



PRUEBAS DE NIVEL DE INLINE FREESTYLE 2019 NORMATIVA PARA EXÁMENES

• INTRODUCCIÓN.

La filosofía de las pruebas de nivel pasa fundamentalmente por la evaluación de las habilidades de los patinadores, que son necesarias para poder competir representando a Madrid.

Niveles de Inline Freestyle:

BÁSICO
INTERMEDIO
AVANZADO



Obtención de la **CATEGORÍA**

Modalidades con pruebas de nivel:

FREESTYLE SLALOM
SALTO
DERRAPES
SPEED SLALOM

Requisitos para participar a nivel autonómico y nacional en cualquier modalidad:

		Pruebas de nivel: ----- Prueba:	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO	CTO. AUTONÓM. FMP
PRUEBAS FMP	TROFEOS INICIACIÓN					
	CAMPEONATO AUTONÓMICO	✓	✓	✓		
PRUEBAS RFEP	TROFEO RFEP	✓	✓			
	COPA DE ESPAÑA	✓	✓	✓	✓	✓
	CAMPEONATO DE ESPAÑA	✓	✓	✓	✓	✓

Con las 3 pruebas de nivel aprobadas, se puede adquirir la licencia de la **CATEGORÍA** que corresponda, para competir en el Campeonato autonómico y acceder así a las pruebas nacionales de Copa de España y Campeonato de España.

Normas generales comunes a todos los exámenes de nivel:

1. Licencia de **INICIACIÓN**: Es el tipo de licencia en vigor necesaria para las pruebas.
2. **BÁSICO, INTERMEDIO y AVANZADO**: Orden de inscripción hasta superar las pruebas.
3. Un patinador puede presentarse a varias pruebas consecutivas el mismo día, si:
 - a. Cuenta con la licencia en vigor y el apto previo según lo indicado anteriormente.
 - b. Se ha inscrito previamente según convocatoria
4. No se devolverán importes en ningún caso ni se harán inscripciones el día de las pruebas.



• **NORMAS ESPECÍFICAS DE LOS EXÁMENES DE NIVEL.**

❖ **MODALIDAD DE FREESTYLE SLALOM**

		NIVEL BÁSICO	NIVEL INTERMEDIO	NIVEL AVANZADO
Tiempo de la prueba		≤ 120 seg. (≤ 2 minutos)	Entre 105 y 120 seg.	Entre 105 y 120 seg.
Filas de conos a usar		1, 2 ó 3.	2 ó 3.	3
Intentos		1	1	1
Familias a cubrir		(a elección del patinador)	3 de las 5 existentes	4 de las 5 existentes
Niveles en matriz*		E.	C, D, E.	A, B, C y D.
Figuras	A presentar	≤ 12	≤ 14	≤ 16
	A realizar correctamente	≥ 6	≥ 8 (libre elección: 2 figuras; resto a elegir entre las complementarias)	≥ 10 (6 figuras de niveles A, B y C; y 4 figuras de nivel D).
Figuras complementarias consideradas para el nivel		<ul style="list-style-type: none"> - Crazy (4 conos). - Gusano de frente (4 conos). - Gusano de espaldas (4 conos). - Cruzado de frente (4 conos). - Cruzado de espaldas (4 conos). - Nelson de frente (4 conos) - Nelson de espaldas (4 conos). - Mabrouk (4 conos). - Doble crazy de frente (4 conos). - Doble crazy espaldas (4 conos) - X (4 conos). - Mejicana (6 conos). - Tip-tap (4 conos). - 1 pie de frente (4 conos). 	<ul style="list-style-type: none"> -Total cruzado (4 conos). -Compas abierto (2 vueltas). -Compas cerrado (2 vueltas). -X especial (4 conos). -Brush de frente (4 conos) -Brush de espaldas (4 conos). -X jump (4 conos). -1 pie de espaldas (4 conos). -Mega gusano (4 conos). -Mega cruzado (4 conos). -Sun (4 conos). -Volte (4 conos). 	
APTO		<ul style="list-style-type: none"> - Figuras correctas mínimas: 6. - Penaliz. máximas**: 10. - Tiempo dentro del máximo. - Uso de 1 línea al menos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Figuras correctas mínimas: 8. - Penaliz. máximas**: 10. - Tiempo indicado. - Uso de 2 ó 3 líneas. - Fluidez y dominio del patín. 	<ul style="list-style-type: none"> - Figuras correctas mínimas: 10. - Penaliz. máximas**: 8. - Tiempo indicado. - Uso de 3 líneas de conos completas. - Fluidez y dominio del patín. - Coordinación musical.

