



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

NORMATIVA LIGA FMP INLINE FREESTYLE 2022

INTRODUCCIÓN

En la temporada 2020 se inició la competición por equipos de **Liga FMP de Inline Freestyle** con el objetivo de fomentar el deporte en equipo dentro de los clubes, el espíritu de pertenencia a la entidad y el reconocimiento del trabajo de las escuelas en las categorías inferiores; así como facilitar el crecimiento del deporte mediante la participación en una competición que completa el calendario deportivo.

1. Especialidades:

Las especialidades incluidas en la Liga FMP de Inline Freestyle **2022** son las siguientes:

Speed Slalom
Classic
Roller Cross

2. Niveles y Categorías:

Para la temporada **2022** se convocarán dos divisiones:

- **1ª DIVISIÓN (AVANZADO)**: para patinadores con prueba de nivel avanzado en la especialidad en la que se compita, y que hayan participado o no en cualquier tipo de prueba nacional.
- **2ª DIVISIÓN (INICIACION)**: para patinadores sin pruebas de nivel, o con nivel básico o intermedio aprobado en la especialidad en la que se compita.

Para las dos divisiones se convoca categoría "**ABSOLUTA MIXTA**", siendo ésta la que agrupa a todos los deportistas de todas las categorías y géneros. En temporadas posteriores se estudiará separar por más categorías.

3. Requisitos de participación.

Participantes:

- Licencia de **CATEGORÍA** de Inline Freestyle en vigor para poder participar en 1ª DIVISIÓN.
- Licencia de **INICIACIÓN** de Inline Freestyle en vigor para poder participar en 2ª DIVISIÓN.
- La inscripción para la Liga **2022** será válida para las 2 jornadas que la componen.



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

Equipos:

- Cada equipo puede contar con 1 suplente, para casos de lesión o incomparecencia de algún titular. Además, se podrán sustituir 2 patinadores del equipo durante la temporada 2022.
- Los componentes de cada equipo deberán ser los mismos durante toda la Liga.
- Un equipo se podrá apuntar a 1, 2 ó 3 especialidades.
- Puede haber varios equipos del mismo club en cada especialidad de Inline Freestyle.
- Cada equipo tendrá una “denominación + nombre de club”. Ej.: “Los leones de (NOMBRE DEL CLUB)” o “(NOMBRE DEL CLUB) + A”. El nombre cambiará solo si alguno de sus componentes varía según la especialidad. Se precisará la aprobación por la FMP.

Cada equipo debe tener su uniformidad idéntica para todos sus miembros.

El Comité autonómico regulará el número de equipos participantes en función de la disponibilidad de medios de los organizadores.

4. Funcionamiento general de la Liga FMP de Inline Freestyle.

La Liga se desarrollará de la siguiente manera:

➤ **SPEED SLALOM:**

Se aplicará la normativa en vigor de la RFEP para esta especialidad, adaptándola en cada convocatoria si fuera necesario a criterio de la FMP y teniendo en cuenta los siguientes puntos.

Desarrollo de la competición:

- Cada equipo estará compuesto por 3 patinadores.
- Uno de los patinadores será nombrado capitán del equipo.
- Toma de tiempos: se realizará una única pasada por parte del capitán del equipo. Su tiempo y el del resto de capitanes servirá para clasificar de mejor a peor tiempo a todos los equipos.
- KO SYSTEM:

* Se enfrentará el equipo con menor tiempo de pasada con el equipo de mayor tiempo de pasada. Y así sucesivamente: 2º contra penúltimo, 3º contra antepenúltimo, ...

* Se realizarán 3 pasadas en cada encuentro: cada patinador del equipo participará en una pasada, siendo el capitán del equipo quien decidirá el orden de participación de sus jugadores.



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

* El equipo con más victorias en las 3 pasadas ganará el encuentro y pasará a la siguiente fase.

* Se continuarán realizando cruces hasta la final.

* Al finalizar la jornada, los equipos recibirán puntos del primer clasificado al último, en función del número de equipos participantes. Es decir, y como ejemplo: si hay 10 equipos en competición, se repartirán 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y 1 punto entre los 10 diez equipos atendiendo a su clasificación final. El primer clasificado recibirá 10 puntos, el 2º recibirá 9, el 3º 8 y así sucesivamente.

➤ **CLASSIC:**

Se aplicará la normativa en vigor de la RFEP para esta especialidad, adaptándola en cada convocatoria si fuera necesario a criterio de la FMP y teniendo en cuenta los siguientes puntos Desarrollo de la competición:

- Cada equipo estará compuesto por 3 patinadores.

