 4 en la final de consolación.

## REQUISITOS DE SPEED SLALOM:

### Salida y "señal" de salida

#### Fase de clasificación (pruebas de tiempo)

La "señal" de salida para una clasificación de salida libre es: "En sus marcas" (on your marks).

El patinador tiene que empezar su ronda dentro de 5 segundos después de la señal de salida, si no se considera salida falsa. En caso de dos salidas falsas consecutivas, la ronda se declara nula.

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 y no pueden rodar. 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.

#### Fase final (sistema KO)

El proceso de aviso de salida de una ronda en la fase final es: "En sus marcas (on your marks). Listos (Set). [Señal de pitido]"

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

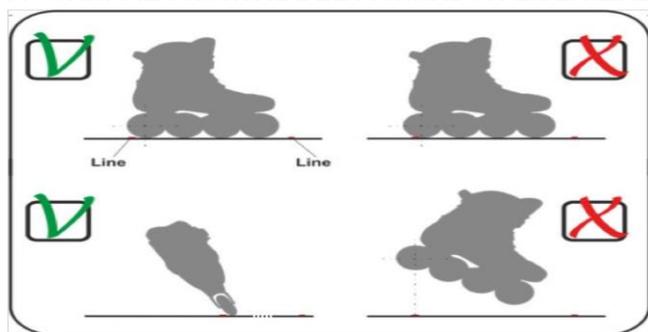
"Listos" (Set): ningún movimiento u oscilación del cuerpo se permite después del aviso "Listos" o se les señalará salida falsa.

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

El patinador deberá entrar a la línea de conos en un pie. Está permitido estar en una rueda en el trayecto de la pasada y el patinador no puede ser penalizado por ello.

El patín delantero del patinador deberá estar dentro de la caja de salida (40 cm x 2 m) y ninguna parte del mismo, incluido las ruedas, deberá tocar la línea delantera o 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 y no pueden rodar. Si se le da la salida al patinador y no está colocado bajo las indicaciones anteriores, se le dará una salida falsa. En caso de dos salidas falsas consecutivas, la ronda se considerará nula.

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





Una línea, perpendicular a los conos y que cruza el primer cono en su centro, marca el final de la zona de aceleración y el comienzo de la zona de slalom.

Los patinadores tienen que entrar en la línea de conos a un pie (véase figura).

### **LINEA FINAL:**

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

### **PENALIZACIONES:**

**Penalizaciones de la línea de salida:**

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

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

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

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

**Penalizaciones del primer cono**

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.

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.

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

**Penalizaciones de slalom:**

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.

**Penalizaciones de la línea final:**

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.

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

**Penalizaciones de conos:**

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

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.

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

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

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

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.

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 clasificará a todos los participantes directamente para el KO System por orden de ranking nacional, 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 World Skate en segunda instancia y, en orden aleatorio en última instancia si no se tuviese ningún ranking.

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.

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

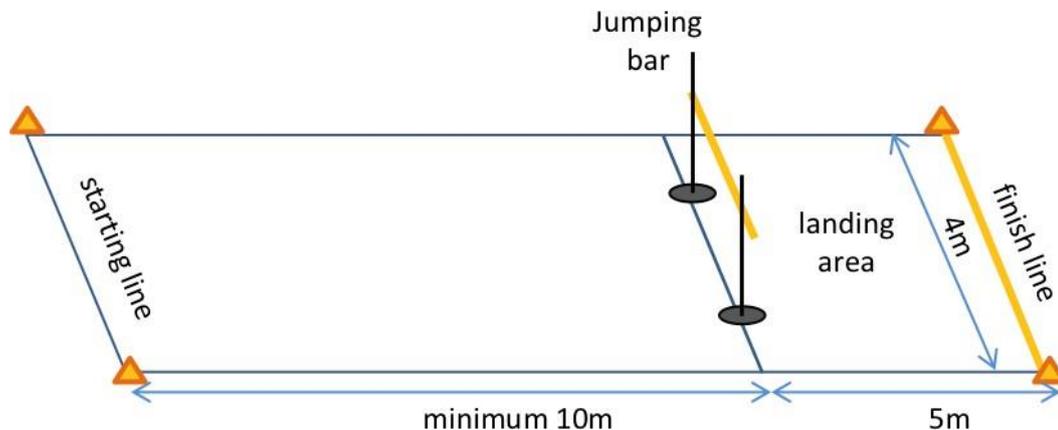
### RECOGE CONOS:

Las normas de recoge conos son las mismas que para Freestyle Slalom Classic

## SALTO:

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

### ÁREA DE COMPETICIÓN



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

El área de competición deberá ser como mínimo de 15 m de largo y 4 m de ancho, incluyendo:

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.

