



1. ¿Qué son las GoodRolling Series 2012?

La respuesta es extremadamente sencilla: “Las GoodRolling Series 2012 son una especie de liga que tendrá lugar a lo largo de todo el año, de Enero hasta Diciembre, celebrándose pruebas donde se competirá en Freestyle Slalom, Speed Slalom y Salto de Altura (sin rampa)”.

2. Filosofía de las Series

Las GoodRolling Series nacen de la idea de promover el freeskate y animar a que participen todas aquellas personas (tanto adultos como niños) que quieran darse cita para competir en el mejor de los ambientes posibles, rodeados de amigos, conocidos y familiares.

Por este motivo no existirán jueces profesionales, sino que contaremos con Juan Manuel Núñez (Morcego) como único juez (salvo imprevistos de última hora o necesidades varias).

De igual forma, la infraestructura desplegada para cada una de las citas será lo más simple posible con objeto de mantener el ambiente familiar y no perdernos en formalismos.

3. ¿Cuántas competiciones habrá, cuáles serán las fechas y los lugares?

Las pruebas se celebrarán el último domingo de cada mes, teniendo lugar la primera de ellas el domingo 29 de enero de 2012, y la última en Diciembre (precisamente esta cita es posible que no tenga lugar el último domingo del mes).

En total habrá 12 pruebas y en cada una de ellas los participantes se medirán en las tres modalidades ya anunciadas.

La ubicación de cada una de las citas se irá anunciando a medida que avancen las Series.

4. Inscripción

La inscripción se realizará directamente en GoodRolling (C/ Manila N°5, Torremolinos).

El precio por competir en las 12 fechas es de 10€.

!!! Menos de 1€ por competición !!!

Si quieres empezar a sumar puntos en la primera prueba debes inscribirte antes del 15 de Enero.

Al finalizar la liga habrá entrega de trofeos para los tres mejores, además de medallas para todos los participantes y alguna que otra sorpresa.

Las inscripciones seguirán abiertas toda la temporada, pero a medida que avancen las Series resultará más difícil conseguir los puntos necesarios para escalar en la clasificación, así que no te quedes dormido.

5. Sistema de puntuación y ranking

A cada participante se le asignará un resultado de puntos atendiendo a la posición que consiga en cada una de las tres modalidades.

El ranking de la jornada se calculará sumando los puntos obtenidos en cada una de las tres modalidades.

El ranking final de la temporada se calculará sumando los puntos obtenidos a lo largo de todas las series.

NOTA: Si un competidor no se presenta a alguna de las pruebas, sumará CERO puntos en dicha cita, pero conservará los puntos acumulados hasta la fecha.

Sistema de puntuación

POSICIÓN	PUNTOS
1º	10
2º	8
3º	7
4º	6
5º	5
6º	4
7º	2
8º	1
9º	1
10º	1
Etc.	1

A continuación un ejemplo del resultado de una jornada:

Nombre	Freestyle Slalom		Speed Slalom		Salto de Altura		TOTAL
	Posición	Puntos	Posición	Puntos	Posición	Puntos	
Rider 1	5º	5	1º	10	3º	7	22
Rider 2	2º	8	4º	6	4º	6	20
Rider 3	3º	7	2º	8	1º	10	25
Rider 4	1º	10	5º	5	5º	5	20
Rider 5	4º	6	3º	7	2º	8	21

