



Reglas para las competiciones de Fútbol Freestyle

Última actualización: 29 de agosto de 2023

NOTA IMPORTANTE: Las presentes Reglas son de aplicación para todos los Eventos Pulse en 2023 y tienen prioridad sobre las Reglas generales del Deporte disponibles en el sitio web de la WFFA.

Índice

Batallas 1x1	2
Inicio y posicionamiento	2
Círculos de Clasificación	2
Círculos de Eliminación	4
Ronda de Eliminación	4
Batallas de Rookies y nivel Intermedio	6
Rutinas	8
Rutinas Dobles	10
Challenge	12
Sick Three	14
Iron Man / Woman	16
Show Flow	17
Kill the Beat	18
Clasificación	18
Criterios	18
Resultados	18
Batallas del Top8	19



Batallas 1x1

Inicio y posicionamiento

- A cada freestyler se le asignará una posición específica según su clasificación en los **Rankings Mundiales**.
- Si dos o más freestylers que compitan en el torneo tienen el mismo número de puntos en los Rankings Mundiales, el panel de jueces decidirá quién se ubica por encima y quién se ubica por debajo en la clasificación.
- Los participantes se dividirán en **4 grupos** en base a estos criterios.

Círculos de Clasificación

- Los círculos se crearán a partir del **posicionamiento inicial**; por ejemplo, el primero del grupo 1 + el último del grupo 2 + el primero del grupo 3 + el último del grupo 4 (ver el gráfico en la página siguiente).
- Cada freestyler estará en un grupo de **cuatro**, lo que significa que tendrá tres oponentes contra los que competir. Podrá haber círculos más pequeños en caso de que el número de participantes así lo requiera, pero el número de participantes en un círculo nunca bajará de tres (excepto en el caso descrito inmediatamente debajo).
- Si, una vez los círculos han sido definidos y se han comunicado públicamente, un/a freestyler no puede participar (p. ej. ha sufrido una lesión o no se ha presentado a su círculo), **no se realizarán cambios** en los círculos, incluso si ello implica que un grupo contiene solo dos participantes.
- A cada freestyler se le asignará un **número** (1, 2, 3 or 4)
- Comenzará el freestyler **número 4**; se llevará a cabo el círculo en el sentido de las agujas del reloj (es decir, 4-3-2-1 y reiniciar).
- Todos los freestylers deberán **permanecer en el escenario** mientras el círculo de batalla se esté llevando a cabo.
- La cantidad de círculos dependerá de la cantidad de participantes.
- Cada freestyler dispondrá de **3 rondas de 30 segundos** cada una.
- Cada freestyler podrá desarrollar su ronda en el centro del escenario; después de cada ronda, el/la freestyler deberá volver a su respectiva posición inicial..
- Las mismas reglas se aplicarán en la ronda de eliminación.



- Usar las **manos** para encubrir un error o para ayudar a ejecutar un truco que de otro modo no incluye el uso de las manos se considerará como un 'drop'.
- Los jueces otorgarán una **puntuación del 1 al 10** a cada competidor en el círculo según su desempeño general; los puntajes se mostrarán al final de la batalla.
- La suma de todas las puntuaciones se tendrá en cuenta para la **clasificación general** de esa etapa al final de la misma.
- La puntuación compara a freestylers de todos los grupos: no es solo una comparación entre competidores del mismo grupo.
- L@s freestylers en primer y segundo lugar de cada círculo pasarán automáticamente a la siguiente fase.
- El resto de los lugares requeridos para la siguiente ronda serán ocupados por los competidores con los puntajes más altos en los círculos de calificación que no terminaron primero o segundo en sus grupos. El número de esos competidores calificados dependerá del número de grupos y participantes. La estructura definitiva se dará a conocer cuando se conozca el número definitivo de participantes.
- Si varios competidores tienen el mismo puntaje general, el criterio de desempate será la posición en los Rankings Mundiales; si ambos freestylers disponen del mismo número de puntos en los Rankings, la posición inicial de cada freestyler dentro del grupo decidirá.

