

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE PATINAJE

REGLAMENTO GENERAL DE COMPETICIONES



RF

ROLLER FREESTYLE

Disciplinas: Street, Rampa, Free Skate

Aprobado en Comisión Delegada 2 de febrero de 2019

Información y contacto: rollerfreestyle@fep.es

CNRF: Comité Nacional Roller Freestyle

ÍNDICE

1. COMPETICIÓN.....	3
1.1. Campeonato de España.....	3
1.2. Competiciones Nivel 2 * Circuito Nacional, Campeonato Autonómico.....	5
1.3. Competiciones Nivel 1 * Liga Autonómica, encuentros amistosos.....	7
1.4. Competiciones Starter.....	8
1.5. Competiciones Internacionales.....	8
1.6. Competiciones Multidisciplinares.....	8
1.7. Copa de España.....	9
1.8. Certificado de Competición.....	9
2. RANKING CIRCUITO NACIONAL LIGA.....	9
2.1. Paradas.....	9
2.2. Categorías Oficiales.....	9
2.3. Reglas de agrupación de categorías.....	9
2.4. Asignación de puntos.....	9
3. NORMAS DE COMPETICIÓN.....	12
3.1. Seguridad.....	12
3.2. Calentamiento.....	12
3.3. Recordatorio de las reglas	13
3.4. Clasificaciones.....	13
3.5. Finales.....	14
3.6. Formatos de competición.....	14
4. SISTEMA DE JUICIO DE LAS COMPETICIONES.....	17
4.1. El equipo de jueces.....	17
4.2. Formatos de juicio.....	18
4.3. Evaluación de la dificultad técnica de las figuras.	20
4.4. Información sobre el tiempo de criterios de evaluación	21
5. NORMAS SOBRE LAS INSTALACIONES.....	21
5.1. Generalidades.....	21
5.2. Definiciones.....	21
5.3. Seguridad.....	22
6. DISCIPLINAS.....	23
6.1. Disciplinas oficiales	24
6.2. Normas específicas STREET.....	24
6.2.1 Park	24
6.3 Real Street	31
6.4. Normas específicas RAMPA	32
6.4.1 Vert	32
6.5 Bowl	33
6.6 Big Air Jump	33
6.7. Normas específicas para FREE SKATE	34
6.7.1 Slope	34
6.8 Skatecross	34
6.9 Mountain Blading	34

Anexo 1 – GUÍA: ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES (En desarrollo)

Anexo 2 – PUNTUACIÓN DE LAS FIGURAS (En desarrollo)

Anexo 3 – CURSOS DE FORMACIÓN (En desarrollo)

Anexo 4 – SELECCIÓN NACIONAL (Aprobado 21-4-2018)

Anexo 5 – NORMAS ESPECIFICAS DISCIPLINAS (En desarrollo) pag.24

***Anexos (En desarrollo) consultar normativa provisional: rollerfreestyle@fep.es

1. COMPETICIÓN

Para hacer frente a los múltiples desafíos de la organización de una competición y poder regular la asistencia a los participantes, por un lado, y el desarrollo del deporte, por el otro. La mayoría de competiciones estarán diferenciadas por 4 clases distintas según el grado de instalación (véase artículo 5.1.1).

La Temporada de Competición comienza el 1 de Enero y finaliza el 31 de Diciembre.

El patín permitido para competir, será aquel que tenga la posición de las ruedas de manera lineal, sin limitación máxima ni mínima en el número de ruedas, ni tampoco en su diámetro. Como norma general, el patín que tenga la posición de las ruedas de manera paralela (tipo Quad) no podrá participar en las competiciones Roller Freestyle, cuya excepción podrá otorgarla únicamente el CNRF bajo autorización expresa.

1.0 CATEGORÍAS OFICIALES

El año de nacimiento establece la categoría a seguir.

- **U10** (mixto) Patinadores/as de entre 4 y 9 años. Compiten en grupos mixtos (H/M).
- **U14** (mixto) Patinadores/as de entre 10 y 13 años. Compiten en grupos mixtos (H/M).
- **U19** (H/M) Patinadores/as de entre 14 a 18 años.
- **ABSOLUTA** (H/M) Patinadores U30 de entre 19 a 29 años/Patinadoras FEM de 19 años en adelante.
- **MASTER** (+30) Patinadores (M) de 30 años en adelante.

***La categoría U10 únicamente puede competir a nivel autonómico.**

H / M: Hombre / Mujer

FEM: Distinción reconocida para (M) en categorías ABSOLUTA / U19

U30: Distinción reconocida para diferenciar la categoría (M) ABSOLUTA y MASTER

MASTER: El patinador de más de 30 años que desee continuar en categoría ABSOLUTA podrá solicitarlo.

1.0.1 CAMPEONATOS OFICIALES

- **Campeonato de España**
- **Copa de España**
- **Circuito Nacional LIGA**
- **Campeonato Autonómico**
- **Liga Autonómica**

Las bases de Competición, así como el método de clasificación, serán publicados anualmente por el CNRF.

1.1. CAMPEONATO DE ESPAÑA

1.1.1 Definición

El Campeonato de España está diseñado para determinar a los Campeones de España en las distintas categorías y disciplinas. La fecha prevista, el formato de competición, las reglas de arbitraje, el método de clasificación, las condiciones y requisitos. Estarán definidos por el Comité Nacional e incluidos en las bases de Competición.

1.1.2 Candidaturas

Los organizadores que deseen realizar la prueba del Campeonato de España, deben cumplir con la normativa RF descrita en éste reglamento, así como los requerimientos obligatorios que detalle el CNRF, definidos en las bases de competición.

1.1.3 Reglas para la asignación de la prueba del Campeonato de España

1.1.3.1. Condiciones requeridas obligatorias:

- El organizador se compromete a cumplir con el reglamento Roller Freestyle, las bases de competición, los horarios proporcionados y las normas de seguridad (Art. 3.1)
- El organizador deberá asumir el costo de las dietas/alojamiento/honorarios de los jueces, si ello fuese necesario.
- El organizador debe, albergar las siguientes categorías: U14 / U19 / ABSOLUTA U30-FEM / MASTER
- El organizador debe proporcionar: el speaker y el horario de pruebas en el tiempo previo que estipule el CNRF
- El envío obligatorio en un plazo máximo de 3 días naturales, del Acta de competición (Escaneada) debidamente cumplimentada y firmada, acompañada de todos los resultados de la competición, indicando: Ranking, puntuación, nombres completos, edad, club, categoría, número de licencia(Archivo Excel) .
- Incluir de manera visible a la Federación de Patinaje (RFEP) tanto en el propio evento (logotipo, banderas, serpentinas...) como en las publicaciones online relacionadas con la prueba (carteles, web, videos)

1.1.3.2 Múltiples candidaturas para la misma fecha (Disciplina o Categoría)

Si varios candidatos desean organizar una prueba del Campeonato de España, el siguiente orden de preferencia será utilizado para designar la candidatura escogida:

- Mejor distribución geográfica para cubrir de manera más justa todo el territorio Nacional
- La fecha de recepción de la solicitud.
- Haber realizado una prueba de Nivel 2* con anterioridad.
- Se tendrá en cuenta las condiciones y el nivel de la instalación.
- La disciplina o la categoría y el número de participantes.

1.1.3.3 Múltiples candidaturas para el mismo evento

Un organizador en un mismo evento puede solicitar la calificación de la prueba para varias disciplinas oficiales (véase artículo 6.1)

1.1.4 TÍTULO CAMPEÓN DE ESPAÑA

El Título de Campeón de España se otorgará al ganador del Campeonato de España. Válido para todas las categorías oficiales (véase artículo 2.2.) En el caso de las categorías ABSOLUTA U30-FEM, los Campeones de España estarán Pre-Seleccionados para formar parte de la selección Nacional (véase ANEXO 4) y representar a España en las distintas competiciones convocadas por la World Skate.

