



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

C/ Arroyo del Olivar 49 1º
28018 Madrid
Tel.: 914 780 155
www.fmp.es
patmadrid@fmp.es
admonartistico.fmp@fmp.es



FMP

FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

1

COMITÉ DE PATINAJE ARTÍSTICO

NORMAS Y REGLAS TÉCNICAS

TEMPORADA 2025

Libre y Parejas de Artístico



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

C/ Arroyo del Olivar 49 1º
28018 Madrid
Tel.: 914 780 155
www.fmp.es
patmadrid@fmp.es
admonartistico.fmp@fmp.es

ÍNDICE

1. TROFEOS DE INICIACIÓN MODALIDAD LIBRE
2. ACCESO A COMPETICIÓN MODALIDAD LIBRE
3. COMPETICIONES AUTONÓMICAS MODALIDAD LIBRE
4. PRUEBAS DE INICIACIÓN PAREJAS DE ARTÍSTICO
5. BAREMOS MINIMOS TÉCNICOS PARA PARTICIPAR EN CAMPEONATOS DE ESPAÑA



1. TROFEOS DE INICIACIÓN MODALIDAD LIBRE

Para la modalidad de Libre en Iniciación, se convocará el Trofeo de Iniciación para que los patinadores puedan ir familiarizándose con la dinámica de un campeonato antes de acceder a la competición.

Para estos trofeos se crean 5 niveles de iniciación que pretenden marcar la progresión de los patinadores antes de entrar en categoría de competición. No será necesario superar un nivel para acceder al siguiente, sino que será el equipo técnico de cada deportista el que decida en qué nivel es más conveniente inscribir a un patinador/a. La FMP organizará varios trofeos durante la temporada dónde podrán participar los deportistas en el nivel elegido.

A. NORMATIVA TROFEOS DE INICIACIÓN

Habrán 5 niveles, estando algunos restringidos solo a ciertas categorías.

Se puede cambiar a un nivel superior siempre que se desee.

No se puede bajar de nivel **dentro de una misma temporada.**

Se recomienda pasar de nivel cuando se tenga dominio del nivel en el que se encuentran. También recomendamos no permanecer en un nivel que ya se ha demostrado que tienen dominado.

Los Trofeos se dividirán por niveles y edad. **Las categorías prebenjamín, benjamín, alevín e infantil irán siempre separadas del resto de categorías, incluso aunque el número de patinadores sea bajo.**

En el caso de que haya menos de cinco patinadores de una categoría y nivel, estas se juntarán de la siguiente forma:

- Cadete y juvenil
- Junior y Senior

El número máximo de participantes por categoría y nivel serán de 25. En caso de que se llegue a este número, los participantes de una categoría se separarán por año de nacimiento. Si tras separarlos por año de



nacimiento, siguieran excediendo los 25 participantes, se separarán de nuevo de forma aleatoria, por sorteo.

En función de los inscritos se pueden dividir los trofeos por clubes o por zonas.

La FMP organizará trofeos de Nivel 1, 2, 3, 4 y 5, limitando la edad de los patinadores participantes en el Nivel 1 a edad benjamín, y en el Nivel 2 a edad infantil.

El plazo de la inscripción para los trofeos de iniciación finaliza 21 días antes de su celebración. No se admitirá ninguna inscripción pasado ese plazo, por lo que los clubes deberán atender a las fechas que se ponen en el calendario de competiciones. **Si a la fecha del cierre de las inscripciones no hubiera sede disponible para su celebración, ésta será anulada.**

En caso de que las horas de pistas ofrecidas entre las distintas sedes sean insuficientes para acoger a todos los patinadores inscritos, se dará prioridad a los patinadores del club o clubes organizadores, repartiendo el resto de plazas en función del porcentaje de fichas de iniciación que tenga cada club sobre el total.

La FMP se reserva el derecho a reglamentar los cambios de nivel si observa una mala praxis por parte de los clubs.

Se cobrará una **cuota de inscripción** por patinador y nivel.

B. SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE LOS TROFEOS DE INICIACIÓN

Para juzgar los trofeos de iniciación, desde el comité de patinaje artístico de la FMP, se ha creado un sistema de puntuación, siguiendo la filosofía Rollart, y adaptado a los integrativos de estos trofeos. **Este sistema de puntuación se detalla en el anexo.**



C. INTEGRATIVOS DE LOS NIVELES DE INICIACIÓN

NIVEL 1 - LIBRE (Duración: 1'40")

- Patada a la luna
- Salto inglés (Waltz Jump) sin entrada
- Pirueta de 2 pies (mínimo 2 vueltas)
- Ocho cruzado hacia adelante
- Posición UP hacia atrás (3/4 del largo de la pista)*
- Posición SIT adelante (3/4 del largo de la pista)*
- Posición CAMEL adelante (3/4 del largo de la pista)*

*Las 3 posiciones deben ser las básicas. No se permiten variaciones difíciles de las mismas.

NIVEL 2 - LIBRE (Duración: 1'45")

- Salto inglés (Waltz Jump) con entrada obligatoria (Mohawk exterior)
- Salchow
- Pirueta de 2 pies (mínimo 3 vueltas)
- Ocho cruzado con mohawks
- Secuencia de 2 posiciones CAMEL hacia adelante en forma de serpentina a lo largo del eje longitudinal de la pista. Es obligatorio realizar una posición con cada pierna y marcar el filo en cada uno de ellos. Se permiten cruzados para empujar entre los dos ángeles. No se permiten variaciones difíciles de la posición Camel.
- Secuencia de pasos que incluya un chassé y 2 swings consecutivos en exterior adelante (uno con cada pie)

NIVEL 3 - LIBRE (Duración: 2'00")

- Toe loop
- Flip



- Upright spin interior atrás (mínimo 3 vueltas y con entrada obligatoria)
- Secuencia de 2 posiciones CAMEL hacia atrás en forma de serpentina a lo largo del eje longitudinal de la pista. Es obligatorio realizar una posición con cada pierna y marcar el filo en cada uno de ellos. Se permiten cruzados para empujar entre los dos ángulos. Se permite la posición Camel o Camel Forward
- Águila interior
- Vueltas de vals con pie izquierdo (3 vueltas y se realizarán en curva)
- Secuencia de pasos que incluya 1 mohawk y 2 treses exteriores adelante consecutivos (uno con cada pie)

NIVEL 4 - LIBRE (Duración: 2'15")

- Loop
- Thoren
- Combinación Flip-Toe loop
- Upright spin interior atrás (mínimo 3 vueltas, con entrada obligatoria y con posición coreográfica mantenida durante al menos 2 vueltas)
- Upright spin Exterior atrás (mínimo 3 vueltas y con entrada obligatoria)
- Secuencia de 2 posiciones en forma de serpentina a lo largo del eje longitudinal de la pista. Una de ellas debe ser una posición SIT básica o con variación difícil y la otra puede ser una posición Up con variación difícil o una posición CAMEL básica o con variación difícil.
- Secuencia de pasos que incluya 1 Bracket, 1 Chocktaw (puede ser de adelante a atrás o viceversa) y 1 Body Movement

NIVEL 5 - LIBRE (Duración: 2'30")

- Lutz
- Axel



- Combinación a elegir entre: Loop-Loop-Loop o Loop-Thoren-Flip
- Combinación de dos Upright Spin con cambio de pie (mínimo de 2 vueltas en cada pirueta)
- Sit Spin o Camel Spin en cualquier filo (mínimo 3 vueltas). Debe ser en posición básica (no se aceptan variaciones difíciles)
- Secuencia coreográfica que debe ir de un lado corto de la pista hasta el otro lado corto (mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista) y que se debe empezar de parado o con un stop and go. Esta secuencia coreográfica debe tener como mínimo 3 posiciones que deben mantenerse como mínimo 3", una en Up, otra en SIT y otra en CAMEL.
- Secuencia de pasos que incluya 1 Rocker o Counter, 1 Chocktaw (obligatorio de adelante a atrás) 1 travelling y 1 Body Movement

Aclaraciones:

7

- Los patinadores con la prueba de acceso alevín superada pueden participar en el nivel 5 siempre que no hayan competido en competiciones oficiales de categoría alevín.
- Los patinadores con la prueba de acceso benjamín superada pueden participar en el nivel 4 y 5, además de competir en categoría benjamín.
- Todas las posiciones, up, sit y camel en todos los niveles deben ser a un pie.
- Las secuencias de pasos deben empezar de parado o con un stop and go y deben ir de un lado corto de la pista hasta el otro lado corto (mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista).
- En caso de realizar más de una vez los elementos obligatorios en las secuencias de pasos, solamente tendrá valor el primer intento.
- Todos los niveles tienen un margen de +/- 10 segundos.
- No se permite la repetición de ningún integrativo.
- Cada club debe utilizar una sola música para cada nivel excepto en el Nivel 5, en el que cada patinador puede usar una música propia. Por este motivo, en el Nivel 5 se subirán a la intranet las músicas de



todos los patinadores (incluso para aquellos clubs que decidan utilizar la misma música para todos o varios de sus patinadores).