El sistema para crear círculos de calificación funciona tal y como se detalla en el siguiente cuadro:



Círculos de Eliminación

- Los resultados y la clasificación general de los Círculos de Clasificación se tendrá en cuenta para formar los Círculos de Eliminación, que tendrán **las mismas reglas** y el mismo sistema de evaluación.
- Los y las freestylers tienen derecho a renunciar a competir en las próximas rondas si así lo desean, pero deben anunciarlo con anticipación (es decir, al inicio de esa fase de la competencia).
- La cantidad de rondas de calificación se revelará cuando se conozca la cantidad total de freestylers clasificados (es decir, existe la posibilidad de batallas adicionales antes de la ronda de Top-32)

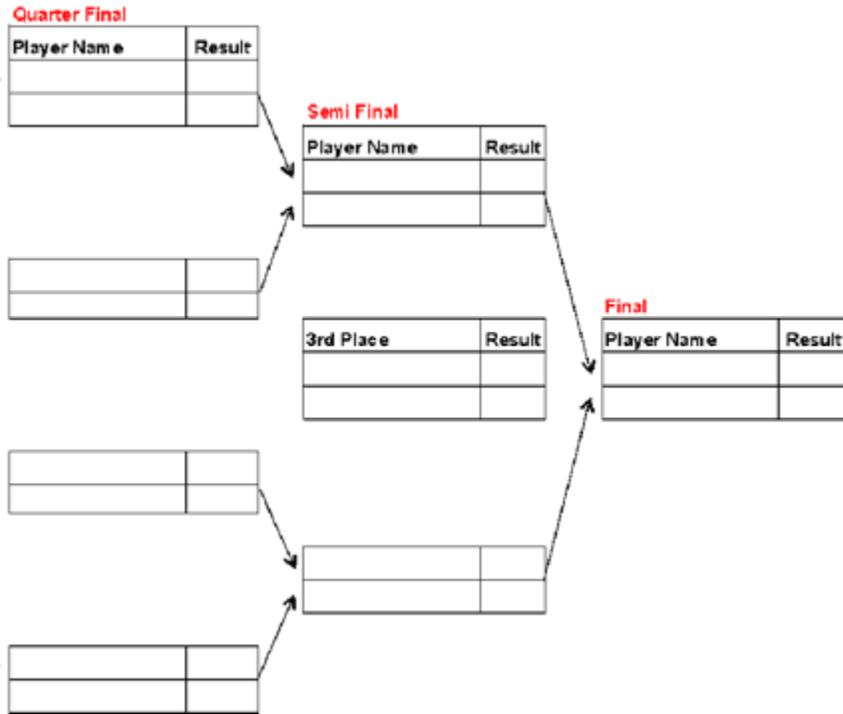


Ronda de Eliminación

- La **clasificación general** con puntajes de los Círculos de Eliminación se tendrá en cuenta para distribuir las batallas (1º contra 32º, 2º contra 31º, y así sucesivamente)
- El/la freestyler con mejor puntuación decide quién inicia la batalla.
- Todas las rondas desde este punto en adelante son **sin límite de tiempo**.
- Cada freestyler dispone de **3 rondas**.
- Los jueces elegirán al ganador por su desempeño general.
- Los participantes pueden usar su propio balón.
- Los participantes no deben **abandonar el escenario** (o la ubicación equivalente en la que tenga lugar la competición) en ningún momento de su batalla, a menos que el atleta lo haga para recuperar su balón después de perder el control del mismo.
- Si un participante sufre una **lesión** que le impide poder continuar su batalla, su rival pasará de ronda automáticamente. En caso de circunstancia dudosa en la cual el/la freestyler presente síntomas de lesión pero aún así quiera continuar, los jueces decidirán si debe correrse el riesgo conjuntamente con el director del evento.
- Mientras un participante está actuando, el oponente tiene rigurosamente prohibido realizar cualquier movimiento que pueda molestar la ejecución de sus trucos.
- Está permitido hacer señales hacia el oponente, pero está **ESTRICTAMENTE PROHIBIDO faltarle al respeto**. Hay una línea muy fina aquí, de modo que serán los jueces quienes decidan si alguien está actuando de manera inapropiada: si así fuese el caso, los jueces podrán advertir al freestyler que presente actitudes inadecuadas e incluso retirarle de la competición si consideran que sus faltas son suficientemente graves.