1.2. COMPETICIONES DE NIVEL 2 ESTRELLAS (2 *) (Circuito Nacional LIGA, Campeonato Autonómico)

1.2.1 Definición

El nivel 2* de competición está diseñado para clasificar a los mejores patinadores españoles de una región al Campeonato de España. Pudiendo ser una parada puntuable del Circuito Nacional LIGA o la FINAL del

Campeonato Autonómico. La expedición de la Licencia, indica dónde puede un patinador competir por el Título de Campeón Autonómico. Las pruebas autonómicas deben cumplir la normativa y requisitos del CNRF. En caso contrario, si el Campeonato Autonómico o Liga Autonómica no cumple con los requerimientos del CNRF, la prueba no tendrá validez como clasificatorio al Campeonato de España. En estos casos, el CNRF definirá el método y la vía de clasificación en las bases de competición. Como norma general el Circuito Nacional LIGA es la vía alternativa de acceso al Campeonato de España. Los Comités Autonómicos RF deberá informar con la antelación que indique el CNRF, el método de elección de sus patinadores, bien sea a través de una LIGA autonómica o de un Campeonato Autonómico. En caso de incumplimiento en los plazos solicitados o la falsificación de la información o resultados. El caso se trasladará al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva.

Las bases de Competición, así como el método de clasificación, serán publicados anualmente por el CNRF.

1.2.2 Candidaturas Circuito Nacional LIGA

Los organizadores que deseen realizar alguna prueba del Circuito Nacional LIGA, deben cumplir con la normativa RF descrita en éste reglamento, así como los requerimientos obligatorios que detalle el CNRF, definidos en las bases de competición.

1.2.3 Reglas para la asignación de una prueba CIRCUITO NACIONAL LIGA de Nivel 2 *

1.2.3.1 Condiciones requeridas obligatorias:

- El organizador se compromete a cumplir con el reglamento Roller Freestyle, las bases de competición, los horarios proporcionados y las normas de seguridad (Art. 3.1)
- El organizador deberá asumir el costo de las dietas/alojamiento/honorarios de los jueces, si ello fuese necesario.
- El organizador debe, albergar las siguientes categorías: U14 / U19 / ABSOLUTA U30-FEM / MASTER
- El organizador deberá asegurar la entrega de trofeos/medallas al 1º,2º,3º en todas las categorías Oficiales (Art. 2.3)
- El organizador debe proporcionar: el speaker y el horario de pruebas en el tiempo previo que estipule el CNRF
- El envío obligatorio al CNRF (rollerfreestyle@fep.es) en un plazo máximo de 3 días naturales una vez finalizada la prueba. Acta de competición (Escaneada) debidamente cumplimentada y firmada, acompañada de todos los resultados de la competición, indicando: Ranking, puntuación, nombres completos, edad, club, categoría, número de licencia (Archivo Excel) .
- Incluir de manera visible a la Federación de Patinaje (RFEP) y Federación Autonómica, tanto en el propio evento (logotipo, banderas, serpentinas...) como en las publicaciones online relacionadas con la prueba (carteles, web, videos)
- Salvo excepción expresa del CNRF, no pueden coincidir en fechas dos o más pruebas Nivel 2* Circuito Nacional LIGA.

1.2.3.2 Múltiples candidaturas dentro de una misma región (Circuito Nacional LIGA)

Si varios candidatos desean organizar una prueba de Nivel * 2 en la misma región, será utilizado el siguiente orden de preferencia para designar la prueba incluida en el calendario:

- Haber realizado una prueba de nivel Starter, 1* o 2* con anterioridad.
- Alternarse con las pruebas más importantes de la misma región, de un año a otro.

Salvo excepción expresa del CNRF, no está permitido organizar dos competiciones Nivel 2 * en una misma región.

1.2.3.3 Múltiples candidaturas para la misma fecha (Circuito Nacional LIGA)

Si varios candidatos desean organizar una prueba de Nivel * 2 puntuable para el Circuito Nacional LIGA en la misma fecha, el siguiente orden de preferencia será utilizado para designar la prueba incluida en el calendario:

- Mejor distribución geográfica para cubrir de manera más justa todo el territorio Nacional
- La fecha de recepción de la solicitud.
- Haber realizado una prueba de Nivel: Starter, 1*o 2* con anterioridad.

Salvo excepción expresa del CNRF, no está permitido organizar dos competiciones Nivel 2 * en una misma fecha.

1.2.3.4 Múltiples candidaturas para el mismo evento

Un organizador puede solicitar la calificación de la prueba para varias disciplinas oficiales (véase artículo 6.1) en un mismo evento.

1.2.4 TÍTULO CAMPEÓN AUTONÓMICO

El Título de Campeón Autonómico se encargará de otorgarlo la Federación Autonómica. El Campeón será aquel que gane la FINAL del Campeonato Autonómico o obtenga mayor puntuación en la LIGA autonómica, según decida el Comité Autonómico. La expedición de la Licencia, indica dónde puede un patinador competir por el Título.

1.2.4.1 OBLIGACIÓN COMITÉS AUTONÓMICOS RF

Los Comités Autonómicos RF, tienen la obligación anual de facilitar la información a los Clubes y/o Patinadores independientes inscritos en su federación, con la antelación suficiente, referente a la obtención del Título de Campeón Autonómico, indicando: Formato de competición, disciplina, lugar, fechas e indicar si la prueba cumple con los requisitos estipulados por el CNRF siendo o no vinculante al acceso de clasificación para el Campeonato de España. Incumplir esta norma o falsificar la información. Dará paso a trasladar el caso al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva.

1.3. COMPETICIONES DE NIVEL 1 ESTRELLA (1 *) LIGA Autonómica, eventos amistosos

1.3.1 Definición

Este Nivel 1* busca hacer de enlace entre las competiciones de Nivel Nacional 2* y las competiciones de Nivel Starter. Pueden ser una prueba local o provincial o también pueden considerarse como prueba de Liga regional o autonómica y/o servir de experiencia para albergar una prueba de Nivel 2 * en futuras ediciones.

1.3.1.1 LIGA AUTONÓMICA

Una Liga Autonómica para tener validez como clasificatorio al Campeonato de España, debe albergar mínimo 3 paradas puntuables y cumplir con todos los requisitos que solicite el CNRF.

1.3.2 Condiciones

Los Comités Autonómicos RF se encargarán de decidir las: Condiciones requeridas, reglas de asignación, número de paradas Liga, tipos de competición, encuentros amistosos, disciplinas y formatos de competición. En caso de solicitud, los Comités Autonómicos deberán facilitar la información requerida por el CNRF. Incumplir una solicitud de información en el tiempo y margen establecido por el CNRF, dará paso a proceder con la reclamación por la vía disciplinaria.

1.4. COMPETICIONES STARTER (ST)

1.4.1 Definición

Este nivel de competición se desarrolla en ámbito local. Enfocada para realizar encuentros, con patinadores de una misma provincia o localidad. Indicado para la promoción y/o difusión del Roller Freestyle.

1.4.2 Condiciones

Los Comités Autonómicos RF se encargarán de decidir las: Condiciones requeridas, reglas de asignación, tipos de competición, encuentros amistosos, disciplinas y formatos de competición. En caso de solicitud, los Comités Autonómicos deberán facilitar la información requerida por el CNRF. Incumplir una solicitud de información en el tiempo y margen establecido por el CNRF, dará paso a proceder con la reclamación por la vía disciplinaria.

1.5 COMPETICIONES INTERNACIONALES

Las competiciones internacionales: World Cup, Campeonatos Continentales y WRG, vendrán definidas por la World Skate .Tanto el método de clasificación, como las condiciones generales.

- El Campeonato del Mundo se celebra cada 2 años durante los World Roller Games.
- La World Cup se celebra anualmente. World Skate designa las pruebas puntuables vigentes durante la temporada.

1.6 COMPETICIONES MULTIDISCIPLINARES

1.6.1 Definición:

Las competiciones multidisciplinares son aquellas que albergan varias modalidades en un mismo evento o competición (Scooter, Skate, Longboard, BMX, etc....). Tienen una alta repercusión mediática y una participación mayor de patinadores Internacionales. Las instalaciones son mínimo de Nivel 2*. Salvo excepción, como norma, las competiciones multidisciplinares serán consideradas competiciones NO OFICIALES. Debido en parte, al escaso tiempo disponible para abarcar la totalidad de las categorías oficiales y/o realizar agrupaciones irregulares y/o incumplimientos del Reglamento.