2. ACCESO A COMPETICIÓN MODALIDAD LIBRE

En la modalidad de LIBRE para acceder a competición se establece una única prueba que irá en función de la edad del deportista. Esta prueba se convocará varias veces a lo largo de la temporada, y consistirá en **un programa de su categoría** (programa largo para benjamín y alevín, y programa corto para el resto) **puntuado con el sistema Rollart**. Para poder acceder a competición, será necesario superar, o al menos igualar, las 3 puntuaciones mínimas (TOTAL, PUNTUACIÓN TÉCNICA Y PUNTUACIÓN COMPONENTS) y tener los elementos claves indicados en cada categoría.

EDADES 2025:

- Nacidos en 2016 y anteriores – **Programa largo Normativa FMP**
- Nacidos en 2015 y 2014 – Programa largo Alevín World Skate
- Nacidos en 2013 y 2012 – Programa corto Infantil World Skate (ver aclaraciones)
- Nacidos en 2011 y 2010 – Programa corto Cadete World Skate
- Nacidos en 2009 – Programa corto Juvenil World Skate
- Nacidos de 2008 y 2007 – Programa corto Junior World Skate
- Nacidos en 2006 y anteriores – Programa corto Senior World Skate

ACLARACIONES:

La Combo Spin del Programa Corto Infantil debe ser una pirueta combinada de 2 posiciones en la que al menos haya una Sit Spin. La Solo Spin puede ser cualquier pirueta.



ACLARACIONES CADETE, JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR: Los saltos de una rotación al inicio o al final del combinado SI tendrán valor.

ACLARACIONES CADETE, JUVENIL, JUNIOR y SENIOR: No aplicará la norma de la entrada en la solo spin con máximo 4 treses.

Se recomienda que los patinadores que se presenten a esta prueba como mínimo dominen el Nivel 5 de los definidos para los trofeos de iniciación. En el caso de la categoría alevín se recomienda que como mínimo dominen el Nivel 4 y en el caso de la categoría Benjamín que como mínimo dominen el Nivel 3.

CATEGORÍA BENJAMÍN:

Para superar la prueba de acceso en categoría benjamín **hay que cumplir los tres requisitos** de nota que se detallan en el siguiente cuadro:

CATEGORÍA	NOTA TÉCNICA	NOTA COMPONENTES	NOTA TOTAL
BENJAMÍN	7,34	4,5	10,84

9

*Para pasar de categoría Benjamín a categoría alevín hay que pasar la prueba de acceso alevín, o cumplir los requisitos de ésta en una competición oficial de benjamín

CATEGORÍA ALEVÍN

Para superar la prueba de acceso **hay que superar 3 de los 4 requisitos:**

- Nota Técnica
- Nota Componentes
- Nota Total
- Key Points

CATEGORÍA	NOTA TÉCNICA	NOTA COMPONENTES	NOTA TOTAL	KEY POINTS
ALEVÍN	10,10	5,0	14,10	Axel entero o Axel under (<) con qoe mayor a -3 y Sit Spin confirmada



***Paso de categoría Alevín a categoría infantil:**

- Todos los alevines con prueba de acceso a categoría alevín superado pasan directamente a Infantil B.
- Los alevines que participen en el Campeonato de España pasan directamente a Infantil A.
- Los alevines que en una competición oficial cumplan los siguientes requisitos pueden elegir pasar a Infantil A o permanecer en Infantil B:
 - **Axel entero con QOE superior a -3**
 - **Sit Spin confirmada**
 - **Nota técnica** **12,50**
 - **Nota componentes** **6**
 - **Total** **19,50**

CATEGORÍAS INFANTIL-CADETE-JUVENIL-JÚNIOR-SÉNIOR

10

En las pruebas de acceso de infantil a sénior habrá 3 notas diferentes:

- Nota 1: Nota que permite participar en categorías B
- Nota 2^(*): Nota que permite participar en categoría A ó B a elección del patinador.
- Nota 3^(**): Nota que obliga a participar en categoría A.