*Matriz del Reglamento Técnico RFEP en vigor.

** Se considerará penalización tirar un cono o desplazarlo completamente fuera del área marcada de su base.

- a. Se dispondrán 3 líneas de conos a 50, 80 y 120 cms, asimilándose a la modalidad de Classic .
- b. Una línea se considera usada si se ha pasado entre todos sus conos.
- c. Se enviarán las figuras a realizar según convocatoria.
- d. El uso de la música será:
 - i. BÁSICO e INTERMEDIO: Opcional.
 - ii. AVANZADO: Obligatoria y evaluable. Se remitirá en formato mp3 a freestylemadrid@fmp.es; llevando el patinador una copia en USB. la duración máxima será la del tiempo disponible máximo en cada nivel, con una nitidez y volumen adecuados a criterio de la FMP.
- e. Una misma figura contará una vez por cada lado que se haga o con cada rueda en caso de wheeling (de punta o de talón).
- f. Una figura válida tendrá una **ejecución en 4 conos o 3 vueltas en giros**. Si la ejecución es menor a 4 conos se harán 2 repeticiones del mismo (Ej: La mejicana tiene un periodo de 3 conos, validándose con 2 repeticiones que son 6 conos).

Se adjunta a continuación la matriz de figuras del Reglamento Técnico RFEP 2018 en vigor:



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE PATINAJE

C/ Arroyo del Olivar 49, 1º
28018 Madrid
Tfno: 91 478 01 55
Fax: 91 478 01 77
www.fmp.es
patmadrid@fmp.es

ANEXO B: MATRIZ DE FREESTYLE SLALOM

		ELASTICIDAD	SENTADOS	SALTOS	LINEALES (1 rueda)	GIROS (1-2 ruedas)	
A 50-60	A+		Christie punta atrás			Seven Christie	
			Sillita atrás				
			Christie punta		Special	Seven Sillita	
					No Wiper externo backside		
	A		Cafetera punta atrás				Seven - Chicken cono-cono atrás
			Sillita	Viper 1 rueda			Seven - Chicken cono-espacio atrás
			Tetera			No Wiper interno frontside	Seven - Chicken atrás
			Superman	Christie Footspin		No Wiper interno backside	Day&Night atrás - FishLeg atrás
B 40-50	B+		Cafetera punta			Seven - Chicken cono-cono	
			Águila Coreana / Butterfly			No Wiper externo frontside	Seven - Chicken cono-espacio
			Corvo atrás	Cafetera Footspin		Day&Night(2+2) - FishLeg(2+2) / Rekil	Seven - Chicken
	B				Kazachok atrás	One&One	Day&Night - FishLeg
			Cobra atrás	Corvo		Machine	
			Cobra	Christie atrás			Scargot
C 30-40	C+			Kazachok	Wheeling atrás-adelante	Swan	
			Cafetera atrás		Wheeling adelante-atrás		
			Antiáguila 2 ruedas				Coreanas
			Christie				
	C		Águila 2 ruedas			Wheeling atrás	
							Compás Cruzado
			Águila Z	Viper		Wheeling adelante	Vueltas Rusas
			Cafetera				Sacacorchos
		ELASTICIDAD	SENTADOS	SALTOS	LINEALES	GIROS	
D 20-30	D+				No Wiper		
					Day&Night - FishLeg	Compás cruzado	
					Toss - Tres	Fan Volte	
	D		Águila			Cruzado atrás 2 ruedas	Total Cross
						Snake atrás 2 ruedas	
						Cruzado 2 ruedas	Volte
E 10-20	E+	Ocho					
		Crazy Legs	Enanito/Pensador/Moto 2 ruedas	X saltada	Snake 2 ruedas	Compás	
		X			1 pie atrás		
				Crab		Italiana	
	E		Crazy	Enanito/Pensador/Moto	Tip-Tap cruzado	1 pie	Mejicana
			Doble Crazy - Mega			Cruzado atrás	Sun - Mabrouk
			Nelson cruzado			Cruzado	
			Nelson gusano		Tip-Tap	Serpiente	
				Fish			