1.6.2 Excepciones

En circunstancias excepcionales el Comité Nacional Roller Freestyle (CNRF) puede designar una Competición Multidisciplinar como OFICIAL. Decidir si incluir de manera total o parcial las categorías oficiales, así como la forma correcta de agrupar categorías y/o autorizar variaciones descritas en el Reglamento RF.

1.7 COPA DE ESPAÑA

La COPA de España es una competición adicional al Campeonato de España. El desarrollo de la misma, puede realizarse con: Todas las categorías, un grupo de categorías o una única categoría. Pudiendo realizar la competición bajo la aprobación del CNRF en distintas fechas y/o distintas ubicaciones.

Las bases de Competición, así como el método de clasificación, serán publicados anualmente por el CNRF.

1.8 CERTIFICADO DE COMPETICIÓN

El Comité Nacional acreditará la capacidad de competir a todos los menores de 14 años.

El patinador recibirá un Certificado, al superar las 3 pruebas de Nivel requeridas.

Los participantes en categoría U14 deberán obtener el Certificado para poder competir en el Campeonato de España y/o en la FINAL Autonómica.

Las convocatorias estarán organizadas y gestionadas por las distintas Federaciones Autonómicas. La validez del certificado la debe realizar un juez autonómico. La lista de patinadores que hayan superado satisfactoriamente las 3 pruebas de nivel, debe ser remitida al Comité Nacional para formalizar la acreditación.

Estas pruebas, el coste y los requerimientos se detallan en el Anexo 3 (**En desarrollo**)

2. RANKING CIRCUITO NACIONAL LIGA

2.1 PARADAS

El Comité Nacional Roller Freestyle (CNRF) designará las paradas puntuables para el Ranking del Circuito Nacional LIGA, el método de clasificación y las condiciones generales. Así como el número determinado de patinadores que acceden al Campeonato de España, detallados anualmente en las bases de Competición.

2.2 CATEGORÍAS OFICIALES

- **U14** (mixto) Patinadores/as de entre 10 y 13 años. Compiten en grupos mixtos (H/M).
- **U19** (H/M) Patinadores/as de entre 14 a 18 años.
- **ABSOLUTA** (H/M) Patinadores **U30** de entre 19 a 29 años/Patinadoras **FEM** de 19 años en adelante.
- **MASTER** (+30) Patinadores/as de 30 años en adelante.

H / M: Hombre / Mujer

FEM: Distinción reconocida para mujeres ABSOLUTA / U19

U30: Distinción reconocida para diferenciar la categoría (M) ABSOLUTA y MASTER

MASTER: El patinador de más de 30 años que desee continuar en categoría ABSOLUTA podrá solicitarlo

2.3 REGLAS DE AGRUPACIÓN DE CATEGORÍAS

Por debajo de 5 competidores inscritos en una categoría oficial la prueba no podrá ser realizada.

Dicha categoría participará junto a la categoría superior. En caso de no existir categoría superior competirán junto a la inferior.

Los resultados de los competidores estarán incluidos según su posición en dicho campeonato en el ranking de su categoría.

2.4 ASIGNACIÓN DE PUNTOS

Las competiciones serán únicamente puntuables para patinadores con licencia (anual o día) La asignación de puntos incluidos en el ranking Nacional LIGA será para los patinadores con Licencia (anual o día), en caso de aceptar una parada patinadores sin Licencia, se separarán los Rankings para determinar la puntuación que reciben los patinadores con Licencia. Dependiendo de la posición obtenida por cada competidor y el nivel de competición, los puntos se otorgan de acuerdo a las tablas de los Art. 2.5.1 al 2.5.5

2.5.1 Tabla general de puntos

CLASIFICACIÓN DE LICENCIAS POR CATEGORÍAS			
	PUNTOS	PUNTOS	PUNTOS
1	50	110	230
2	38	80	195
3	22	65	162
4	18	52	130
5	16	48	102
6	15	44	92
7	14	41	86
8	13	39	81
9	12	33	76
10	11	28	72
11	10	25	68
12	9	22	64
13	8	20	61
14	7	18	58
15	6	16	55
16	5	14	52
+1...	-1...	-2...	-3...

2.5.2 Base de puntos para una categoría que incluye 4 federados

ORGANIZACIÓN			
	PUNTOS	PUNTOS	PUNTOS
1	38	80	195
2	22	65	162
3	18	52	130
4	16	48	102

2.5.3 Base de puntos para una categoría de 3 federados

ORGANIZACIÓN			
	PUNTOS	PUNTOS	PUNTOS
1	22	65	162
2	18	52	130
3	16	48	102

2.5.4 Base de puntos para una categoría de 2 federados

ORGANIZACIÓN Por categorías 2 federado			
	PUNTOS	PUNTOS	PUNTOS
1	18	52	130
2	16	48	102

2.5.5 Base de puntos para una categoría incluyendo 1 federado

ORGANIZACIÓN Por categorías 1 federado			
	PUNTOS	PUNTOS	PUNTOS
1	16	48	102

2.6 TÍTULO DE CAMPEÓN CIRCUITO NACIONAL LIGA

El Campeón del Circuito Nacional LIGA será quien obtenga la mayor puntuación en el Ranking, al finalizar todas las paradas puntuables. El Título de Campeón Circuito Nacional LIGA, lo entregará el CNRF, en el lugar y fecha que indique el Comité Nacional RF . Válido para todas las categorías oficiales a excepción de U10 (véase artículo 2.3).

2.6.1 Resultados a tener en cuenta en todas las categorías

En base al número de competiciones puntuables de nivel 2 *, se determina el número de resultados a tener en cuenta para establecer el ranking Circuito Nacional LIGA . Siendo igual a la mitad +1 del número de competiciones existentes puntuables de nivel 2 *

Ejemplo: Si hay 6 o 7 competiciones puntuables de nivel 2 *, se sumarán únicamente los 4 mejores resultados obtenidos durante el Circuito Nacional LIGA para la clasificación general.

El Comité Nacional RF podrá decidir, indicándolo en las bases de competición, el número de patinadores que tienen acceso al Campeonato de España.

2.6.2 Reglas en caso de empate

Si después de la última prueba puntuable del Circuito Nacional LIGA dos o varios competidores acumulan el mismo número de puntos, se aplican las siguientes reglas en orden expuesto para decidir quién debe ser el ganador:

- Quien ganó más a menudo en los enfrentamientos directos .
- Quien obtuvo mayor número de victorias.
- El mejor clasificado en la **parada puntuable de referencia** (definida en las Bases de Competición)

3 NORMAS DE COMPETICIÓN

3.1 SEGURIDAD

3.1.1 Seguros, ambulancias y permisos

- Todas las competiciones deben contratar un seguro de accidentes para cubrir posibles daños a los patinadores y un seguro de responsabilidad civil para cubrir posibles daños causados a terceros.
- Una ambulancia o personal sanitario, presente durante todo el transcurso de la competición.
- En caso de utilizar algún espacio público, tales como Skateparks, plazas, mobiliario urbano etc... El organizador deber obtener la autorización previa del Ayuntamiento o del responsable de la instalación.

El incumplimiento de una de estas normas, puede incurrir en la suspensión y/o nulidad de la prueba y el organizador puede verse sancionado.

3.1.2 Protecciones (ref. EPI)

Para las categorías U10, U14 es obligatorio el uso de casco y rodilleras. Muñequeras opcionales.
Para las categorías U19 / ABSOLUTA / MASTER casco es obligatorio y el resto de protecciones opcionales
Cada organizador es libre de requerir el uso de equipo de protección personal adicional que se indica en el programa del evento.

3.1.3 Despejar la zona de competición

Una vez que se llama a una categoría para calentar, los competidores de dicha categoría tendrán acceso exclusivo a la zona de competición.

Cuando al grupo o al competidor de su respectiva categoría hayan sido llamados a competir. Solo estará permitido al grupo o al competidor utilizar la zona de competición.

