



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

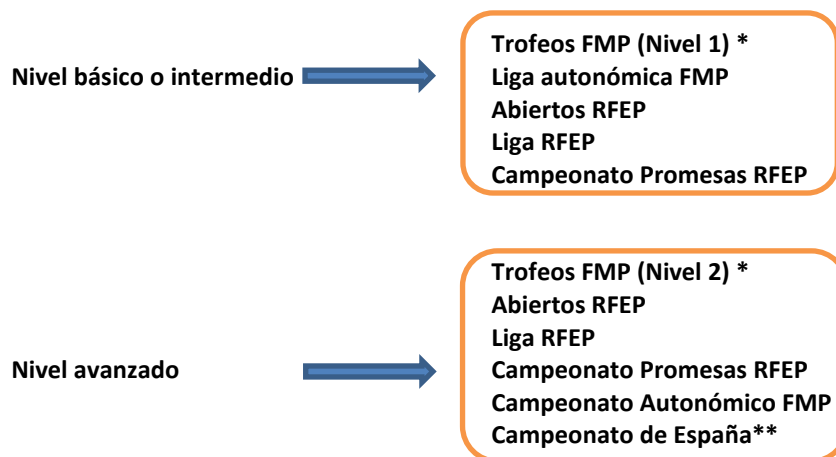
PRUEBAS DE NIVEL FMP 2021 DE INLINE FREESTYLE

INTRODUCCIÓN

La filosofía de las pruebas de nivel consiste en proporcionar al patinador la evaluación de sus habilidades en las diferentes especialidades de Inline Freestyle:

- ✓ Freestyle Slalom
- ✓ Speed Slalom
- ✓ Salto
- ✓ Derrapes
- ✓ Roller Cross

Estas pruebas permiten al patinador realizar una progresión deportiva dentro de su modalidad permitiéndole el acceso a diferentes niveles de competición una vez superadas:



* Los Trofeos FMP podrán organizarse en divisiones (Nivel 1 y Nivel 2)

** Previo paso por Campeonato Autonómico FMP.

- Se deberá contar con la licencia de **INICIACIÓN 2021** para participar en las pruebas de nivel básico, intermedio y avanzado.
- La obtención del nivel es progresiva, debiendo superar las pruebas de nivel previas a la prueba en la que se desea participar.
- Los cortes de edad establecidos se corresponden con:
 - Sub14: categorías hasta infantil incluida.
 - Sub19: categorías Juvenil y Junior.
 - Senior-Máster: categorías senior y máster.



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

MODALIDAD DE FREESTYLE SLALOM

CARACTERÍSTICAS Y FIGURAS SEGÚN NIVEL				
		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 utilizar		1, 2 ó 3	2 ó 3	3
Intentos		1	1	1
Familias por cubrir		A elección del patinador	3 de las 5 existentes	4 de las 5 existentes
Figuras	A presentar	≤ 12	≤ 14	≤ 16
	A realizar correctamente	≥ 6	≥ 8	Sub 14 / Máster ≥ 8 Sub 19 / Senior ≥ 10
Uso de música		A elección del patinador	A elección del patinador	Obligatorio
Figuras a elegir para el nivel a superar:		<p>Elasticidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mega gusano. - Nelson gusano de frente. - Nelson gusano de espaldas. - Nelson cruzado de frente. - Nelson cruzado de espaldas. - Doble crazy de frente. - Doble crazy de espaldas. - X <p>Sentadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enanito. <p>Saltos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tip-tap. - Tip-tap cruzado. <p>Lineales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fish de frente. - Fish de espaldas. - Gusano de frente. - Gusano de espaldas. - Cruzado de frente. - Cruzado de espaldas. - 1 pie de frente. - Gusano a dos ruedas. <p>Giros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mabrouk 	<p>Elasticidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Brush de frente. -Brush de espaldas. - Águila. - Antiáguila. - Crazy. -Mega cruzado. <p>Sentadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enanito 2 ruedas <p>Saltos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -X saltada. <p>Lineales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 pie atrás. - Gusano 2 ruedas de espaldas. - Cruzado 2 ruedas de frente. <p>Giros:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Total Cross. -Compás abierto (2 giros). -Compás cerrado (2 giros). -Sun. -Volte - Mejicana (6 conos) 	<p>Elasticidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Águila cruzado - Águila dos ruedas - Águila Z - Antiáguila 2 ruedas - Special - Cobra - Butterfly <p>Sentadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cafetera - Tetera - Christie en flat - Corvo <p>Saltos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Viper - Kazachok <p>Lineales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wheeling punta delante. - Wheeling talón delante. - Day and night 2 + 2 flat - Nowiper flat externo frontside - Nowiper flat interno backside - Nowiper flat interno frontside - Nowiper flat externo backside - Fishleg 2+2 flat <p>Giros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fishleg 1+1 flat - Day and Night 1+1 flat - Sacacorchos (3 giros) - Vueltas rusas (3 giros) - Coreanas (3 giros) - Swan (3 giros) - Seven flat (3 giros) - Chickeng flat (3 giros)
APTO		<ul style="list-style-type: none"> - Figuras correctas mínimas: 6. - Penalizaciones máximas: 10. - Tiempo dentro del máximo. - Uso de 1 línea al menos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Figuras correctas mínimas: 8. - Penalizaciones máximas: 10. - Tiempo indicado. - Uso de 2 ó 3 líneas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Figuras correctas mínimas: 8 para Sub14/Máster y 10 para Sub19/Senior. - Penalizaciones máximas: 8. - Tiempo indicado. - Uso de 3 líneas de conos completas.