*Cuando en una competición de Categoría B un patinador consiga los requisitos de la Nota 2, podrá pasar a Categoría A si así lo cree oportuno.

**Cuando en una competición de Categoría B un patinador consiga los requisitos de la Nota 3 el patinador pasará automáticamente a Categoría A.

NOTA 1: ACCESO A CATEGORÍA B:

Para acceder a Categoría B **hay que cumplir 3 de los 4 requisitos:**

- Nota técnica
- Nota Componentes
- Nota Total
- Key points



CATEGORÍA	NOTA TÉCNICA	NOTA COMPONENTES	NOTA TOTAL	KEY POINTS
Infantil	6,20	5,00	10,20	Axel con QOE > -3 y Sit Spin confirmada
Cadete	7,59	5,50	13,09	
Juvenil	8,40	6,00	14,40	
Júnior				
Sénior				

NOTA 2: ACCESO A CATEGORÍA A o B OPCIONAL:

Para acceder a categoría A hay que cumplir **3 de los 4** requisitos:

- Nota técnica
- Nota Componentes
- Nota Total
- Key points

CATEGORÍA	NOTA TÉCNICA	NOTA COMPONENTES	NOTA TOTAL	KEY POINTS
Infantil	7,20	5,50	13,70	Salto doble completo con QOE > -3 y Spin de valor base (en una sola posición) ≥ 1.0 confirmada
Cadete	8,59	6,00	14,59	
Juvenil	9,40	6,50	15,90	
Júnior				
Sénior				

NOTA 3: ACCESO (OBLIGATORIO) A CATEGORÍA A:

Para acceder a categoría A hay que **los 4** requisitos:

- Nota técnica
- Nota Componentes
- Nota Total
- Key points

CATEGORÍA	NOTA TÉCNICA	NOTA COMPONENTES	NOTA TOTAL	KEY POINTS
Infantil	11,00	5,50	17,50	Salto doble completo con QOE > -3
Cadete	13,00	7,50	21,50	



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

C/ Arroyo del Olivar 49 1º
28018 Madrid
Tel.: 914 780 155
www.fmp.es
patmadrid@fmp.es
admonartistico.fmp@fmp.es

Juvenil	14,50	7,50	23,00	y
Júnior				Spin de valor base (en una sola
Sénior				posición) ≥ 1.0 confirmada

PASO DE CATEGORÍA “A” A CATEGORÍA “B”:

Se puede pasar de categoría A a categoría B en el caso de que durante una temporada no se haya llegado a los requisitos de la Nota 2 en ninguna de las competiciones en las que se haya participado.



3. COMPETICIONES AUTONÓMICAS MODALIDAD LIBRE

Las competiciones autonómicas se regirán, de forma general, por el reglamento de World Skate.

A. CATEGORÍA BENJAMÍN

Con el objetivo de facilitar el acceso de los patinadores de categoría benjamín a la competición de categoría alevín, los patinadores podrán ejecutar **en todas las competiciones** un salto axel, una única vez en el programa.

B. COMPETICIONES CATEGORÍAS “B”

Objetivos:

- Dar cabida a todos los deportistas teniendo en cuenta su nivel y dificultad técnica.
- Fomentar la competición en patinadores de perfil técnico más bajo.
- Reducir el abandono temprano del deporte federado competitivo a causa de la frustración y el método comparativo entre deportistas de niveles dispares.

Desarrollo técnico:

CATEGORÍAS B				
INFANTIL	CADETE	JUVENIL	JUNIOR	SENIOR
- Competirán únicamente con el Programa Corto. - Solo está permitido incluir saltos simples, doble Salchow, doble ToeLoop y doble Flip. - Piruetas en posiciones básicas (Up, Sit Camel), con una única variación difícil en todo el programa.				

ACLARACIONES, CADETE, JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR: Los saltos de una rotación al inicio o al final del combinado SI tendrán valor.

ACLARACIONES CADETE, JUVENIL, JUNIOR y SENIOR: No aplicará la norma de la entrada en la solo spin con máximo 4 treses.