3.1.4 Las sanciones por incumplimiento de una regla de seguridad (Protecciones)

En caso de incumplimiento de al menos una de las reglas Art. 3.1.2 - 3.1.3 , el juez árbitro debe advertir al competidor a través de megafonía o personalmente, las sanciones que incurre.

En la segunda advertencia, el árbitro puede degradar la clasificación final al competidor con 2 posiciones.

En la tercera advertencia, el árbitro puede excluir al competidor de la competición.

3.2 CALENTAMIENTO

El tiempo de calentamiento antes de la ronda será de por lo menos 10 minutos en grupos de 20 competidores.

3.3 RECORDATORIO DE LAS REGLAS

Las reglas de la competición deben estar publicadas en la página web y en el tablón informativo del evento. En el tablón informativo además debe constar: Participantes, Categorías, Disciplinas, Formatos y Criterios de juicio utilizados para cada fase, cada categoría, cada disciplina,.. El tablón debe estar ubicado en un lugar visible y accesible para todos los asistentes.

3.4 CLASIFICACIONES

3.4.1 Objetivos

Esta fase tiene varios objetivos:

- Se utiliza para designar a los competidores que pueden acceder a la final o la siguiente fase.
- Se puede utilizar para crear grupos para hacer finales knock-out.
- En caso de interrupción de la competición, el resultado de la clasificatoria se utiliza para determinar la clasificación final.

3.4.2 Condiciones de la rondas

El árbitro anunciará el número de personas que accederán a la fase final antes de comenzar la fase de clasificación.

En caso de que el organizador utilice el sistema de clasificación knock-out dentro de una categoría, se deberá garantizar el avance a las fases finales. En este caso, el ranking nacional del año y / o la clasificación de la anterior edición de la competición anterior se tendrán en cuenta para organizar los grupos de la siguiente manera:

- El número de grupos se determina dividiendo el número de competidores en una categoría por el número de personas que vayan a componer un grupo.
- Uno de los jueces entonces dibuja una tabla con tantas columnas como grupos, y un número de líneas igual al número de personas por grupo. Una línea adicional si el número de grupos obtenidas no es un entero.
- A continuación, coloca los competidores en función de su clasificación en orden ascendente de derecha a izquierda en la primera línea y, a continuación, de izquierda a derecha en la segunda, de derecha a izquierda en el siguiente y así sucesivamente. Los competidores no clasificados en el año anterior son colocados aleatoriamente en los grupos restantes. Cuando el número de competidores no es el esperado en cada grupo, se añaden a los grupos de derecha a izquierda hasta que queden completados.

Ejemplo 1:

- 22 personas en grupos de 4
- 15 de ellos en Ranking o clasificados
- $22/4 = 5,5$. Por lo tanto, habrá una tabla con 5 columnas y 5 filas (4 + 1)

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5
5	4	3	2	1
6	7	8	9	10
15	14	13	12	11
A	B	C	D	E
F	G			

En el ejemplo, la primera agrupación se compone de la 5ª clasificación en el año N-1, 6, 15 y 2 competidores no clasificados distribuidos al azar en los grupos. Habrá 3 grupos de 4 y 2 grupos de 5.

Ejemplo 2

- 25 personas en grupos de 3
- 18 de ellos están clasificados en Ranking o clasificados
- $25/3 = 8,33$. Así que vamos a tener una tabla en 8 columnas y líneas 4 (3 + 1).

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Grupo 6	Grupo 7	Grupo 8
8	7	6	5	4	3	2	1
9	10	11	12	13	14	15	16
F	E	D	C	B	A	18	17

De lo contrario, el modo de desarrollo y el sistema de evaluación elegido debe permitir comparar todos los competidores en la misma clase juntos.

3.5 FINALES

3.5.1 Definición

Esta fase está reservada a competidores calificados y permite comparar y clasificar una selección de los mejores patinadores de la misma categoría.

3.5.2 Condiciones ronda

El resultado de la clasificación se utiliza para determinar el orden de los finalistas:

- En el caso de acceso a finales individuales, los competidores son llamados en el orden inverso de las clasificaciones: el último en la clasificación comienza la ronda y la termina el primer clasificado.
- En el caso del acceso a finales en grupos, (1/4 final, semifinal, final...), aplicamos el método descrito en Art. 3.4.2, utilizando los resultados de clasificaciones para construir la tabla.

3.6 FORMATOS DE COMPETICIÓN

Los organizadores deben anunciar los formatos de competición de las distintas pruebas, a los patinadores antes de la competición. Estos formatos pueden variar de una fase a otra, o de una categoría a otra. Se proponen las recomendaciones para cada una de ellas en el anexo 1 (En desarrollo)

Formatos Oficiales

- **Formatos individuales** Round - Round Jam - Slopestyle
- **Formatos colectivos** Jam Session - Best Trick - Knock Out

*Los organizadores deben comunicar al CNRF los formatos que desean realizar en sus competiciones y obtener la aprobación acorde a las categorías o disciplinas. En caso de realizar un formato no descrito en el Art.3.6 o hacer caso omiso a las indicaciones del CNRF, el organizador será el responsable y puede verse sancionado.

3.6.1 Round

3.6.1.1 Definición

Un Round se caracteriza por un tiempo de transición durante el cual cada competidor dispone de la zona de competición de forma individual. Durante su tiempo, el competidor ejecuta libremente todo tipo de maniobras.

3.6.1.2 Información al competidor

El organizador debe mencionar para cada categoría:

- La duración de la (las) Round (s)
- El número de Rounds a ejecutar
- El número de Rounds que se tienen en cuenta para determinar el resultado

3.6.2 Round Jam (WRS)

3.6.2.1 Definición

El modo Round Jam se caracteriza por rondas de tiempo determinado durante el cual cada participante de un grupo o categoría tiene la zona de competición de forma individual. Durante su tiempo, el competidor ejecuta libremente todo tipo de maniobras.

3.6.2.2 Información competidor

El organizador debe mencionar para cada categoría:

- El número mínimo y máximo de un grupo
- La duración de las Rounds
- El número de Rounds a ejecutar
- El número de Rounds que se tienen en cuenta para determinar el resultado

3.6.3 Slopestyle

3.6.3.1 Definición

Slopestyle se caracteriza por ser un Round de forma individual donde el encadenamiento de trucos sobre los módulos es de manera lineal y en una única dirección, los participantes pueden realizar libremente la línea que mejor les convenga. En la modalidad Freeskte, el Slopestyle está considerado como disciplina. Reúne las mismas características anteriormente expuestas y se define sobre un terreno inclinado en descenso.

3.6.3.2 Información competidor

El organizador debe mencionar para cada categoría:

- El número de Rounds a ejecutar
- El número de Rounds que se tienen en cuenta para determinar el resultado

3.6.4 Jam sesión

3.6.4.1 Definición

El modo Jam Session se caracteriza por Rounds de tiempo determinado durante el cual cada grupo de competidores de la misma categoría tiene toda la zona de competición, una parte o elementos individuales del mismo. Durante su Rounds, los competidores de la misma agrupación patinarán libremente por el la zona de competición al mismo tiempo.

3.6.4.2 Información competidor

El organizador debe mencionar para cada categoría:

- El número de personas mínimo y máximo de un grupo
- La duración del Round de un grupo.

3.6.5 Best trick

3.6.5.1 Definición

El Best Trick se caracteriza por un tiempo de transición determinado durante el cual cada grupo de competidores de la misma categoría tiene toda la zona de competición, una parte o elementos individuales. Durante su Round, los competidores del mismo grupo buscan alcanzar uno o más trucos con éxito.

3.6.5.2 Información competidor

El organizador debe mencionar para cada categoría:

- El número de personas mínimo y máximo de un grupo
- La duración de la ronda de un grupo.
- El número y tipo de la acción técnica seleccionadas

3.6.7 Knock OUT

3.6.7.1 Definición

El modo Knock OUT se caracteriza por una serie de pruebas en la que cada grupo de competidores de la misma categoría tiene la zona de competición, una parte o elementos individuales. Durante su ronda, los competidores de los mismos grupos tratan de reproducir un gesto o gestos encadenados en un número limitado de intentos y con condiciones específicas para el éxito.