Aquí se puede apreciar un ejemplo de cuadro de competición:



CONSEJOS PARA LOS FREESTYLERS:

- *Intenta disfrutar del momento de la batalla. Cada concursante dispondrá de al menos un círculo y una batalla para intentar clasificarse: ¡se trata de sumar experiencias!*



Rutinas

- En la fase de Clasificación, todos los participantes dispondrán de **2 minutos** para actuar frente al jurado
- En la Final, los participantes tendrán **3 minutos** para ejecutar su rutina, que podrá ser una versión extendida de la usada durante la clasificación
- Habrá una tolerancia de **10 segundos** en ambos lados (antes y después de los 3 minutos) para permitir que el/la freestyler se prepare y acabe con tiempo
- Si un/a freestyler no cumple con el límite de tiempo, quedará **descalificado** automáticamente.
- El reloj comienza con la **primera acción** (música, actuación, movimiento)
- Solo puede haber **un freestyler** en el escenario.
- No hay límites en la cantidad de balones, accesorios o uso de manos en esta competencia.
- Todos los participantes deberán seleccionar y traer **su propia música**: a los freestylers sin música no se les permitirá competir.
- La música elegida deberá enviarse a la organización **DOS DÍAS ANTES** por correo electrónico en formato MP3 a pulse-series@thewffa.org.
- Las rutinas se llevarán a cabo **únicamente con música** y accesorios que traiga el/la freestyler; la organización no proporcionará pantallas ni ningún otro tipo de soporte audiovisual aparte de los altavoces para la música.
- El sistema de puntos comprende 2 categorías: mérito **artístico** y dificultad **técnica**
 - **Mérito Artístico:** Creatividad, Originalidad, Fluidez, Narración, Musicalidad
 - **Dificultad Técnica:** Dificultad, Control, Estilo, Variedad
- Los jueces otorgarán **puntajes del 1 al 10** para cada una de las categorías mencionadas anteriormente, siendo posible otorgar medio punto; la suma de dichos puntos será la nota final de esa actuación.
- Los jueces pueden sumar hasta 5 puntos extra a la puntuación total según la impresión general de la actuación.
- Las **3 mejores rutinas** califican para la Final



CONSEJOS PARA LOS FREESTYLERS:

- *Aprovecha que puedes traer tu propia música y mantener al público entretenido en todo momento*
- *Muestra tanta variación como puedas dentro de las diferentes disciplinas del fútbol freestyle.*
- *Ésta es su oportunidad de impresionar a la audiencia y construir tu base de seguidores y seguidores; ¡aprovéchala!*