C. COPA COMUNIDAD DE MADRID

- Podrán participar en esta competición un total de 15 participantes por categoría. Solo podrán participar aquellos patinadores que no hayan podido clasificarse para el Campeonato de España.
- En aquellas categorías en las que no se llegue a completar los 15 participantes con los de categoría A, se incluirán participantes de categoría B por orden de clasificación del campeonato autonómico, hasta completar los 15 participantes. Si alguno de los puestos de categoría B es ocupado por un patinador masculino, este acudirá a la competición en la categoría correspondiente masculina, y se seguirá el orden de clasificación hasta completar los 15 participantes en categoría femenina.
- Todos los patinadores de categoría Benjamín podrán participar en esta competición, incluso aquellos que hayan superado **pruebas de acceso** con posterioridad al campeonato autonómico.
- Esta competición constará de Programa Corto para todas las categorías. (A excepción de Benjamín y Alevín que realizarán programa Largo).
- **ACLARACIONES INFANTIL:** Los patinadores de categoría infantil (tanto A como B) que participen en la Copa de Madrid, podrán realizar las piruetas del programa corto tal y cómo se establece para la categoría B, es decir, una Combo Spin que incluya la posición Sit y una solo Spin de libre elección.
- **ACLARACIONES CADETE, JUVENIL, JUNIOR y SENIOR:** Los saltos de una rotación al inicio o al final del combinado SI tendrán valor.
- **ACLARACIONES CADETE, JUVENIL, JUNIOR y SENIOR:** No aplicará la norma de la entrada en la solo spin con máximo 4 treses.



4. PRUEBAS DE INICIACIÓN PAREJAS DE ARTÍSTICO

Las pruebas de Iniciación de PAREJAS DE ARTÍSTICO se van a seguir valorando con el sistema tradicional tal y como se han estado juzgando estos últimos años.

INTEGRATIVOS PAREJAS DE ARTISTICO

NIVEL C - PAREJAS ARTISTICO

Duración del disco: 2 minutos (+/- 5 SEGUNDOS)

Integrativos:

- 1) Ocho cruzado adelante y atrás
- 2) Salto Inglés simétrico
- 3) Pirueta de 2 pies simétrica
- 4) Ciervo
- 5) Catorce
- 6) Patada a la luna
- 7) Ángel hacia delante agarrados con cambio de filo

NIVEL B - PAREJAS ARTISTICO

Duración del disco: 2 minutos (+/- 5 SEGUNDOS)

Integrativos:

- 1) ToeLoop simétrico
- 2) Ángel hacia atrás agarrados con cambio de filo
- 3) Pirueta atrás interior alta simétrica
- 4) Salchow lanzado
- 5) Pirueta opuesta cara a cara alta atrás interior
- 6) Pasos en diagonal
- 7) Ángel y canadiense (iniciación de la espiral atrás exterior)

NIVEL A - PAREJAS ARTISTICO

Duración del disco: 2 minutos (+/- 5 SEGUNDOS)



Integrativos:

- 1) Loop simétrico
- 2) Pirueta alta atrás exterior simétrica
- 3) Media vertical
- 4) Media espiral atrás exterior
- 5) Loop lanzado
- 6) Pasos en diagonal
- 7) Pirueta opuesta cara a cara atrás exterior

NIVEL CERTIFICADO DE APTITUD - PAREJAS ARTISTICO

Duración: 2 minutos 15 segundos (+/- 5 SEGUNDOS)

Integrativos:

- 1) Axel simétrico
- 2) Pirueta de contacto: Hazel
- 3) Media Espiral interior
- 4) Pasos en diagonal
- 5) Figura de altura: Flip o Axel.
- 6) Twist Lutz lanzado
- 7) Pirueta simétrica: Ángel o baja en cualquier filo

Para poder acceder a la categoría de competición en PAREJAS DE ARTÍSTICO, se deberán superar los siguientes niveles:

ALEVÍN INFANTIL	PAREJAS de ARTÍSTICO	Nivel C	Nivel B	Nivel A		Categoría Nacional PAREJAS
CADETE JUVENIL JUNIOR SENIOR	PAREJAS de ARTISTICO	Nivel C	Nivel B	Nivel A	Certif. Aptitud	Categoría Nacional PAREJAS



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

C/ Arroyo del Olivar 49 1º
28018 Madrid
Tel.: 914 780 155
www.fmp.es
patmadrid@fmp.es
admonartistico.fmp@fmp.es

Atención: aquellas parejas formadas en las que los dos miembros ya sean categoría nacional en individual, sólo deberán superar el nivel más alto de iniciación requerido para conseguir la categoría nacional en la modalidad de parejas de artístico.