3.6.7.2 Información competidor

El organizador debe mencionar para cada categoría:

- El número de personas mínimo y máximo de un grupo
- El número máximo de intentos para validar un gesto técnico
- Las condiciones para su validación
- Gestos técnicos que designan el protocolo de reproducir

4. SISTEMA DE JUICIO DE LAS COMPETICIONES

4.1 EL EQUIPO DE JUECES

Se compone de un árbitro, jueces mesas, un calculador y un speaker. La misma persona puede realizar varias funciones diferentes

4.1.1. El Árbitro (Juez Líder)

En una competición 2 * vinculante con algún campeonato nacional, la designación del árbitro es objeto de una validación por parte del CNRF. El árbitro tendrá la consideración de juez Líder.

4.1.1.1 Función

Es el responsable del equipo de jueces y garantiza la buena conducta deportiva del evento.

4.1.1.2 Misiones

- Organiza una reunión informativa del equipo de jueces para asignar cada tarea.
- Garantizara unas condiciones óptimas de fluidez del evento, es posible que tenga que modificar las características de formato de ronda anunciado por el organizador en función del número de participantes registrados, o limitaciones externas (clima, accidente, avería de un elemento de skatepark). A continuación, debe informar a todos los competidores de los cambios a más tardar antes de sus calentamientos.
- Asegurará antes del comienzo de cada evento que los competidores tienen un buen conocimiento de las reglas. (Tablón expuesto visiblemente y anuncios Speaker: Información de los formatos de competición y juicio)
- Asegurará antes del inicio de cada evento de las condiciones de seguridad que se requieren (Skatepark limpio y en buenas condiciones, el uso de protecciones obligatorias de los competidores, etc...).
- Decide en última instancia en caso de litigio.
- Valida los resultados de la competición.
- Tramita los resultados al organizador y a la Federación correspondiente (ACTA)

4.1.2 Jueces de mesa

4.1.2.1 Función

Estos son los jueces encargados de evaluar la participación de los competidores.

4.1.2.2 Misión

- Evalúan las pruebas en el cumplimiento de los términos de la sentencia de la competición.
- Transmiten los resultados a la calculadora.

4.1.3 Calculadora

4.1.3.1 Función

Esta es la persona a cargo de las operaciones.

4.1.3.2 Misiones

- Recoge los resultados de los jueces de mesa.
- Recoge los resultados y los envía al Árbitro.

4.1.4 El Speaker

4.1.4.1 Función

Esta es la persona a cargo de los anuncios oficiales.

4.1.4.2 Misiones

- Recuerda las reglas para los competidores y el público (las maniobras realizadas por los participantes, la progresión y el tiempo restante)
- Anuncia el comienzo y el final de cada actuación.
- Recuerda las precauciones de seguridad (el uso de protecciones obligatorias, el respeto del tiempo para calentarse de las diferentes categorías, respetar las rondas de cada competidor).

4.2 FORMATOS DE JUICIO

Cada organizador tiene la opción de utilizar uno o más de los siguientes modos de evaluación de su competición. Se puede optar por variar los métodos de valoración de una clase o de una fase a otra (o clasificación final). Los ejemplos adaptados a cada formato se proporcionan en el ANEXO 1 (En desarrollo). El Comité Nacional deberá aprobar y revisar el formato de juicio propuesto, acorde al formato de competición.

4.2.1 Juicio parcial

Cada juez evalúa una parte de la ronda que complementa la otra. La suma de las notas de cada juez determina el resultado de la actuación de un competidor.

4.2.1.1 Juicio por criterios

Método de separación de los criterios a evaluar. Cada juez de la mesa evalúa uno de estos componentes (cada componente se divide en sub-criterios de exactitud). Los componentes más regularmente utilizados son:

- **TÉCNICA:** La nota técnica tiene en cuenta el control, la dificultad, la velocidad y los combos.
- **ESTILO:** En la nota estilo se tiene en cuenta el dominio, la amplitud, la originalidad del gesto.
- **LÍNEA:** La nota de dirección tiene en cuenta el uso del espacio, la variedad de trucos, la polivalencia y la creatividad de las líneas.

4.2.1.2 Juicio por temas

Método para separar los tipos de maniobras. Cada juez de la mesa evalúa un único tema:

- **AIR:** La puntuación salto tiene en cuenta las rampas con transición o planas, los giros, los flips, los aéreos y combinaciones evaluadas en función de su amplitud y su dominio de la técnica.
- **GRIND:** La calificación de deslizamiento tiene en cuenta los grinds, slides, shuffle (cess slides) y combinaciones, evaluadas en longitud, dificultad y el dominio de la técnica.
- **LÍNEA:** La nota de línea tienen en cuenta las trayectorias y combos, así como los elementos creativos.

4.2.1.3 Mixto

Método que combina el juicio por criterios y por temas basado en el sistema de puntuación UNLIMITED creado por la LIGA ESPAÑOLA DE ROLLERBLADING:

- **AIR**: La puntuación salto tiene en cuenta las rampas con transición o planas, los giros, saltos y sus combinaciones, evaluadas en función de su amplitud y su dominio de la técnica. También tiene en cuenta en el apartado OTROS, los wallrides, los transfers y los gaps. Esta puntuación variara dependiendo de la altura a la que se realicen las maniobras.
- **GRIND**: La calificación de Grind tiene en cuenta los deslizamientos y sus combinaciones, según su dificultad y el dominio de la técnica. También tiene en cuenta en el apartado OTROS, los wheellie, stall, cesslide y disaster. Esta puntuación variara dependiendo de la longitud de las maniobras.
- **ESTILO**: En la nota estilo se tiene en cuenta el dominio del gesto, la fluidez con la que se realiza y el aspecto estético característico de cada patinador.
- **TÉCNICA**: La nota técnica tiene en cuenta el control, la dificultad, la velocidad y los combos.
- **LÍNEA**: La nota de línea tienen en cuenta las trayectorias, el encadenamiento de trucos y la fluidez con la que el patinador se desplaza por el skatepark de un modo sencillo y coherente.
- **CREATIVIDAD**: La nota de creatividad tienen en cuenta la originalidad al realizar una maniobra en sitios poco comunes o no destinados específicamente para ello.

4.2.2 Juicio global

Cada juez evalúa la actuación global acuerdo a su impresión en los distintos criterios definidos, indicando previamente los criterios que son más valiosos y los que no lo son. EJ. Global + Técnica

4.2.3 Combinado

Método para acumular los puntos de varias pruebas complementarias (prueba calle + rampa / salto + grind / estilo + técnica...).

4.3 EVALUACIÓN DE LA DIFICULTAD TÉCNICA DE LAS FIGURAS.

La lista de figuras se define en el Anexo 2 (En desarrollo)

Cualquiera de los puntos asignados a la evaluación técnica, la escala se compone según la dificultad de la figura. Recibe mayor o menor puntuación cada figura según el nivel técnico.

Una figura sin completar, no puede dar lugar a una evaluación técnica.

4.3.1 Las cifras de salto

La dificultad de estos elementos técnicos debe ser ponderada en función del módulo en el cual se ha realizado la figura de salto

4.3.2 Figuras Deslizamientos

La dificultad de estos elementos técnicos debe ser ponderada en función del módulo en el cual se ha realizado la figura de deslizamiento:

4.3.3 Otras figuras

...

4.3.4. Evaluación de la realización de las figuras (Style)

La puntuación de estilo es subjetiva, todo debe hacerse para permitir que el competidor conozca sobre qué bases está siendo evaluado. Cuantos más objetivos sean los criterios, más ajustada será la nota.

4.3.5 Criterios objetivos

Entre los componentes no técnicos de una figura para evaluar objetivamente su aplicación destacan los siguientes criterios:

- **AMPLITUD**: Se caracteriza por la altura y / o longitud de un gesto, dependiendo del módulo en el que se realice.
- **CONTROL DEL GESTO**: Se caracteriza por el nivel de dominio de un gesto, dependiendo de su control o desequilibrios observados (los movimientos del brazo, del cuerpo, balanceos, entrar con uno o dos pies...)
- **FLUIDEZ**: Se caracteriza por la flexibilidad de un gesto en base a la presencia o ausencia de choques o movimientos bruscos durante la ejecución.