Rutinas Dobles

- En la fase de Clasificación, todos los participantes dispondrán de **2 minutos** para actuar frente al jurado
- En la Final, los participantes tendrán **3 minutos** para ejecutar su rutina, que podrá ser una versión extendida de la usada durante la clasificación
- Habrá una tolerancia de **10 segundos** en ambos lados (antes y después de los 3 minutos) para permitir que los freestylers se preparen y acaben con tiempo
- Si una pareja de freestylers no cumple con el límite de tiempo, quedarán **descalificado** automáticamente.
- El reloj comienza con la **primera acción** (música, actuación, movimiento)
- Solo puede haber **dos freestylers** en el escenario.
- **No hay límites** en la cantidad de balones, accesorios o uso de manos en esta competencia.
- Todos los participantes deberán seleccionar y traer **su propia música**: a los freestylers sin música no se les permitirá competir.
- La música elegida deberá enviarse a la organización **DOS DÍAS ANTES** por correo electrónico en format MP3 a pulse-series@thewffa.org.
- Las rutinas se llevarán a cabo **únicamente con música** y accesorios que traiga el/la freestyler; la organización no proporcionará pantallas ni ningún otro tipo de soporte audiovisual aparte de los altavoces para la música.
- El sistema de puntos comprende 2 categorías: mérito **artístico** y dificultad **técnica**
 - **Mérito Artístico:** Creatividad, Originalidad, Fluidez, Narración, Musicalidad
 - **Dificultad Técnica:** Dificultad, Control, Estilo, Variedad, Cooperación
- Los jueces otorgarán **puntajes del 1 al 10** para cada una de las categorías mencionadas anteriormente, siendo posible otorgar medio punto; la suma de dichos puntos será la nota final de esa actuación.
- Los jueces podrán sumar hasta 5 puntos extra a la puntuación total según la impresión general de la actuación.
- Las **3 mejores rutinas** califican para la Final



CONSEJOS PARA LOS FREESTYLERS:

- *Traten de construir una rutina completa **juntos**: no cambien de ronda ni hagan combos solos, siempre involucren al otro freestyler*
- *Un buen espectáculo de rutina equilibra los movimientos sincronizados y la cooperación entre ellos en el escenario*
- *No cuenten solo con el mérito artístico: asegúrense de incluir movimientos difíciles y sincronización*



Challenge

- Para la ronda de Clasificación, si es necesario debido a la gran cantidad de competidores, estos se dividirán en **2 grupos** que competirán simultáneamente y se fusionarán en un grupo o bien en la séptima ronda o cuando solo queden 15 competidores.
- A partir de ese momento, se continúa hasta que queden **5 finalistas masculinos y 5 femeninos**; estos 10 freestylers pasarán a la Final
- Si se alcanza ese número a mitad de una ronda, todos los competidores aún deberán terminar esa ronda. Si hay menos de 5 finalistas (i.e. solo quedan 3 freestylers), se ofrecerá una segunda oportunidad a quienes hayan alcanzado la ronda sin finalizarla hasta completar los 5 freestylers.
- En caso de que quede solo 1 competidor antes de alcanzar el número requerido para la final, la **competencia habrá terminado** y no se llevará a cabo una final separada.
- Para esta competición se seguirán las indicaciones de las **Hojas de Challenge** de la WFFA, incluyendo las indicaciones allí especificadas.
- En las Hojas de Challenge, a veces hay un límite en la cantidad de veces que se puede hacer un truco en un combo. Esto está indicado junto a la descripción del combo con el símbolo "#", que significa la cantidad de trucos diferentes requeridos.
- El mismo truco hecho con el pie fuerte y el pie débil será considerado un truco distinto. Este es particularmente el caso de algunos 2revs y alt 2revs: por ejemplo, "alaw - alaw" serían trucos diferentes, lo mismo ocurre con "htaw combo htaw" si uno se hizo en el otro pie, y así sucesivamente.
- De la misma manera, un truco hecho con revoluciones exteriores y el mismo truco hecho con revoluciones interiores también se considerarán diferentes: por ejemplo, latw Inside y latw outside se consideran 2 trucos diferentes.
- En la Hoja de desafío, un "Combo" implica "al menos 2 trucos en el medio".
- Los freestylers pueden elegir qué combo les gustaría realizar.
- Los jueces tienen derecho a exigir a los freestylers que repitan el combo si éste no se ejecutó **limpiamente**.
- En caso de que se necesite realizar una combinación, ATW, HTW y HATW son los únicos trucos permitidos de una sola revolución; NO se permiten crossovers ni trucos similares.