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

FEDERACIÓN MADRILEÑA DE PATINAJE

		- Fluidez y dominio del patín.	- Fluidez y dominio del patín. - Coordinación musical. - Realizar una transición entre las figuras presentadas.
--	--	--------------------------------	---

- Se dispondrán 3 líneas de conos a 50, 80 y 120 cms. asimilándose a la modalidad de Classic.
- Se considera utilizar una fila de conos pasar por todos los intervalos entre conos.
- Se considera penalización tirar un cono o desplazarlo fuera de su punto central.
- Una figura será validada si se realiza dentro de la fila de conos, al menos en 4 conos seguidos, salvo los casos especificados en la tabla de "características y figuras según nivel".
- Una misma figura podrá ser validada como dos figuras si es ejecutada con patín derecho o con patín izquierdo. En figuras a dos ruedas será tenido en cuenta el cambio de rueda (punta-punta/punta-talón/talón-talón). No obstante, no se podrán incluir más de dos variantes de una misma figura en cada prueba.
- Uso de música: en caso necesario se remitirá en formato mp3 a freestylmadrid@fmp.es en el plazo de inscripción, llevando el patinador una copia en USB. La duración máxima será la del tiempo máximo en cada nivel, con nitidez y volumen adecuados a criterio de la FMP.
- Para obtener el apto, además, se remitirá dentro del plazo de inscripción el modelo oficial de la FMP de relación de figuras cumplimentado correctamente estableciendo el orden y las figuras a realizar. No se admitirán cambios en dicho impreso fuera de plazo.

MODALIDAD DE SPEED SLALOM

	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
Tiempo de la prueba		- Sub14 y Máster ≤ 9 segundos - Sub19 y Senior ≤ 8 segundos	- Sub14 y Máster ≤ 8 segundos - Sub19 y Senior ≤ 7 segundos
N.º de intentos	3	2	2
Línea de conos	20 conos a 0,80 m	20 conos a 0,80 m	20 conos a 0,80 m
Posición en la 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.
Penalización por cono	0,2 seg.	0,2 seg.	0,2 seg.
APTO	- Entrada, recorrido y salida a 1 pie pasando entre todos los conos. - Conseguído en ≤ 3 intentos. - Penalizaciones ≤ 4 conos.	- Entrada, recorrido y salida a 1 pie pasando entre todos los conos. - Conseguído en ≤ 2 intentos. - Penalizaciones ≤ 4 conos. - Tiempo dentro del máximo (incluye penalizaciones).	- Entrada, recorrido y salida a 1 pie pasando entre todos los conos. - Conseguído en ≤ 2 intentos. - Penalizaciones ≤ 4 conos. - Tiempo dentro del máximo (incluye penalizaciones). - Salidas falsas seguidas ≤ 2.