Una zona de salida de 5 m delimitada por una línea para determinar si el salto nulo en caso de caída.

La longitud del listón deberá ser preferentemente igual o superior a los 3 metros, nunca inferior a 2,50 m y un diámetro de mínimo 2'50 cms, 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). El saltómetro estará graduado desde 40 cms al menos hasta 170 cms



## **NORMATIVA DE COMPETICIÓN:**

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

El salto está estructurado en dos fases: Una fase de clasificación, en la que se irá incrementando la altura de la barra de salto de una forma predeterminada, y una 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.

### **Fase de clasificación:**

Los competidores tendrán 2 intentos para superar cada altura en esta fase.

### **Fase final:**

Los tres competidores finalistas decidirán cuanto 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.

### **REQUISITOS DE SALTO**

#### **Salida y aviso de salida**

El aviso de salida para una clasificación de ambas fases será por su nombre o un pitido de silbato.

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.

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.

## **PENALIZACIONES**

### **Salto nulo**

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.

Cuando un competidor es llamado a saltar tendrá 30 segundos para realizar el salto. Pasado este tiempo se le dará el intento como nulo.

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

## **RANKING**

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



## **EMPATES:**

**En caso de empate a la hora de cubrir podios:**

**El puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de saltos durante toda la competición hasta la última altura superada.**

**Si el empate persiste, el puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de fallos durante toda la competición hasta la última altura superada.**

**Si aun así el empate persiste, el puesto más alto se adjudicará al competidor que tenga el primer fallo a una altura más elevada.**

**Si el empate persiste, los patinadores deberán volver a saltar la última altura conseguida, incrementando de 2 en 2 cm hasta desempatar siendo la altura máxima para desempatar la altura en la que se produjo el empate.**

**Además, si un competidor superase dicha altura a la primera y otro(s) fallas en ganaría automáticamente el competidor que ha saltado a la primera continuando con el segundo intento solo y exclusivamente si hubiese más participantes empatados en el podio.**

**Si ninguno consiguiese superar dicha altura en dos intentos, o ambos superasen la altura en la que se produjo el empate, los competidores serán considerados por igual y quedarán empatados en el ranking.**

**En caso de empate del cuarto en adelante:**

**El puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de saltos durante toda la competición hasta la última altura superada.**

**Si el empate persiste, el puesto más alto se adjudicará al competidor con menor número de fallos durante toda la competición hasta la última altura superada.**

**Si aun así el empate persiste, el puesto más alto se adjudicará al competidor que tenga el primer fallo a una altura más elevada.**

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

## **ANEXOS (próximas tres páginas)**



## ANEXO B: Matriz de Victoria Classic

| Name     | Pen | Judge 1 |       |       | Judge 2 |       |       | Judge 3 |       |       | Judge 4 |       |       | Judge 5 |       |       |
|----------|-----|---------|-------|-------|---------|-------|-------|---------|-------|-------|---------|-------|-------|---------|-------|-------|
|          |     | Tech    | Style | Total |
| Skater 1 | 1   | 42      | 33    | 74    | 32      | 27    | 58    | 41      | 34    | 74    | 44      | 35    | 78    | 44      | 36    | 79    |
| Skater 2 | 0   | 35      | 25    | 60    | 28      | 19    | 47    | 38      | 28    | 66    | 36      | 27    | 63    | 35      | 25    | 60    |
| Skater 3 | 2   | 38      | 28    | 64    | 22      | 16    | 36    | 29      | 22    | 49    | 36      | 27    | 61    | 32      | 26    | 56    |
| Skater 4 | 2   | 31      | 26    | 55    | 26      | 19    | 43    | 36      | 28    | 62    | 37      | 27    | 62    | 27      | 18    | 43    |
| Skater 5 | 0   | 28      | 28    | 56    | 35      | 28    | 63    | 25      | 24    | 49    | 33      | 28    | 61    | 25      | 19    | 44    |
| Skater 6 | 2,5 | 12      | 16    | 25,5  | 15      | 7     | 19,5  | 22      | 20    | 39,5  | 24      | 20    | 41,5  | 22      | 12    | 31,5  |
| Skater 7 | 2   | 21      | 20    | 39    | 14      | 5     | 17    | 21      | 19    | 38    | 26      | 19    | 43    | 15      | 8     | 21    |
| Skater 8 | 3   | 11      | 14    | 22    | 14      | 4     | 15    | 20,5    | 20    | 37,5  | 21      | 19    | 37    | 13      | 6     | 16    |