- Los freestylers deben mantener la pelota en el aire solo haciendo malabarismos con los pies.
- Cada freestyler tiene **3 intentos por ronda**, con un incremento de los intentos a medida que sube la dificultad
- Un **drop** se considera un fallo, y el freestyler que lo comete debe comenzar de nuevo; si el/la freestyler acaba todos los intentos en un drop, queda eliminado de la competencia
- Se interpreta como **intento** el inicio de la primera revolución sin terminar el combo
- Los combos se muestran en la pantalla o los anuncia el altavoz como "combo 1, 2 o 3".
- Los jugadores tienen derecho a pedirle al MC que repita los anuncios.
- El **ganador** es el que avanza en la mayor cantidad de rondas.
- El **orden final** en el podio se decide en función del número de combos completados e intentos realizados por los atletas en rondas anteriores.
- En caso de que haya más freestylers que hayan hecho el último combo, podrán elegir el combo que no hayan hecho para desempatar

CONSEJOS PARA FREESTYLERS:

- *No te arriesgues demasiado: trata de concentrarte en trucos que estés seguro de que puedes realizar fácilmente*
- *Revisa las Hojas de Challenge y prepara tus combinaciones con antelación para que no te sorprendan las rondas individuales*



Sick Three

- El **Sick Three**, o Combinación de 3 Trucos, es una competencia que busca la mejor combinación de 3 trucos
- Es un concurso **Low-air** (Lower, movimientos aéreos)
- No hay etapa de **Clasificación**
- Cada freestyler dispone de **7 intentos**
- Cada freestyler dispone de **3 minutos** (3:00) para completar todos sus intentos; cualquier intento que supere la marca de los 3 min. no se tendrá en cuenta.
- Cada freestyler deberá realizar **1 combo** en el cual tendrá que conectar **3 trucos** de la mejor manera posible
- Cada freestyler debe disponer de **1 combo de reserva** en caso de fallar el primero
- Los jugadores deberán **anotar sus combos** en un papel o plataforma análoga que les proporcionará la organización para proporcionárselos a los jueces antes de su intento.
- Los jueces aprobarán las combinaciones realizadas solo si son **las mismas** que había definido el/la freestyler por escrito antes de competir
- Todos los freestylers tienen derecho a cambiar su combinación en cualquier momento, pero deben avisar a los jueces antes de ejecutarla.
- Hay un **máximo de 4 intentos** por combo.
- Los freestylers que no pueden realizar ningún combo (es decir, fallen en todos los intentos) quedarán **eliminados** automáticamente.
- Los jueces califican los combos según **la dificultad, el control y el estilo**; cada uno de los criterios se puntuarán del 1 al 10, con medios puntos disponibles. La suma de esas notas será el puntaje final para el combo en sí.
- Los jueces también calificarán la ejecución de los intentos inmediatamente después de que el/la freestyler complete el combo: esto se hará usando **tarjetas de colores**, donde un color blanco implicará que el combo ha sido aceptado, y el color rojo, que no.
 - **3 tarjetas rojas:** combo no aceptado
 - **3 tarjetas blancas:** combo exitoso
 - **2 tarjetas blancas + 1 tarjeta roja:** combo exitoso
 - **1 tarjeta blanca + 2 tarjetas rojas:** combo no aceptado, pero el/la freestyler podrá apelar a la decisión; se llevará a cabo una revisión a cámara lenta, tras la cual los jueces anunciarán la decisión final



- Está estrictamente **prohibido** usar las manos y accesorios/ayudas
- Los freestylers deben mostrar **control** después de terminar el combo, es decir, hacer que el balón vuelva a la posición de antes de realizar el combo.
- Los freestylers **no deben atrapar la pelota con las manos** inmediatamente después del último toque del combo: si eso sucede, se les descontarán puntos por ese combo.
- En caso de que el mismo combo haya sido realizado por distintos freestylers, entonces el desempate se decidirá siguiendo estos principios en el siguiente orden: **estilo, control y número de intentos**. El número de intentos se considerará solo en caso de que haya **muchas similitudes** entre combos.