Estos subcriterios deben ser evaluados en una escala en la que el peor sea el cero y el mejor con la máxima puntuación posible.

4.3.6 Los criterios subjetivos

Componentes no técnicos de una figura para evaluar el logro de la manera más subjetiva, teniendo en cuenta los siguientes subcriterios:

- **LA CREATIVIDAD**: Se caracteriza por la capacidad de hacer un gesto en condiciones originales o inesperadas, como por ejemplo realizarlo en un soporte que no estén destinados a este uso.
- **PERSONALIZACIÓN**: Se caracteriza por la apropiación de un gesto particular, y la realización controlada del mismo.

Estos sub-criterios para ser considerados como bonos "excepcionales", donde cada competidor parte desde cero.

4.4 INFORMACIÓN SOBRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación guían el calendario de actuación de los competidores, se requiere que cada organizador informe con la suficiente antelación para permitir que los competidores puedan prepararse para la competición:

5 NORMAS SOBRE LAS INSTALACIONES

5.1 GENERALIDADES

5.1.1 Clases de instalaciones

Las reglas sobre instalaciones vienen divididas en 4 clases distintas. Cada clase indica el tipo de competición que se puede desarrollar en ella. EL CNRF, en caso de necesidad en el desarrollo, puede autorizar realizar una competición aunque su clase sea distinta.

5.1.2. Clase A

Instalación "3 estrellas" 3* definida y aprobada por World Skate permite llevar a cabo competiciones del más alto nivel.

5.1.3. Clase B

Instalación adecuada para llevar a cabo las competiciones "2 estrellas" 2*

5.1.4. Clase C

Instalación adecuada para llevar a cabo las competiciones "1 estrella" 1*

5.1.5. Clase D

Instalación adecuada para llevar a cabo las competiciones "Starter" ST

5.2 DEFINICIONES

5.2.1 Skatepark Área

El skatepark se define como aquellas áreas interiores y exteriores dedicadas a los deportes urbanos (Roller, Skateboard, Scooter...) para la práctica del salto y deslizamiento. El skatepark puede incluir 3 tipos de zonas: Street – Rampa - Bowl.

- **5.2.1.2 Street**

El área de Street incluye diversos elementos, dedicados a la práctica del salto y del deslizamiento.

- **5.2.1.3 Rampa**

La rampa está compuesta por curvas que se enfrentan entre sí, conectadas por una superficie horizontal en la parte inferior, y equipado con plataformas en las partes superiores de las curvas.

- **5.2.1.4 Bowl**

El Bowl se caracteriza por ser una zona de rampas donde toda la zona del coping está interrelacionada.

5.3 SEGURIDAD Skatepark Area

5.3.1 Normas de obligado Cumplimiento

Los Skateparks deben de estar debidamente homologados, se asegurará de que el producto y su proceso de fabricación sean examinados y supervisados por un organismo independiente de certificación. Esta

certificación confirma que los dispositivos son compatibles con la norma y garantiza la mayor calidad y sin riesgo. NF EN 14-974 A1.

Esta norma está destinada a la práctica de la modalidad y el acceso abierto para cualquier usuario, es posible incluir o mover los elementos de diseño para los efectos de la competición, pero cualquier elemento nuevo deberá ser validado por un comité de seguridad competente.

5.3.2 Diseño de elementos adicionales en un skatepark

- Cada elemento debe tener el tamaño (radio, ángulo, altura, anchura) adecuado a su nivel de clasificación.
- La elección del recubrimiento o acabado de cada elemento debe reducir el riesgo de lesiones, quemaduras o deslumbramientos.
- Las uniones entre dos superficies deben estar libres de diferencias de nivel o tener una separación inferior de 3 mm.
- Si un tubo dedicado al deslizamiento se construye en varias secciones, debe estar libre de diferencias de nivel o tener una distancia inferior a 2 mm.
- Las superficies inclinadas u horizontales deben ser perfectamente planas y lisas. Las curvas deben de ser perfectas.

5.3.3 El espacio libre

Si hay un obstáculo entre el suelo y la zona del skatepark, o por encima de los elementos del skatepark (menos de 5 m de altura desde el suelo), se debe informar, asegurar y no ser un peligro para el público o los practicantes.

- Esta medida se incrementa por encima de cada elemento accesible desde un plano inclinado cuya plataforma es más de 2,50 m de alto. El espacio libre por encima del elemento en cuestión se convierte entonces en el doble de la altura del elemento (por ejemplo, altura libre por encima de un plano inclinado cuya plataforma está a 3 metros del suelo es entonces 6m00 o 3m por encima de la plataforma).
- Esta medida se incrementa por encima de cada elemento accesible desde una curva de la que la plataforma está sobre la parte superior de 1m00. La altura mínima sobre el elemento en cuestión se convierte entonces en 4m00 por encima de la plataforma de este elemento (por ejemplo, la altura libre más de un cuarto de los cuales la plataforma se encuentra a 3 metros del suelo es entonces 7m00).

5.3.4 Iluminación

Es necesario tener en cuenta las sombras de los diversos elementos de los espacios de ejecución y estos estén debidamente iluminados, incluyendo la parte superior de las diferentes elevaciones y todos los tubos para poder deslizarse por ellos con seguridad.

- En el exterior: un nivel de luz de 150 lux con una uniformidad de 0,7 de tasa debe lograrse sobre la superficie de rodadura.
- En el interior: un nivel de luz de 300 lux con una uniformidad de 0,7 de tasa debe lograrse sobre la superficie de rodadura.

5.3.5 Evacuación del agua de lluvia

En el exterior, deben habilitarse zonas para la evacuación del agua de lluvia. Si existen ligeras pendientes para este propósito, la inclinación no debe ser mayor que 1,5%.

6. DISCIPLINAS

6.1 DISCIPLINAS OFICIALES

El Comité Nacional reconoce las distintas disciplinas expuestas a continuación, como parte del desarrollo de la modalidad Roller Freestyle:



- **STREET**
Park - Real
- **RAMPA**
Vert - Bowl - Big Air Jump
- **FREESKATE**
Skatecross - Slope - Mountain Blading

ANEXO 5: NORMAS ESPECIFICAS DISCIPLINA

6.2 NORMAS ESPECÍFICAS STREET

6.2.1 PARK

6.3 Definiciones

6.3.1.1 Skatepark

El Street Park es un área compuesta de elementos que reproducen el mobiliario urbano, tales como barandillas o bordillos. Ideal para la práctica del Roller Freestyle. Incluye elementos de lanzamiento, (rampas) o de salto y conforman un conjunto ordenado, pudiendo encadenar distintos gestos de manera fluida.

6.3.1.2 Street plaza

El Street plaza es una área de la calle que reproduce una plaza pública con elementos que reproducen lo más fielmente posible el mobiliario urbano. Por consiguiente, puede estar desprovista de elementos de lanzamiento, (rampas) o de salto.

6.3.1.3 Flowpark

El Flowpark es un área compuesta de elementos basados en el movimiento, por lo tanto puede estar desprovista de elementos de deslizamiento.

6.3.2 Seguridad

6.3.2.1 Disposición

- Los cruces de caminos deben ser limitados y evitar al mínimo, el riesgo de colisiones que puedan generar.
- El acceso a la zona debe estar lejos de un área en la que se pueda ir a gran velocidad.
- La tasa de saturación (relación entre las superficies de los diferentes elementos y superficies horizontales) debe ser menor que 30%.

6.3.2.3. Formas de diseño

- Cada elemento debe tener el tamaño (radio, ángulo, altura, anchura) de acuerdo con el nivel de clasificación y al tipo de práctica propuesta (Roller, Skateboard, Scooter) para permitir una implementación global coherente.
- Cada elemento debe tener una zona de impulso y una de recepción, adaptand sus dimensiones para un uso óptimo.
- La conexión entre un elemento y el suelo no debe tener espacio mayor a 2 mm.