### Ranking del Jurado

| Name     | J1 | J2 | J3 | J4 | J4 |
|----------|----|----|----|----|----|
| Skater 1 | 1  | 2  | 1  | 1  | 1  |
| Skater 2 | 3  | 3  | 2  | 2  | 2  |
| Skater 3 | 2  | 5  | 4  | 4  | 3  |
| Skater 4 | 5  | 4  | 3  | 3  | 5  |
| Skater 5 | 4  | 1  | 4  | 4  | 4  |
| Skater 6 | 7  | 6  | 6  | 7  | 6  |
| Skater 7 | 6  | 7  | 7  | 6  | 7  |
| Skater 8 | 8  | 8  | 8  | 8  | 8  |

### Lista de puntos de victoria y ranking final

|          | Skater 1 | Skater 2 | Skater 3 | Skater 4 | Skater 5 | Skater 6 | Skater 7 | Skater 8 | Win Sum | Local WP | Tech Pts Sum | Total Win Pts | Total marks Sum | Place |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|---------|----------|--------------|---------------|-----------------|-------|
| Skater 1 |          | 5        | 5        | 5        | 4        | 5        | 5        | 5        | 7       |          |              |               |                 | 1     |
| Skater 2 | 0        |          | 4        | 5        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6       |          |              |               |                 | 2     |
| Skater 3 | 0        | 1        |          | 2        | 3        | 5        | 5        | 5        | 4       | 5        | 157          | 21            |                 | 3     |
| Skater 4 | 0        | 0        | 3        |          | 2        | 5        | 5        | 5        | 4       | 5        | 157          | 20            |                 | 4     |
| Skater 5 | 1        | 1        | 2        | 3        |          | 5        | 5        | 5        | 4       | 5        | 146          |               |                 | 5     |
| Skater 6 | 0        | 0        | 0        | 0        | 0        |          | 3        | 5        | 2       |          |              |               |                 | 6     |
| Skater 7 | 0        | 0        | 0        | 0        | 0        | 2        |          | 5        | 1       |          |              |               |                 | 7     |
| Skater 8 | 0        | 0        | 0        | 0        | 0        | 0        | 0        |          | 0       |          |              |               |                 | 8     |