CONSEJOS PARA LOS FREESTYLERS:

- *Usa tu primer intento para hacer un combo más simple para ser al menos confirmado como competidor; de lo contrario, serás descalificado sin haber logrado ningún combo*
- *Presta atención a las revoluciones limpias alrededor de la pelota: es una parte fundamental del proceso de evaluación.*
- *No atrapes la pelota con las manos directamente después de acabar el combo. No se considera que muestre control y podría considerarse un error.*



Iron Man / Woman

- Al principio, todos los participantes empezarán sobre el escenario para las rondas de clasificación.
- La cantidad de jugadores que competirán a la vez en cada círculo está sujeta a la cantidad de jueces disponibles. Los jueces se asignarán individualmente para observar y juzgar a un único freestyler en cada círculo.
- Los jugadores comienzan a dar toques y esperan la señal de inicio.
- Todos los participantes deben comenzar a realizar combinaciones **al unísono**.
- El freestyler que realice combos durante **un período de tiempo más largo** será el ganador.
- No se permiten **crossovers** ni trucos similares; aparte de eso, no hay límites a los trucos que se pueden ejecutar, siempre que se basen en **Low Air**.
- Un solo truco se puede repetir como **máximo 5 veces**; alcanzada esa cifra, los freestylers necesitarán cambiar el truco por otro diferente para poder continuar en la competencia.
- No hay preferencia o consideración por la dificultad de los trucos realizados.
- Como se ha especificado más arriba, cada freestyler tiene un juez asignado para cuidar su tiempo y evaluar si las combinaciones se están realizando de acuerdo con las reglas.
- Los **3 mejores freestylers** con los mejores tiempos se reunirán en la Final de la categoría.

CONSEJOS PARA FREESTYLERS:

- *Esta competencia es el equivalente de un maratón. No realices trucos difíciles y trata de concentrarte más en las combinaciones básicas para durar más tiempo.*



Show Flow

- El objetivo de esta competición es demostrar el **máximo flow posible con el balón** sin cometer ningún error.
- Cada freestyler dispondrá del **escenario entero** para él/ella.
- Cada freestyler tendrá **30 segundos** para llevar a cabo su 'show': el reloj empezará a contar cuando se lleve a cabo el primer truco.
- La tolerancia para terminar la actuación es de **3 segundos**.
- El/la freestyler deberá utilizar todas las facetas del Fútbol Freestyle: **uppers, sitdowns y lowers**.
- Cada drop se considera un **error** y se valorará negativamente por parte de los jueces.
- Todo el mundo dispondrá de **3 intentos**; no es necesario usarlos todos.
- Cada participante tendrá el derecho de **volver a empezar desde el inicio** si no está satisfecho/a con su ronda, hasta un máximo de 3 intentos como se ha especificado previamente.
- **Solo cuenta el último intento**; si un/a freestyler decide volver a probarlo y usar otro de sus tres intentos, el anterior quedará invalidado automáticamente.
- Habrá una **tolerancia de 3 segundos** para iniciar y finalizar el 'show'.
- Como más capacidades **all-round** demuestre el/la participante, mejor puntuación recibirá.
- No se permite el uso de **accesorios** ni ayudas externas de ningún tipo
- Esta competición se juzga siguiendo los siguientes criterios: **flow, originalidad, dificultad y estilo**
- Los jueces puntuarán la ejecución de cada freestyler **del 1 al 10**, y podrán usar medios puntos para reducir las opciones de empate; el/la freestyler que acumule más puntos ganará.
- En caso de que efectivamente se produzca un **empate**, los jueces decidirán qué actuación ha tenido más mérito.