❖ MODALIDAD DE SPEED SLALOM

	NIVEL BÁSICO	NIVEL INTERMEDIO	NIVEL AVANZADO
Tiempo de la prueba		- Sub14 ≤ 9 segundos - Sub19 ≤ 8 segundos - Senior ≤ 8 segundos	- Sub14 ≤ 8 segundos - Sub19 ≤ 7 segundos - Senior ≤ 7 segundos
Nº de intentos	2	2	2
Línea de conos	20 conos a 0,80m	20 conos a 0,80m	20 conos a 0,80m
Posición en caja de salida		- Patines dentro de la caja. - Solo el atrasado puede tocar línea trasera de caja. - Los 2 patines estáticos y en el suelo antes de señal de salida.	- Patines dentro de la caja. - Solo el atrasado puede tocar línea trasera de caja. - Los 2 patines estáticos y en el suelo antes de señal de salida.
Penaliz. por cono	0,2 seg.	0,2 seg.	0,2 seg.
APTO	- Entrada, recorrido y salida a 1 pie pasando entre todos los conos. - Conseguido en ≤ 2 intentos. - Penalizaciones* ≤ 4 conos.	- Entrada, recorrido y salida a 1 pie pasando entre todos los conos. - Conseguido en ≤ 2 intentos. - Penalizaciones* ≤ 4 conos. - Tiempo dentro del máximo (incluye penalizaciones).	- Entrada, recorrido y salida a 1 pie pasando entre todos los conos. - Conseguido en ≤ 2 intentos. - Penalizaciones* ≤ 4 conos. - Tiempo dentro del máximo (incluye penalizaciones). - Salidas falsas seguidas** ≤ 2.

* Se considerará penalización tirar un cono o desplazarlo fuera de su punto central. Un cono desplazado que tira otro cono supone una penalización por cada uno de ellos.

** Serán salidas falsas:

- No respetar la posición indicada en caja de salida.
- Tras la señal de salida: no salir en los siguientes 5 segundos.
- Tras la señal "en sus marcas": no permanecer inmóvil en los siguientes 3 segundos.
- Tras la señal "listos": no permanecer completamente inmóvil.
- Señal "bip" o de salida: salir antes de la misma.

La toma de tiempo en esta modalidad podrá realizarse con cronómetro de mano o cronómetro específico. La línea de conos usada respetará las distancias de una línea de competición.

El proceso de aviso de salida, seguirá el orden de competición habitual: "en sus marcas", "listos", "(señal de salida)".

El orden de los intentos será decidido por los jueces en cada convocatoria.

❖ MODALIDAD DE SALTO

	NIVEL BÁSICO	NIVEL INTERMEDIO	NIVEL AVANZADO
Tiempo de la prueba	- Por intento: 15 seg.	- Por intento: 10 seg.	- Por intento: 10 seg.
Nº de intentos	2	2	2
Alturas a saltar	- Sub14: 30 cms - Sub19: 50 cms - Senior: 60 cms	- Sub14: 40 cms - Sub19: 55 cms - Senior: 65 cms	- Sub14: 50 cms - Sub19: 60 cms - Senior: 70 cms
APTO	- Salto validado* - Tiempo dentro del máximo. - Conseguido en ≤ 2 intentos.	- Salto validado* - Tiempo dentro del máximo. - Conseguido en ≤ 2 intentos.	- Salto validado* - Tiempo dentro del máximo. - Conseguido en ≤ 2 intentos.

* Salto validado:

- Listón sobrepasado por encima sin tirarlo.
- Zona de recepción tocada solo con patines (5 m desde la barra de salto)
- Salida por fondo de zona de recepción.

El orden de los intentos será decidido por los jueces en cada convocatoria.



❖ MODALIDAD DE DERRAPES

	NIVEL BÁSICO	NIVEL INTERMEDIO		NIVEL AVANZADO	
	(Todas las edades)	Sub14	Resto de edades	Sub14	Sub19 y senior
Tiempo de la prueba	Por intento: 20 seg.	Por intento: 15 seg.		Por intento: 15 seg.	
Intentos totales para validar todos los derrapes	4	5			
Derrapes a validar	2	3	3	3	Nivel C: 2. Nivel B: 1.
Familia de derrapes a utilizar	Elegir entre: 1, 2, 4 y 5.	1 derrape a 5 ruedas de las familias 1, 2 y 4. Resto libres.	Elegir los 3 derrapes entre 2 familias (1, 2, 4 ó 5). 2 de ellos a 5 ruedas o menos.	Elegir los 3 derrapes entre 2 familias (1, 2, 4 ó 5). 2 de ellos a 5 ruedas o menos.	Usar al menos 2 familias distintas a elegir entre: 1, 2, 3, 4 y 5.
Nivel de derrape	C	C	C	C	B y C
APTO	<ul style="list-style-type: none"> - Derrape validado* - Tiempo dentro del máximo. - Hechos en ≤ 4 intentos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Derrape validado* - Tiempo dentro del máximo. - Hechos en ≤ 5 intentos. 			

