

REGLAMENTO TÉCNICO PATINAJE ARTÍSTICO

El patinaje artístico sobre ruedas es un deporte muy completo:

- Desarrolla todas las capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad).
- Fomenta la coordinación.
- Mejora la expresión corporal.
- Favorece el sentido del ritmo, puesto que los ejercicios técnicos se incluyen en una coreografía acompañada con la música.

En nuestra disciplina deportiva, la forma de competición más conocida es la individual¹. En los Juegos Escolares, los niños participarán de manera individual (niveles y discos libres) y por grupos en la jornada final.

Categorías

Las categorías convocadas para el curso 2017/2018 son las siguientes:

PREBENJAMÍN: nacidos en los años 2010 y 2011.

BENJAMÍN: nacidos en los años 2008 y 2009.

ALEVÍN: nacidos en los años 2006 y 2007.

INFANTIL: nacidos en los años 2004 y 2005.

CADETE: nacidos en los años 2002 y 2003.

Todas las pruebas que se disputen serán mixtas, no se diferencia categoría femenina y masculina.

Equipos

Cada equipo estará formado por un grupo de 3 a 6 patinadores de la misma categoría. Pueden incluirse patinadores de la categoría inferior.

Aquellos patinadores que no tengan en su club o colegio compañeros para llegar a formar un equipo podrán competir en categorías superiores a su edad o se creará una bolsa de patinadores para formar equipos y no quedar fuera de la competición.

Para las jornadas de grupo se pueden juntar equipos, hasta 8 participantes. Siendo la unidad mínima de participación en la categoría de grupo con 3 participantes.

¹ Los deportistas realizan su disco (conjunto de ejercicios técnicos coreografiados) con un maillot de patinaje artístico (con falda para las chicas) y sobre patines de cuatro ruedas en paralelo y freno delante, el cual es valorado por un mínimo de 3 jueces que determinan una puntuación sobre el ejercicio realizado.



Modalidades

- INDIVIDUALES.
 - PRUEBAS DE NIVEL
 - DISCO LIBRE
- GRUPOS

Requisitos de participación en los juegos escolares

- No se permitirá la participación de patinadores en los mismos niveles oficiales ya aprobados en la Federación de Castilla y León (o en otras federaciones de patinaje), de libre.
- No se permitirá la participación en las pruebas de nivel de patinadores que hayan participado en el Campeonato regional de la temporada anterior. Sí solo han participado en el clasificatorio si pueden participar en pruebas de nivel.
- Los patinadores que alcancen en la temporada vigente el nivel para participar en el clasificatorio regional no pueden participar en las jornadas de disco libre.
- No se permitirá la participación en categoría inferior a la que corresponde por año de nacimiento o a los escolares que no tengan la edad suficiente para tomar parte en las pruebas.
- Para inscribirse a las pruebas, las entidades participantes deberán enviar un listado con los patinadores que deseen tomar parte en las pruebas 15 días antes a la celebración de la prueba. El listado definitivo se hará llegar a los participantes el martes de la semana en la que se celebra la prueba. Una vez enviado el listado definitivo no se admitirá ninguna inscripción. Si el número de participantes impide la celebración de la jornada en las horas establecidas, se limitará el número de participantes por club/colegio y categoría.
- En las pruebas solo se puede presentar a un nivel por modalidad y para presentarse a un nivel hay que tener aprobados los anteriores. (Excepto si les tienen aprobados por la Federación de Patinaje o si por nivel del patinador supusiese un retraso en su progresión deportiva)

Jueces

Para cada prueba serán designados tres jueces, uno de los cuales actuará como juez árbitro.

Delegados

Derechos:

- Recibir toda la información disponible del campeonato, siempre que ésta pueda ser facilitada.
- Ser consultado sobre cualquier variación del programa establecido.
- Reclamar cualquier irregularidad que crea conveniente a lo largo del transcurso del campeonato a la mesa de organización ó al juez-árbitro.