- En cada jornada de Liga FMP tendrá lugar una única Ronda Final de forma individual.

- Al finalizar la jornada, los patinadores recibirán puntos del primer clasificado al último, en función del número de participantes. Es decir, y como ejemplo: si hay 10 participantes en competición, se repartirán 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y 1 punto entre los 10 diez participantes atendiendo a su clasificación final. El primer clasificado recibirá 10 puntos, el 2º recibirá 9, el 3º 8 y así sucesivamente.

- Los puntos conseguidos por cada patinador en cada una de las jornadas de liga se sumarán al total de puntos conseguidos por su equipo para determinar la posición final del equipo al finalizar la liga.

➤ **ROLLER CROSS:**

Especialidad similar al Skatecross, pero realizando la mayor parte del circuito en plano y sin rampas.

Se aplicará la normativa en vigor de la RFEP para esta especialidad en cuanto a penalizaciones y protecciones, adaptándola en cada convocatoria si fuera necesario a criterio de la FMP y teniendo en cuenta los siguientes puntos.



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE PATINAJE

Zona de competición (circuito):

- **Zona de salida y de llegada:** deberán tener al menos 3 m de ancho, y estarán señaladas por una línea longitudinal marcada en el suelo. La posición de salida de cada competidor se delimitará con conos, con un mínimo de 1 m por competidor (3 casillas de salida en total).
- **Recorrido:** Tendrá un mínimo de 50 m y un máximo de 100 m de largo, estará delimitado a ambos lados, por ejemplo, con marcas separadas como máximo 1 m. Podrá incluir elementos no dañinos para ser esquivados, como:
 - Salto de altura: elementos móviles a una altura máxima de 20 cms.
 - Salto de longitud: elementos de señalización para máximo 40 cms.
 - Giros: elementos móviles.
 - Agachados: elementos móviles a una altura mínima de 70 cms.

El organizador facilitará el circuito con detalle de los elementos incluidos y su material de construcción a la FMP para aprobación con un **mínimo de 1 mes de antelación**.

Reglas competición:

- **Salida:** 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.

Desarrollo de la competición:

- Cada equipo estará compuesto por 4 patinadores.
- Uno de los patinadores será nombrado capitán del equipo.
- Toma de tiempos: se realizará una única pasada por parte del capitán del equipo. Su tiempo y el del resto de capitanes servirá para clasificar de mejor a peor tiempo a todos los equipos.
- Los desplazamientos intencionados de los obstáculos o de rivales serán sancionados con la descalificación en la carrera del patinador causante, siempre a criterio de los jueces de la prueba. La simulación de un desplazamiento por parte de un patinador será sancionada igualmente con su descalificación en la carrera.



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

- KO SYSTEM:

* Se enfrentará el equipo con menor tiempo de pasada con el equipo de mayor tiempo de pasada. Y así sucesivamente: 2º contra penúltimo, 3º contra antepenúltimo, ...

* Se realizarán 2 carreras en cada encuentro: dos patinadores de cada equipo participarán en cada carrera, siendo el capitán del equipo quien decidirá el orden de participación de sus jugadores, siendo obligatorio que los patinadores sean distintos en cada una de las carreras.

* El equipo con más victorias de las 2 carreras ganará el encuentro y pasará a la siguiente fase.

* En caso de empate se celebrará una tercera carrera en la cual no podrá participar el capitán, por lo que de cada uno de los equipos deberán participar los dos patinadores que han participado con el capitán en las dos carreras anteriores.

* Se continuarán realizando cruces hasta la final.

* Al finalizar la jornada, los equipos recibirán puntos del primer clasificado al último, en función del número de equipos participantes. Es decir, y como ejemplo: si hay 10 equipos en competición, se repartirán 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y 1 punto entre los 10 diez equipos atendiendo a su clasificación final. El primer clasificado recibirá 10 puntos, el 2º recibirá 9, el 3º 8 y así sucesivamente.

5. Convocatorias previstas:

22 de mayo:	<i>I Etapa Liga FMP Inline Freestyle</i>
2 de octubre:	<i>II Etapa Liga FMP Inline Freestyle</i>

En cada etapa de liga se celebrarán las siguientes especialidades de Inline Freestyle:

- Speed Slalom
- Classic
- Roller Cross

6. Premios:

En la última etapa de Liga, todos los componentes del equipo ganador de cada especialidad (Speed Slalom / Classic / Roller Cross) subirán al podio, respetando las normas habituales RFEP. Cada patinador de los equipos ganadores de cada especialidad recibirá un diploma.