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

- Se penalizará no pasar por un intervalo, 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 la 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.
- Toma de tiempo: podrá realizarse con cronómetro de mano o cronómetro específico. La línea de conos usada respetará las distancias de una línea de competición.
- El aviso de salida seguirá el orden de competición: "en sus marcas", "listos", "(señal de salida)".
- El orden de los intentos será decidido por los jueces en cada convocatoria.

MODALIDAD DE SALTO

	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
Tiempo de la prueba	Por intento: 15 seg.	Por intento: 10 seg.	Por intento: 10 seg.
N.º intentos	2	2	2
Alturas para saltar	- Sub14: 30 cms - Sub19: 50 cms - Senior: 60 cms	- Sub14: 40 cms - Sub19: 55 cms - Senior: 65 cms	- Sub14: 50 cms - Sub19 y Máster: 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.



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE PATINAJE

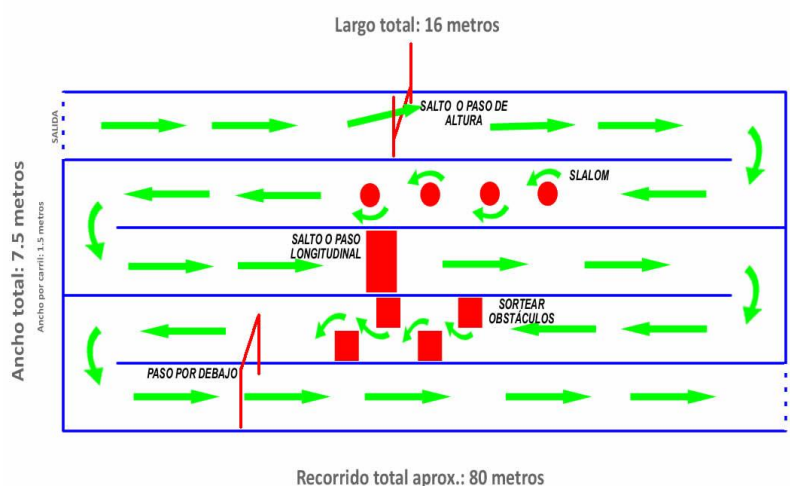
C/ Arroyo del Olivar 49, 1º
 28018 Madrid
 Tfno: 91 478 01 55
 Fax: 91 478 01 77
www.fmp.es
 patmadrid@fmp.es

MODALIDAD DE ROLLER CROSS

	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
Tiempo de la prueba	Por intento: 50 seg.	- Sub14 y Master: 35 seg - Sub19 y Senior: 30 seg	- Sub14 y Master: 25 seg - Sub19 y Senior: 23 seg
Nº intentos	2	2	2
Alturas a saltar	- Salto altura: 20 cm - Agachado 80 cm - Salto longitudinal: 50 cm	- Salto altura: 30 cm - Agachado 80 cm - Salto longitudinal: 75 cm	- Salto altura: 35 cm - Agachado 80 cm - Salto longitudinal: 100 cm
APTO	- Tiempo dentro del máximo. - Conseguido en ≤ 2 intentos.	- Tiempo dentro del máximo. - Conseguido en ≤ 2 intentos.	- Tiempo dentro del máximo. - Conseguido en ≤ 2 intentos.

- Prueba validada:
 - Salida correcta: cada patinador se colocará en su lugar de salida. Antes de la señal de salida ninguno de los patines deberá tocar o sobrepasar la línea de salida.
 - Recorrido:
 - el patinador se mantendrá durante toda la carrera en el recorrido marcado.
 - El patinador elige como esquivar los obstáculos, sin desplazarlos intencionadamente a criterio de los jueces.
 - Llegada: el patinador cruzará la línea de meta con al menos un patín en el suelo.
- El circuito y el orden de los intentos será decidido por los jueces en cada convocatoria.

EJEMPLO DEL CIRCUITO:



Madrid 28 de noviembre de 2020

Federación Madrileña de Patinaje
 Comité de Freestyle