Obligaciones:

- Representar y atender a sus patinadores en el transcurso del campeonato.
- Llevar las fichas del entrenador y de sus patinadores antes de comenzar el campeonato a la mesa de calculadores. Todas estas credenciales quedarán retenidas hasta la finalización de la competición.
- Comunicar rápidamente la baja de cualquiera de sus patinadores de su club, antes del comienzo de la competición a la mesa de calculadores.
- Enviar la música al dropbox en el momento de realizar la inscripción, al menos 15 días antes de la competición. Llevar un pendrive con las músicas por seguridad.
- Únicamente él se podrá dirigir, en cualquier situación, al juez-árbitro ó a un miembro de la mesa, solicitando del mismo las aclaraciones pertinentes sobre las posibles dudas referidas al desarrollo de la competición. Se excluyen de tales derechos la petición de aclaraciones sobre puntuaciones particulares del jurado.

Instalaciones

La pista de patinaje debe ser una superficie plana y lisa, construida en madera, cemento, sport court... de forma rectangular, con unas dimensiones mínimas de 20x40metros.

Música

Se enviarán con anterioridad a través de la aplicación de la FMD en formato mp3 con la siguiente nomenclatura

Ejemplo: **JJEE-E-NOMBREAPELLIDOS.**

Duración de ejercicio:

Nivel E: 1'50''

Nivel D: 1'50''

Del nivel C al Nivel Certificado: 2'15''

Ejemplo: **JJEE-CATEGORIA—NOMBREAPELLIDOS.**

Duración del ejercicio

Prebenjamín a alevín 2'30''

Infantil 3'

Cadete 3'30''

Fechas y Lugares

Se celebrarán 3 jornadas en el Polideportivo Los Cerros, en horario de media jornada (sábado tarde o domingo mañana)



20 de enero de 2018, prueba de nivel.

3 marzo de 2018, prueba de disco libre, y si fuese posible por disponibilidad horaria prueba de nivel.

26 de mayo de 2018, jornada mixta (individual y grupos) Pruebas de nivel y grupo, y si fuese posible disco libre.



COMPETICIÓN INDIVIDUAL

En las jornadas individuales podrán participar todos² los patinadores de la ciudad de Valladolid en los diferentes niveles y en el disco libre.

- En las pruebas de nivel no podrán participar en un nivel que ya hayan aprobado en Diputación (hasta la temporada 2016/2017) o en la Federación Regional con anterioridad a la celebración de la prueba de nivel. En estas pruebas se podrá aprobar el nivel si se obtiene la puntuación mínima fijada para cada nivel y la tarjeta verde que indique el aprobado. Con las puntuaciones se establecerá una clasificación de cada jornada y contará para la clasificación general y por equipos.

- En las pruebas de disco libre no podrán participar aquellos patinadores que tienen el nivel mínimo para participar en el Campeonato Clasificatorio de su categoría en Federación. Se realizará una clasificación en función de las notas obtenidas, generando una clasificación independiente a la de las pruebas de nivel y equipos.

Aunque las categorías de Federación y de Juegos Escolares no coinciden (los nacidos en 2002 ya son juveniles en la Federación) estableceremos los niveles máximos para las categorías de Juegos Escolares, puesto que aquellos patinadores que pueden participar a nivel regional están excluidos

Categoría	Edades	Nivel máximo aprobado	Duración disco
Prebenjamín	2010-2011		2'30''
Benjamín	2008-2009	D	2'30"
Alevín	2006-2007	C	2'30"
Infantil	2004-2005	B	3'
Cadete	2002-2003	A	3'30''

Los niveles C, B y A pueden haber sido aprobados en Juegos Escolares o en Diputación.

Se competirá con el disco largo de cada categoría, determinando previamente los ejercicios permitidos para unificar las dificultades de los discos, equiparar el nivel de los participantes y facilitar la puntuación a los jueces.

² Exceptuando a aquellos patinadores que tienen el nivel mínimo para participar en el clasificatorio y aquellos que participaron en el regional en el año anterior. Si solo participaron en el clasificatorio y este año no tienen el nivel pueden participar.

a) Competición de pruebas de nivel

- * Se puede repetir un ejercicio en todos los niveles, dentro de música. En certificado se pueden repetir dos elementos, al menos uno dentro de música.
- * Se bonificará la flexibilidad en los ángulos (mayor de 150°) y la correcta ejecución del loop step.

NIVEL E, duración 1'50'' +/- 10''

- **Cinco gotas hacia adelante, cinco gotas hacia atrás.** Ejecutadas en línea recta, a lo largo del eje longitudinal de la pista. Para realizar el cambio correctamente deberá ejecutarse un mohawk.
- **Equilibrio** hacía adelante en línea recta.
- **Cañón** hacia adelante en línea recta.
- **Ángel** hacia adelante en línea recta.