* El derrape realizado será nulo si:

- El patinador cae o tropieza.
- El patinador toca el suelo con las manos durante todo el derrape, hasta la salida de la zona de derrapes.
- La longitud del derrape es de menos de 2 metros.

Zona de derrapes: 10-15 m, con aceleración de 20-25 m.

Se adjunta anexo de matriz de derrapes RFEP.



ANEXO D: MATRIZ DE FREESTYLE DERRAPES

Dificultad técnica basada en 2 metros					
Nivel técnico	Familia 1	Familia 2	Familia 3	Familia 4	Familia 5
A	V - Punta Punta	Cowboy Talón Talón	8 Cross Talón Talón		
		Cowboy Punta Punta	8 Cross Punta Punta		
			8 Cross Punta Talón		
		Cowboy Punta Talón			
		Cowboy 8 ruedas	8 Cross 8 ruedas		
			Cross UFO Talón Talón		
			Cross UFO Punta Punta		
			Cross UFO Punta Talón		
			Cross UFO 8 ruedas		
		Cross Ern Sui Talón Talón		BackSlide Punta	
				BackSlide Talón	
		Cross Ern Sui Talón Punta		FastSlide Punta	
		Cross Ern Sui Punta Punta		FastSlide Talón	
		Cross Ern Sui Talón	Eagle Punta Punta		
	Cross Ern Sui Punta				
B			Eagle Punta Talón		
			Eagle Talón Talón		
			Eagle 8 ruedas		
			UFO Talón Talón	BackSlide 4 ruedas	Cross UFO Talón Talón
			UFO Punta Talón	FastSlide 4 ruedas	Cross Parallel Punta Punta
			UFO Punta Punta		Cross Parallel Punta Talón
			UFO 8 ruedas		
		Ern Sui Talón Talón		Magic Punta Punta	Cross Parallel 8 ruedas
		Cross Ern Sui Talón Punta		Magic Talón Talón	
		Ern Sui Punta Talón		Magic Punta Talón	
	Ern Sui Punta Punta				
	Ern Sui 4 ruedas			Unity / Savannah Talón	
				Unity / Savannah Punta	
				Unity / Savannah Punta	
C				Magic 8 ruedas	Unity / Savannah 4 ruedas
	Sovale Talón Talón			FastWheel 4 ruedas	Eagle Punta Punta
	Sovale Talón Punta			FastWheel Talón	Parallel 8 ruedas
	Sovale Punta Talón			FastWheel Punta	Parallel Talón Punta
	Sovale Punta Punta			FastWheel Talón Talón	Parallel Talón Talón
	Sovale Talón			FastWheel Punta Punta	
	Sovale Punta			FastWheel Punta Talón	
	Sovale 4 ruedas			FastWheel Talón Punta	
		Cross Acid Talón Punta			
		Cross Acid Punta Talón			
		Cross Acid Punta Punta			
		Cross Acid Talón Talón			
		Barrow Talón Punta			
		Barrow Punta Talón			
		Barrow 4 ruedas			
		Barrow Punta			
		Barrow Talón			
		Cross Acid 8 ruedas			
		Cross Acid Punta			
		Cross Acid Talón			
		Acid Punta Talón		Powerslide Punta	
		Acid Talón Punta		Powerslide Talón	
		Acid Punta Punta		Powerslide Punta Punta	
		Acid Talón Talón		Powerslide Talón Talón	
		Acid Punta		Powerslide Talón Punta	
	Acid Talón		Soul Punta		
	Acid 4 ruedas		Soul Talón		
			Soul 4 ruedas		

* Resaltado en rojo es el pie deslizante

Esta normativa podría revisarse durante la temporada en aras a facilitar la comprensión y realización de los exámenes de nivel.

Madrid, 18 de diciembre de 2018



Federación Madrileña de Patinaje
Comité de Freestyle