## ANEXO C: MATRIZ DE FREESTYLE DERRAPES (próxima página)

Resaltado en rojo es el pie deslizante

### Rango de dificultad basado en 2 Metros

| Technical Level | Family 1          | Family 2                | Family 3            | Family 4                 | Family 5                   |
|-----------------|-------------------|-------------------------|---------------------|--------------------------|----------------------------|
| A               | V - Toe Toe       | Cowboy Heel Heel        | 8 Cross Heel Heel   |                          |                            |
|                 |                   | Cowboy Toe Toe          | 8 Cross Toe Toe     |                          |                            |
|                 |                   |                         | 8 Cross Toe Heel    |                          |                            |
|                 |                   | Cowboy Toe Heel         |                     |                          |                            |
|                 |                   | Cowboy 8 Wheels         | 8 Cross 8 Wheels    |                          |                            |
|                 |                   |                         | Cross UFO Heel Heel |                          |                            |
|                 |                   |                         | Cross UFO Toe Toe   |                          |                            |
|                 |                   |                         | Cross UFO Toe heel  |                          |                            |
|                 |                   |                         | Cross UFO 8 Wheels  |                          |                            |
|                 |                   | Cross Ern Sui Heel Heel |                     | Backslide Toe            |                            |
|                 |                   |                         |                     | Backslide Heel           |                            |
|                 |                   | Cross Ern Sui Heel Toe  |                     | FastSlide Toe            |                            |
|                 |                   | Cross Ern Sui Toe Toe   |                     | FastSlide Heel           |                            |
|                 |                   | Cross Ern Sui Heel      |                     |                          |                            |
|                 | Cross Ern Sui Toe |                         |                     |                          |                            |
|                 |                   |                         |                     | Cross Parallel Heel Heel |                            |
|                 |                   |                         |                     | Cross Parallel Toe Toe   |                            |
|                 |                   |                         |                     | Cross Parallel Toe Heel  |                            |
| B               |                   |                         | Eagle Toe Toe       |                          |                            |
|                 |                   |                         | Eagle Toe Heel      |                          |                            |
|                 |                   |                         | Eagle Heel Heel     |                          |                            |
|                 |                   |                         | Eagle 8 Wheels      | Backslide 4 Wheels       |                            |
|                 |                   | Ern Sui Heel Heel       | UFO Heel Heel       | FastSlide 4 Wheels       |                            |
|                 |                   | Ern Sui Heel Toe        | UFO Toe Heel        | Magic Toe Toe            | Cross Parallel 8 Wheels    |
|                 |                   | Ern Sui Toe Heel        | UFO Toe Toe         | Magic Heel Heel          |                            |
|                 |                   | Ern Sui Toe Toe         | UFO 8 Wheels        | Magic Toe Heel           |                            |
|                 |                   | Ern Sui 4 Wheels        |                     |                          | Unity / Savannah Heel Heel |
|                 |                   |                         |                     |                          | Unity / Savannah Toe Toe   |
|                 |                   |                         |                     |                          | Unity / Savannah Toe Heel  |
|                 |                   | Cross Acid Heel Toe     |                     |                          |                            |
|                 |                   | Cross Acid Toe Heel     |                     |                          |                            |
|                 |                   | Cross Acid Toe Toe      |                     |                          |                            |
|                 |                   | Cross Acid Heel Heel    |                     |                          |                            |
| C               | Soyale Heel Heel  |                         |                     | Magic 8 Wheels           | Unity / Savannah 8 Wheels  |
|                 | Soyale Heel Toe   |                         |                     | FastWheel 4 Wheels       | Parallel Toe Toe           |
|                 | Soyale Toe Heel   |                         |                     | FastWheel Heel           | Parallel 8 Wheels          |
|                 | Soyale Toe Toe    |                         |                     | FastWheel Toe            | Parallel Heel Toe          |
|                 | Soyale Heel       |                         |                     | FastWheel Heel Heel      | Parallel Heel Heel         |
|                 | Soyale Toe        |                         |                     | FastWheel Toe Toe        |                            |
|                 | Soyale 4 Wheels   |                         |                     | FastWheel Toe Heel       |                            |
|                 |                   |                         |                     | FastWheel Heel Toe       |                            |
|                 |                   | Barrow Heel Toe         |                     |                          |                            |
|                 |                   | Barrow Toe Heel         |                     |                          |                            |
|                 |                   | Barrow 4 Wheels         |                     |                          |                            |
|                 |                   | Barrow Toe              |                     |                          |                            |
|                 |                   | Barrow Heel             |                     |                          |                            |
|                 |                   | Cross Acid 8 Wheels     |                     |                          |                            |
|                 |                   | Cross Acid Toe          |                     |                          |                            |
|                 |                   | Cross Acid Heel         |                     |                          |                            |
|                 |                   | Acid Toe Heel           |                     | Powerslide Toe           |                            |
|                 |                   | Acid Heel Toe           |                     | Powerslide Heel          |                            |
|                 |                   | Acid Toe Toe            |                     | Powerslide Toe Toe       |                            |
|                 |                   | Acid Heel Heel          |                     | Powerslide Heel Heel     |                            |
|                 |                   | Acid Toe                |                     | Powerslide Heel Toe      |                            |
|                 |                   | Acid Heel               |                     | Soul Toe                 |                            |
|                 |                   | Acid 4 Wheels           |                     | Soul Heel                |                            |
|                 |                   |                         | Soul 4 Wheels       |                          |                            |



**FECHAS: SUDAMERICANOS INLINE FREESTYLE SAN JUAN 2021: 03 al 06 de marzo de 2022**

São Paulo, Brasil 10 de septiembre de 2021

Confederación Sudamericana de Patinaje

Moacyr Neuenschwander Junior  
Presidente

Daniel Ricardo Ventura  
Secretario