6.3.2.4 Las superficies

6.3.2.4.1 Superficie mínima

	<p>Clase B</p> 	<p>Clase C</p> 	<p>Clase D</p> 
	<p>800m² incluyendo una superficie rectangular de al menos 40m*12m</p>	<p>500m² incluyendo una superficie rectangular de al menos 35m*10m</p>	<p>400m² incluyendo una superficie rectangular de al menos 32m*8m</p>

Las competiciones Starter pueden tener un solo elemento. En este caso particular, el área mínima será aquella que hace un uso óptimo de este elemento.

6.3.2.4.2 Zonas de Sol

En la práctica del patinaje, es importante que las ruedas no penetren en el revestimiento a causa del calor. El suelo debe proporcionar un buen agarre en las curvas, sin aumentar el riesgo de lesiones por caídas debido a su abrasión.

A – Acabado

El patinaje requiere de superficie lisa, sin agujeros. Cualquier ranura debido a la presencia de juntas o grietas no debe exceder de 5 mm de espesor.

B – Deslizamiento

Usando el protocolo de ensayo de deslizamiento EN13036-4, la prueba del suelo en la zona de patinaje debe obtener un resultado entre 90 y 110 grados.

C - Suelos inadecuados

Todos los suelos en que las ruedas dejan huella (un vez o permanente), no están adaptados para la práctica del patinaje. Por ejemplo, el suelo se deforma puntualmente, el suelo es cambiante, el suelo se desestabiliza, tierra...

D - Los suelos adaptados para el exterior

Suelos duros, tales como losas de hormigón, asfalto cubierto con resina acrílica, asfalto liso compactado con acabados, son generalmente adecuados para la práctica del patinaje. Al existir diferentes características abrasivas, algunos de los pavimentos están excluidos en ciertos niveles de competición.

	<p>Clase B</p> 	<p>Clase C</p> 	<p>Clase D</p> 

Hormigón	SI	SI	SI
Revestido con una resina acrílica	SI	SI	SI
Asfalto	No	SI	SI
0,6 máx recubierto y acabado compactado	No	No	SI

En el caso de elementos modulares instalados o fijados sobre una losa revestida o asfalto, la carga del elemento puede deformar o perforar el suelo, sobre todo cuando hace calor. Por lo tanto, es importante el tamaño de la base de cada elemento para distribuir la carga en consecuencia.

E - Suelos de interior adecuado

Además de los revestimientos utilizados en el exterior, es posible utilizar otras superficies de suelo en el interior.

- Para las superficies de madera, es necesario utilizar madera dura que no produzca la formación de astillas.
- Los materiales utilizados pueden ser flexibles pero no deformables cuando se ejerza presión sobre ellos, por tanto su diseño mejorará la amortiguación.

6.3.2.5 Elementos

6.3.2.5.1 Definiciones



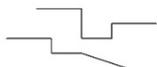
Quarter

Curva cuyo borde de acción es tangente al suelo y cuya parte superior está equipada con una plataforma. Un tubo (coping) en la unión entre la plataforma y la curva



Lengua

Quarter cuya unión entre la curva y la plataforma está unida por una curvatura.



Gap

Formado por dos superficies planas o curvas a diferentes distancias y altitudes.



Plataforma de salto (lanzadera)

Conjunto formado por: Una curva de impulso, un plano receptor inclinado conectados por una superficie plana en su parte superior.



Vulcano

Conjunto de dos segmentos curvos opuestos conectados por una superficie plana.



Spine

Conjunto de dos rampas curvas opuestas que se unen en el coping.



Hip

Conjunto de dos curvas en ángulo y conectados por una plataforma.



Corner

Quarter redondeado



Wall

Vertical mayor a 60 ° de inclinación.



Cajón (tubo)

Cajón cuyos bordes superiores están equipados con un tubo metálico (coping)



Cajón (canto)

Cajón cuyos bordes superiores están reforzados o equipados con un ángulo de 90° o tubo rectangular en la superficie



Rail

Tubo elevado cuyo perfil es redondo o rectangular.



Cajón con pendiente

Se refiere a una pared o un bordillo con o sin coping en pendiente



Handrail

Barandilla de bajada



Subbox

Cajón fijo subido en la plataforma de otro modulo

6.3.2.5.2 Recubrimientos superficiales

A – Generalidades

Los materiales utilizados para superficies al aire libre bajo techo, descritos en Art. 6.2.2.4 en los apartados D y E, son adecuados para todos los elementos. No están recomendado: Plataformas de salto, tubos y bordes dedicados al deslizamiento.

B- Plataforma de salto

Este elemento está destinado a la realización de saltos. Los materiales utilizados para la superficie y las diferentes uniones de la plataforma, deben contribuir en la absorción del impacto. Por lo tanto, no son recomendables los materiales utilizados en superficies duras, Art. 6.2.2.4

C - Tubos dedicados a la práctica de deslizamientos

Estos elementos están destinados para realizar deslizamientos. Sus características son diferentes respecto a otras superficies. Los materiales utilizados deben fomentar el máximo deslizamiento (acero, acero galvanizado, PVC de alta densidad...)

6.3.2.5.3 Categorías de los elementos

Cada elemento pertenece a una o más de las siguientes 4 categorías:

Clase I

SALTO DE TRANSFERENCIA: Esta categoría incluye a los módulos con impulso adquirido con una superficie receptora igual o diferente: Gap, Lanzadera, Hip, Vulcano, Spine...

Categoría II

SALTO Y RECEPCIÓN: Esta categoría incluye a los módulos que tienen la misma área de impulso y recepción. Esto se refiere a lo siguiente: Quarter, Lengua...

Categoría III

DESLIZAMIENTO EN TRANSFERENCIA: Esta categoría incluye módulos para deslizarse fijos al suelo o sobre otros elementos: Cajón Tubo, Coping, Cajón Canto, Rail, Handrail, Subbox...

Categoría IV

DESLIZAMIENTO EN COPING: Esta categoría incluye módulos conectados de deslizamiento: Quarter, Corner, Hip, Spine, Vulcano

En función de estas categorías se define el tamaño mínimo y el uso que debe tener de acuerdo con su categoría y el nivel de competición para los que se utiliza.

6.3.2.5.4 Número mínimo de elementos por categorías y niveles

	Clase B 	Clase C 	Clase D 
I	3	1	1
II	2	1	1
III	4	3	2
IV	1	1	1

Categoría I 	Clase B 	Clase C 	Clase D 
Gap	1m <altura de elevación <1.5m Mini 4m00 Anchura	0m80 <altura de elevación <1.5m Mini 3m00 Anchura	
Lanzadera	1.30 m Altura mínima Mini 4m00 Anchura Mini radio de curva de 2m20 Longitud recepción 4m00 concreto excluidos	Altura mínima 1m00 Mini 3m00 Anchura Mini radio de curva de 2m40 Mini recibo longitud avión 3m00 concreto excluidos	
Hip (al menos una curva)	1,50 m de altura mínima anchura mínima (2 elevaciones) 4m00 Mini radio de curva de 2m00	1,30 m de altura mínima anchura mínima (2 elevaciones) 3m00 Mini radio de curva de 2m30	
Vulcano	1,50 m de altura mínima Mini 4m00 Anchura curva de radio 2m20	1,30 m de altura mínima Mini 3m00 Anchura Mini radio de curva de 2m30	
Spine	1,50 m de altura mínima Mini 4m00 Anchura Mini radio de curva de 2m20	1,50 m de altura mínima Mini 3m00 Anchura Mini radio de curva de 2m30	

Categoría II 	Clase B 	Clase C 	Clase D 
Quarter / Lengua	Altura mínima 2m00 Longitud mínima 4m00	Altura mínima 1m70 Longitud mínima 3m00	

Categoría III 	Clase B 	Clase C 	Clase D 
Cajón coping / Cajón canto	Altura mínima 0m45 Longitud mínima 6m00	Altura mínima 0m40 Longitud mínima 5m00	Altura mini 0m40 Longitud mini 3m00
Rail	Altura mini 0m45 Longitud mini 6m00 50mm<Ø tubo<80mm	Altura mini 0m40 Longitud mini 5m00 50mm<Ø <80mm	Altura mini 0m40 Longitud mini 3m00 50mm<Ø <80mm
Cajón en pendiente (con tubo o canto)	Altura mini 0m50 Longitud mini 4m00	Altura mini 0m40 Longitud mini 4m00	Altura mini 0m40 Longitud mini 3m00
Handrail (rail en pendiente)	Altura mini 0m60 Longitud mini 4m00 50mm<Ø tubo<80mm	Altura mini 0m50 Longitud mini 4m00 50mm<Ø <80mm	Altura mini 0m40 Longitud mini 3m00 50mm<Ø <80mm
Subbox	Altura mini 0m50 Longitud mini 4m50	Altura mini 0m40 Longitud mini 4m00	Altura mini 0m40 Longitud mini 3m00

Categoría IV 	Clase B 	Clase C 	Clase D 
Quarter	Altura mini 1m50 Longitud mini 6m00	Altura mini 1m00 Longitud mini 6m00	Altura mini 1m00 Longitud mini 4m50
Corner	Altura mini 1m50 Longitud mini 7m50	Altura mini 1m00 Longitud mini 6m00	
Hip (dimensiones de al menos 1 curva)	Altura mini 1m50 Longitud mini 4m50	Altura mini 1m00 Longitud mini 4m50	
Spine / Vulcano	Altura mini 1m50 Longitud mini 6m00	Altura mini 1m00 Longitud mini 4m50	

...