Las parejas con edades en categoría alevín no tienen permitido elevaciones de ningún tipo, con lo cual eliminarán este integrativo en el nivel correspondiente.



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

C/ Arroyo del Olivar 49 1º
28018 Madrid
Tel.: 914 780 155
www.fmp.es
patmadrid@fmp.es
admonartistico.fmp@fmp.es

5. BAREMOS MINIMOS TÉCNICOS PARA PARTICIPAR EN CAMPEONATOS DE ESPAÑA

Los baremos para la participación en Campeonatos de España serán los fijados por la Real Federación Española de Patinaje en las Normas Técnicas y de Participación en Campeonatos de España.



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

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

ANEXO: SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE LOS TROFEOS DE INICIACIÓN

1. PENALIZACIONES

Caída	-0,5 puntos
Elemento no ejecutado	-0,5 puntos
Elemento ilegal	-0,5 puntos
Duración inferior	-0,5 puntos por cada 10 segundos

2. QOE's - TROFEOS DE INICIACIÓN:

Los jueces deberán aplicar un QOE (Coeficiente) a cada uno de los elementos técnicos de cada nivel. Para determinar dicho QOE, los jueces deben considerar "features" (es una cualidad típica o una parte importante de un elemento técnico) positivas o negativas. Estos QOE incrementarán (en caso de QOE positivo) o disminuirán (en caso de QOE negativo) el valor base del elemento en un porcentaje, siendo un 15% para +1 y -1, un 35% para +2 y -2, y un 50% para +3 y -3.

Los saltos under recibirán una deducción del 30% de su valor. Los saltos half recibirán una deducción del 50% de su valor. Los saltos downgraded recibirán una deducción del 70% de su valor. En los Combo Jump, cada salto recibirá su propio QOE.

A continuación, se establecen las guías para aplicar la valoración del QOE de los elementos técnicos, donde primero se pasará a definir los QOE's positivos y negativos de los SALTOS, PIRUETAS y SECUENCIAS de PASOS (según reglamentación WS), para después pasar a definir los correspondientes a los siguientes elementos:

A. SALTOS - PIRUETAS - SECUENCIAS DE PASOS:

QOE Positivo: Los jueces otorgarán sus QOE's usando la siguiente guía:

- 0 cuando el patinador logra las características básicas del elemento.
- +1 cuando el patinador logra 1 "feature".
- +2 cuando el patinador logra 2 - 3 "features".
- +3 cuando el patinador logra 4 "features".



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

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

FEATURES DE SALTOS:

- Buena altura y longitud.
- Muy buena extensión durante el aterrizaje y/o salida original y creativa.
- Despegue difícil y/o inesperado.
- Pasos claros y reconocibles y movimientos de patinaje ejecutados antes del despegue.
- Posición difícil y artística en el aire y/o comenzar a rotar tarde, en suspensión.
- Muy buena fluidez y velocidad horizontal en despegue y aterrizaje.
- Que parezca que el salto se ejecuta sin esfuerzo.
- Ejecución del elemento con la música

FEATURES DE PIRUETAS:

- Buena habilidad centrando la pirueta rápidamente.
- Buen control de la pirueta durante su ejecución (entrada, rotación, salida, cambio de pie/posición).
- Buena velocidad y aceleración durante la ejecución.
- Entrada difícil (Ej. fly Camel, mariposa).
- Variaciones difíciles de posición (donde estén permitidas).
- Número equilibrado de rotaciones en cada posición (ComboSpin).
- Número de rotaciones mucho mayor al mínimo requerido.
- Ejecución del elemento con la música.
- Traveling difícil.

FEATURES DE SECUENCIAS DE PASOS:

- Filos profundos y limpios (incluyendo entrada y salida desde un cambio de dirección).
- Limpieza y precisión.