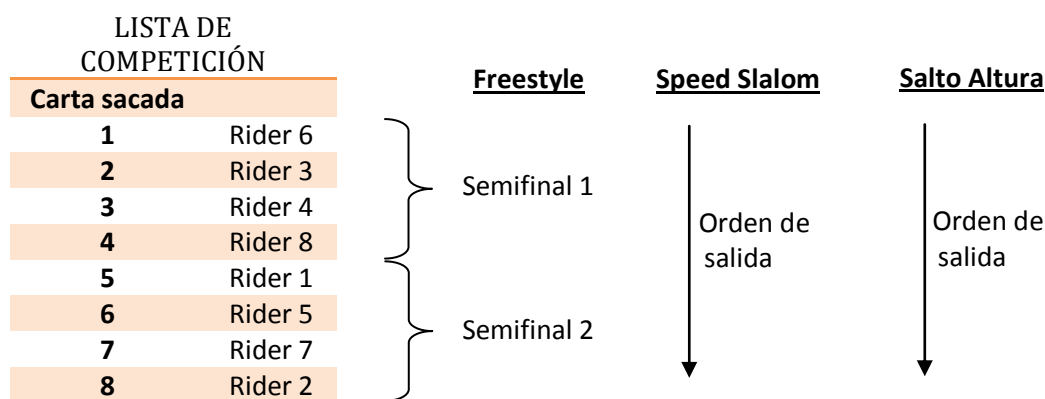
6. Desarrollo de las pruebas

Al inicio de cada jornada los participantes sacarán una carta de una baraja.

El número que saquen determinará el orden en que sean incluidos en la lista de competición.

Dicha lista influirá tanto en el orden de salida para Speed o Saltos, además de determinar los grupos para Freestyle (“Los grupos NO se elaborarán nombrando cabezas de serie, sino que será un proceso totalmente AL AZAR”).

Ejemplo para 8 Riders:



A. Freestyle Slalom:

Esta prueba se llevará a cabo bajo el formato “Battle”, y por ello los participantes se enfrentarán en grupos de unos 4 competidores (el número variará atendiendo al número total de asistentes) debiendo clasificarse para rondas finales.

En cada grupo los participantes dispondrán de 2 rondas de 30 segundos cada una.

Ejemplo de Battle con 8 participantes:

SEMIFINAL 1		SEMIFINAL 2	
Rider 6	2º	Rider 1	1º
Rider 3	4º	Rider 5	3º
Rider 4	1º	Rider 7	4º
Rider 8	3º	Rider 2	2º

FINAL	
Rider 6	2º
Rider 4	4º
Rider 1	2º
Rider 2	3º

!! No se celebrarán Finales de Consolación, por lo que la 5ª posición será compartida por los Riders 5 y 8; mientras que la 6ª posición será compartida por los Riders 3 y 7.

El juez tendrá en cuenta 3 elementos básicos:

- 1º Los trucos difíciles puntúan más que los fáciles.
- 2º Rondas limpias (sin tirar conos) puntúan más que rondas sucias.
- 3º Fluidez de los movimientos.

B. Speed Slalom:

Cada competidor dispondrá de 2 intentos alternos (todos los participantes realizarán su primer intento, y a continuación todos llevarán a cabo el segundo) para recorrer una fila de 20 conos a la distancia de 80 cm (el número de conos puede variar dependiendo del sitio de competición). Solo se tendrá en cuenta el mejor tiempo.

El patinador dispondrá de unos metros para coger impulso antes de llegar al primer cono.

El juez dará la salida y empezará a contar el tiempo; el crono se pone en marcha en el mismo instante que el juez da la salida y se parará cuando el patinador cruce una marca situada 80 cm después del último cono.

Los conos movidos/derribados o saltados penalizarán sumando 0,1 segundos por cada cono.

Cinco o más conos derribados/movidos/saltados supondrán NULO y por consiguiente el rider habrá perdido una de sus oportunidades.

!! Recordamos que la base del Speed Slalom no es recorrer una fila de conos a un pie, sino recorrerla realizando UN ÚNICO TRUCO y en el MENOR TIEMPO POSIBLE. Por ello si el competidor cambia de truco durante la pasada (Ej.: apoyar el segundo pie si se está pasando con uno solo) también se considerará NULO el intento.

C. Salto de Altura:

Cada competidor dispondrá de 2 intentos seguidos para saltar la altura que él mismo decida ponerse como meta.

Colocará la altura que crea conveniente en cada uno de sus intentos, pudiendo estar la barra a diferente altura en cada uno.

Un salto será considerado NULO tanto si el patinador derriba la barra en el salto como si en la recepción (caída tras el salto) apoya en el suelo cualquier parte del cuerpo que no sean los patines (Ej.: manos, rodillas, culo, etc....)