6.3 REAL Street (En desarrollo)

Espacio urbano habilitado para la práctica del patinaje. Provisto fundamentalmente de elementos de deslizamiento. Pueden existir elementos adicionales para facilitar el uso del espacio y/o ampliarlo añadiendo obstáculos diversos, tales como rampas o grindbox.

6.3.1 DEFINICIONES

6.3.1.1 Handrail

Baranda redonda o cuadrada construida con materiales diversos siendo el más común el metálico (Aluminio o hierro).

6.3.1.2 Bordillo

Superficie elevada del pavimento con elementos de construcción variados: bloques de hormigón, ladrillos, mármol, cemento... La superficie puede ser rugosa o lisa, siendo lisa la más indicada para facilitar el deslizamiento.

6.3.1.3 Gap

Es el espacio que existe entre dos elementos. Ambos pueden encontrarse entre sí a distinta altura y/o distancia.

6.3.1.4 Escaleras

Estructura diagonal escalonada provista de handrail o bordillo, en caso de ausencia de ambas el salto será el gesto fundamental.

6.3.2 Seguridad

Utilizar un espacio urbano siempre debe obtener la autorización previa del ayuntamiento o del distrito de la localidad y reunir todas las condiciones expuestas en el artículo 3.1.1. El patinador siempre debe llevar casco

obligatoriamente y protecciones recomendadas (véase artículo 3.1.2). El mobiliario urbano utilizado debe reunir las condiciones óptimas para poder ser practicado, Sin roturas, falta de sujeciones o elementos diversos posibles causantes de alguna lesión o desperfecto.



6.4 NORMAS ESPECÍFICAS RAMPA (En desarrollo)

6.4.1 VERT

Rampa cuyo radio de las curvas es menor que la altura de la plataforma, cuyas curvas se extienden por una porción vertical.

6.4.2 Definiciones

6.4.2.1 Mini Rampa

Rampa cuyo radio de curvas es mayor que su altura.

6.4.2.2 Rampa

Rampa cuyo radio de curvas es igual a su altura.

6.4.1.4 Cañón

Unión curvada entre la plataforma o una extensión con una de las curvas de la rampa. Por lo tanto, el cañón crea una ruptura en la continuidad de una de las curvas en el coping.

6.4.2 Seguridad

El ángulo de la curva y el ancho de la rampa deben ser proporcionales según la altura y longitud de la superficie.

6.4.3 Requisitos mínimos

	Clase B 	Clase C 	Clase D 
Mini-rampa	1.70 <altura <2m50 Mini 9m00 Anchura min radio y 2m20> Altura Contiene al menos una característica: Spine, Hip, Subbox, extensión o wallride	1.70 <altura <2m20 El ancho mínimo: 7m50 y 6m00 en el spine. Mini radio de 2.30m	1m50 <altura <2m20 El ancho mínimo: 7m50 Mini radio de 2.30m
Rampa	Altura mínima 3m50 Mini 12M00 Ancho Mini radio de 3m00 Contiene al menos una característica: Hip, Subbox, Extensión, cañón	Altura mínima 3m30 Mini 9m00 Anchura Mini radio de 3m00	No aplicable



6.5 BOWL

El bowl se caracteriza por ser una zona de rampas donde toda la zona del coping está interrelacionada. El acceso está a nivel del suelo normalmente.

6.5.1 Definiciones

6.5.1.1 Snakerun

Significa un bowl abierto cuya profundidad está cambiando gradualmente.

6.5.1.2 Pool

Recipiente que reproduce la forma de una piscina, con una porción que se extiende por curvas verticales.

6.5.1.3 Foso

Pendientes planas enfrentadas entre sí.

6.5.1.4 Cradle

Designa la extensión de una curva cuyo radio se extiende parcialmente más allá de la vertical.

6.5.2 Seguridad

La elección de los radios de las curvas y las profundidades debe ser adaptada al nivel de clasificación de los equipos, y la longitud del bowl.

6.5.3 evolución de la superficie de un bowl

☺

6.5.4 Requisitos mínimos

☺

6.6 BIG AIR JUMP (En desarrollo)

Roll in de altura mínimo 6m00, provisto de una lanzadera, bank, quarter pipe o Airbag Barrier. Proporcional a su altura y velocidad.

6.6.1 Definiciones

6.6.1.2 MEGA RAMP

6.6.1.3 Mini Mega Ramp

6.7 NORMAS ESPECÍFICAS FREE SKATE (En desarrollo)

El freeskate se caracteriza por los desplazamientos por la ciudad o circuito específico a gran velocidad sorteando todos los obstáculos que nos vamos encontrando a nuestro paso. En Slope se valora la creatividad y Skatecross la velocidad.

6.7.1 SLOPE

El Slope se caracteriza por ser un descenso (único sentido sin retorno) donde el mayor factor destacable es la creatividad al sortear los obstáculos que se encuentran a su paso.

6.6.1 Definiciones

6.8 SKATECROSS

El Skatecross se caracteriza por ser una carrera en grupos de 2 o más participantes. Donde el mayor factor destacable es la velocidad al sortear los obstáculos que se encuentran a su paso.

6.8.1 Definiciones

6.9 MOUNTAIN BLADING

Práctica del patinaje en terrenos de tierra o zonas no asfaltadas, pudiendo realizar descensos por travesías o circuitos habilitados.

6.9.1 Definiciones

6.9.1.2 Pump track:

Carreras en circuito cerrado de tierra que cuentan con diferentes saltos y montículos.

6.9.1.3 Dirt:

Salto sobre montículos de tierra realizando giros y acrobacias a su paso.

6.9.1.4 Downhill:

Descenso por caminos o travesías sobre terrenos no asfaltados sorteando la orografía del terreno.



Agradecimientos a:

Luc Bourdin FFRF

Precy Verdier FFRF

Actualizaciones:

1.1 1/10/2017 - **1.2** 1/4/2018 **1.3** fecha exacta

Cambios realizados versión 1.3:

Reordenación de la numeración artículos modificados o añadidos y adaptación

Modificaciones:

-Definición más concreta en las disciplinas pertenecientes al Roller Freestyle :
Street – Rampa – Free Skate

Artículos editados:

1.0, 1.0.1, 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3.1, 1.1.4, 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3, 1.2.3.1, 1.2.3.2, 1.2.4.1, 1.3.1.1, 1.3.2, 1.4.2, 1.8, 2, 2.1, 2.5, 2.6, 2.6.1, 2.6.2, 3.1.4, 3.6.3.1, 4.1, 4.1.1, 4.1.1.2, 4.1.2.1, 5.1.1, 5.2.1.2, 5.2.1.2, 5.2.1.3, 5.2.1.4, 5.3, 6.1, 6.2, 6.2.1, 6.3, 6.4.1, 6.4.2, 6.5, 6.5.1, 6.6, 6.7, 6.7.1, 6.8, 6.9

Artículos suprimidos:

1.1.3.2, 1.2.1, 2.4, 4.4