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

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

- Buen control y participación de todo el cuerpo. El uso del cuerpo significa uso claro de brazos, cabeza, hombros, pecho, pierna libre de forma combinada durante mínimo tres (3) momentos durante la secuencia. Estos movimientos deben afectar el equilibrio del cuerpo.
- Buena energía de ejecución.
- Buena velocidad y aceleración durante la ejecución.
- Ejecución del elemento con la estructura musical.
- Creatividad y originalidad.
- Diseño complejo.

QOE Negativo:

SALTOS:

Los siguientes QOE's se deben aplicar de manera OBLIGATORIA cuando se presenten las siguientes ERRORES en la ejecución del elemento:

Downgraded	-3
Caída	-3
Caída en dos pies o con el otro pie	-2
Stepping out (escapado)	-2 o -3
Apoyar dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3
Doble tres o un medio Toe Loop tras el aterrizaje	-2 o -3
Caída directa y prolongada sobre el freno	-2 o -3

Los siguientes ERRORES son los que producirán una VARIACIÓN sobre el QOE que el juez tenía pensado otorgarle de inicio al elemento:

Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2
Underrotated (<)	-1



Half rotated (<<)	-2
Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2
Combo Jump: saltos sin ritmo y sin fluidez	-1 o -2
Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2
Preparación larga	-1
Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1
Lutz no edge	-2

PIRUETAS:

Los siguientes QOE's se deben aplicar de manera OBLIGATORIA cuando se presenten las siguientes ERRORES en la ejecución del elemento:

Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3
Subida de la Sit con dos pies	-3
Caída	-3
Sit sin verticalización antes del descenso	-2

Los siguientes ERRORES son los que producirán una VARIACIÓN sobre el QOE que el juez tenía pensado otorgarle de inicio al elemento:

Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3
Cambio de pie mal ejecutado: E/S en curva, dos pies, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3
Desplazada / mal centrada	-2 o -3
Mano o pie libre en suelo para evitar caída	-2 o -3



Pivotar	-2
Travelling mal ejecutado	-1
Salida de la Sit con freno	-2
Cambio de pie desplazando el eje	-2
Control pobre (E/S, rotación, posición)	-2
Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una combo ganando impulso	-2

SECUENCIAS DE PASOS:

Los siguientes QOE's se deben aplicar de manera OBLIGATORIA cuando se presenten las siguientes ERRORES en la ejecución del elemento:

Caída	-3
-------	----

Los siguientes ERRORES son los que producirán una VARIACIÓN sobre el QOE que el juez tenía pensado otorgarle de inicio al elemento:

Tropezó	-1 o -2
Fuera de tiempo	-1 o -2
Pobre en velocidad y aceleración	-1
Pobre en filos	-2
Pattern pobre	-2
Pobre en distribución	-2

Los pasos y giros deben estar bien distribuidos a lo largo de la secuencia. No puede haber secciones largas sin pasos o giros. Si esto ocurre, los jueces darán un QOE negativo.



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

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

B. PATADA a la LUNA - OCHO CRUZADO ADELANTE / MOHAWKS - POSICION UP, SIT, CAMEL - SECUENCIA DE ÁNGELES y COREOGRAFICA - AGUILA - VUELTAS de VALS

QOE Positivo: Los jueces otorgarán sus QOE's usando la siguiente guía:

- 0 cuando el patinador logra las características básicas del elemento.
- +1 cuando el patinador logra 1 "feature".
- +2 cuando el patinador logra 2 - 3 "features".
- +3 cuando el patinador logra 4 "features".

FEATURES DE PATADA A LA LUNA:

- Buena velocidad
- Buena altura en el salto
- Realizado con movimientos coreográficos
- Unísono con la música

FEATURES DE OCHO CRUZADO ADELANTE (con y sin Mohawks):

- Buena velocidad
- Realizado con movimientos coreográficos
- Buena inclinación y posición corporal
- Buen ritmo y cadencia entre cruzados / mohawks

FEATURES DE POSICIÓN UP - SIT - CAMEL:

- Buena velocidad
- Realizado con movimientos coreográficos
- Ejecución del elemento con filos
- Posición segura y estable durante toda la ejecución

FEATURES DE SECUENCIA DE ÁNGELES Y COREOGRAFICA:

- Buena velocidad
- Movimientos claros
- Buen control de las posiciones
- Unísono con la música



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

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

FEATURES DE ÁGUILA:

- Buena velocidad y más de 5 segundos
- Filo externo
- Pies juntos y piernas estiradas
- Realizado con movimientos coreográficos

FEATURES DE VUELTAS DE VALS:

- Buena velocidad y ritmo en la ejecución de los giros
- Ejecución de 5 ó más giros
- Realizado con movimientos coreográficos
- Unísono con la música

QOE Negativo:

PATADA A LA LUNA:

Los siguientes ERRORES son los que producirán una VARIACIÓN sobre el QOE que el juez tenía pensado otorgarle de inicio al elemento:

Poca velocidad	-1
Uso de los dos frenos o de ninguno	-1
Poca altura	-1
Salida abrupta, apoyo rápido del pie libre a la salida	-1

OCHO CRUZADO ADELANTE (con y sin mohawks):

Los siguientes QOE's se deben aplicar de manera OBLIGATORIA cuando se presenten las siguientes ERRORES en la ejecución del elemento:

No hay cruzados realizados correctamente	-3
Mohawks no realizados correctamente	-2 o -3

Los siguientes ERRORES son los que producirán una VARIACIÓN sobre el QOE que el juez tenía pensado otorgarle de inicio al elemento:



Inclinación incorrecta	-1
Escasa velocidad	-1
Círculos pequeños	-1
Cruces forzados y falta de ritmo	-1

POSICIÓN SIT-UP-CAMEL

Los siguientes QOE's se deben aplicar de manera OBLIGATORIA cuando se presenten las siguientes ERRORES en la ejecución del elemento:

No llegar a la posición básica	-3
No llegar a $\frac{3}{4}$ partes de la pista	-2 o -3

Los siguientes ERRORES son los que producirán una VARIACIÓN sobre el QOE que el juez tenía pensado otorgarle de inicio al elemento:

Posición inestable o poco segura	-1
Escasa velocidad	-1
Apoyo de la pierna libre durante la ejecución del elemento	-1
Inicio del elemento empujándose con los frenos	-1

SECUENCIA DE ÁNGELES Y COREOGRÁFICA

Los siguientes QOE's se deben aplicar de manera OBLIGATORIA cuando se presenten las siguientes ERRORES en la ejecución del elemento:

Caída	-3
-------	----

Los siguientes ERRORES son los que producirán una VARIACIÓN sobre el QOE que el juez tenía pensado otorgarle de inicio al elemento:



Movimientos bruscos y tropiezos	-1
Escasa velocidad	-1
Poco control de las posiciones básicas. Inestabilidad, poca seguridad.	-1
Falta de musicalidad	-1

ÁGUILA

Los siguientes ERRORES son los que producirán una VARIACIÓN sobre el QOE que el juez tenía pensado otorgarle de inicio al elemento:

Tiempo inferior a 3 segundos	-1
Escasa velocidad	-1
Pies separados y/o piernas dobladas	-1
Mala posición corporal, cuerpo inclinado hacia Adelante y posición inestable	-1

VUELTAS DE VALS

Los siguientes QOE's se deben aplicar de manera OBLIGATORIA cuando se presenten las siguientes ERRORES en la ejecución del elemento:

Menos de 3 giros realizados	-3
-----------------------------	----

Los siguientes ERRORES son los que producirán una VARIACIÓN sobre el QOE que el juez tenía pensado otorgarle de inicio al elemento:

Mala ejecución de los treses	-1
Mala ejecución de los mohawks	-1
Apoyo rápido del pie libre al ejecutar el tres	-1
Poca velocidad y mal ritmo	-1



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

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

3. COMPONENTES

Se puntuarán en una escala de 0,25 a 5,00 con aumentos de 0,25.

Cada componente tendrá un factor distinto en función del nivel, tal y como se expone en la siguiente tabla.

Nivel	Puntuación técnica Base	Puntuación técnica máxima	Factores Componentes				Puntuación componentes máxima	% componentes	Puntuación máxima
			SS	Tr	Pe	Co			
1	4,6	6,9	0	0	0,8	0	4	37%	10,90
2	6	9	0,2	0	1	0	6	40%	15,00
3	6,9	10,35	0,6	0,2	1	0	9	47%	19,35
4	9,4	14,1	0,8	0,6	1	0,5	14,5	51%	28,60
5	13,2	19,8	1	1	1	1	20	50%	39,80