CONSEJOS PARA FREESTYLERS:

- *¡Sé todo lo 'all-round' que puedas! Usa todas las herramientas del Fútbol Freestyle y no permitas que el balón se detenga durante tu ejecución; ¡hazlo fluir alrededor de tu cuerpo!*



Kill the Beat

Clasificación

- Cada participante empieza en un **círculo** en el escenario. Si hay más de 20 jugadores registrados, los participantes se dividirán en dos grupos.
- Cuando el DJ inicia la música, cualquier participante es libre de ubicarse en cualquier momento en el medio del círculo y empezar su *set* al son del ritmo.
- Cada participante dispone de **un solo intento**.
- La duración del *set* depende de cada freestyler; sin embargo, si el conjunto es demasiado largo, el MC es libre de alertar al jugador para que termine y comenzar una **cuenta atrás** ("5, 4, 3, 2, 1, ¡TIEMPO!").
- La apreciación de la **duración** también es parte del criterio: si un freestyler realmente sabe *matar el ritmo*, se detiene en el momento adecuado.
- Cuando el freestyler termine su *set*, el DJ comenzará a reproducir inmediatamente el siguiente ritmo/canción.
- Si ninguno de los competidores da un paso al frente para comenzar, el MC indicará quién debe tomar la canción en el siguiente compás, de acuerdo con una lista que se elaboró antes de la competencia y que solo el MC conoce.

Criterios

Los criterios principales para Kill the Beat son cómo el freestyler **combina con la vibra** de la música y enfatiza los diferentes ritmos y caídas de la música. La **actitud** también es un criterio, pero tiene que ir junto con el ambiente y la energía de la música.

Como subcriterios, también se tienen en cuenta todos las demás **directrices habituales** del Fútbol Freestyle, como la dificultad técnica, el control, la creatividad, la variación, el estilo, etc.

Resultados

3 jueces calificarán cada set del 1 al 10. Se sumarán todas las puntuaciones y la puntuación total designará a los 8 mejores, que se clasificarán para las Batallas. Si dos freestylers dentro de los 8 primeros tienen el mismo puntaje, el empate se romperá



eligiendo la puntuación más alta de todas las que cada freestyler haya recibido en la calificación. Si aún así sigue habiendo un empate, el juez principal decidirá quién progresa a la siguiente fase.

Batallas del Top8

- Para generar el cuadro del Top8, el/la freestyler clasificado en la primera posición en las calificaciones se enfrentará al freestyler clasificado en octava posición, y así sucesivamente como en las batallas clásicas.
- El sistema será de **eliminación directa**; quien gane en cada batalla pasará a la siguiente ronda.
- Cada freestyler dispone de **2 rondas**.
- **No hay límite de tiempo**: los y las participantes pueden empezar y terminar cuando quieran. Sin embargo, el MC podrá empezar una cuenta atrás si una ronda dura demasiado.
- Si nadie quiere comenzar, el MC elegirá quién debe comenzar.
- A un freestyler se le asignará el color azul y al otro rojo.
- Los asistentes del público recibirán dos cartulinas, una azul y otra roja. Al final de la batalla, cada asistente levantará la cartulina de su elección, según quién prefiera en la batalla en sí. Quien logre más apoyos habrá ganado la batalla.
- El MC tiene la responsabilidad de evaluar qué cartulinas (azules o rojas) son más numerosas en la multitud.
- Si el MC decide que el público está dividido a partes iguales, se considerará que la batalla ha acabado en **empate** y se llevará a cabo una ronda extra, con un solo set por freestyler y música nueva.
- En la ronda extra de desempate, los **jueces** de la fase de clasificación elegirán el ganador siguiendo los mismos criterios que en la fase anterior para asegurar que no haya otra ronda extra.

CONSEJOS PARA LOS FREESTYLERS:

- *¡Fusionarse con la música y seguir el ritmo es lo más importante! Aquí es mejor hacer un movimiento fácil sincronizado perfectamente con la música que un movimiento difícil que no coincida con el ritmo que suena.*
- *Sé creativo/a y busca formas de conectar con el público: ¡al final, será él quién elija si ganas o no!*