NIVEL D, duración 1'50'' +/-10''

- **Ocho cruzado adelante**, realizando de manera correcta los apoyos.
- **Salto de media vuelta, gota, salto de media vuelta.**
- **Ánfora** hacia adelante en línea recta.
- **Ángel hacia adelante en círculo**, deberá realizarse el círculo completo.
- **Compás** con ambos frenos hacia adelante, al menos 3 vueltas con cada pie.

NIVEL C, duración 2'10'' +/-10''

- **Ocho cruzado adelante**, realizando de manera correcta los apoyos.
- **Ocho cruzado atrás**, sin hacer gotas.
- **Ángel hacia adelante con cambio de filo**, ocupando por completo el eje longitudinal y el ancho de la pista.
- **Patada a la luna.**
- **Pirueta de dos pies.** Tres rotaciones
- **Salto inglés o del tres**, ejecutando correctamente el mohawk de la entrada.



NIVEL B, duración 2'10'' +/-10''

- **Metz**
- **Salchow**
- **Línea de pasos en línea recta o diagonal**, que incluya un loop step
- **Ángel hacia atrás con cambio de filo**, ocupando por completo el eje longitudinal y el ancho de la pista.
- **Piruetta alta interior atrás**, mínimo 3 vueltas. La entrada se realizará a un pie.

NIVEL A, duración 2'10'' +/-10''

- **Flip**
- **Turen**
- **Ritberguer**
- **Piruetta alta exterior atrás** (mínimo 3 vueltas)
- **Pasos en círculo**, incluyendo 3 brackets consecutivos.

CERTIFICADO, duración 2'10'' +/-10''

- **Axel**
- **Combinado de 3 ritberguers**
- **Lutz**
- **Piruetta baja o ángel**, entrada libre, cualquier filo, mínimo 3 vueltas.
- **Piruetta combinada alta interior atrás y alta exterior atrás o Piruetta alta exterior adelante**. (mínimo 3 vueltas en cada posición)
- **Pasos como en el corto (RFEP)**, incluyendo un loop step y 3 brackets consecutivos.

En las pruebas de nivel no podrán participar en un nivel que ya hayan aprobado en Diputación (hasta la temporada 2016/2017) o en la Federación Regional con anterioridad a la celebración de la prueba de nivel.

En estas pruebas se podrá aprobar el nivel si se obtiene la puntuación mínima fijada para cada nivel y la tarjeta verde que indique el aprobado.

Los jueces con sus puntuaciones establecerán una clasificación por nivel en cada jornada que se dispute. Serán premiados los tres primeros clasificados de cada nivel y de cada categoría. Con las puntuaciones se establecerá una clasificación de cada jornada y contará para la clasificación general y por equipos. La **clasificación por nivel** es inmediata a partir del ranking establecido por las puntuaciones de los jueces.

Para sacar la **clasificación por categoría** aplicamos la siguiente tabla:

	NIVEL E	NIVEL D	NIVEL C	NIVEL B	NIVEL A	CERTIFICADO
PRIMERO	20 + NT	21 + NT	22 + NT	23 + NT	24 + NT	25 + NT
SEGUNDO	19 + NT	20 + NT	21 + NT	22 + NT	23 + NT	24 + NT
TERCERO	18 + NT	19 + NT	20 + NT	21 + NT	22 + NT	23 + NT
CUARTO	17 + NT	18 + NT	19 + NT	20 + NT	21 + NT	22 + NT
QUINTO	16 + NT	17 + NT	18 + NT	19 + NT	20 + NT	21 + NT
RESTO	NT - NPD	NT - NPD	NT - NPD	NT - NPD	NT - NPD	NT - NPD

NT Número total de participantes por nivel NPD Número de participantes por delante

b) Competición Modalidad Libre Individual disco largo,

Para aquellos patinadores que no tienen el nivel necesario para participar en el Campeonato Clasificatorio

Categoría	Edades	Nivel máximo aprobado	Duración disco	Nivel mínimo para clasificatorio
Prebenjamín	2010-2011		2'30''	
Benjamín	2008-2009	D	2'30"	C
Alevín	2006-2007	C	2'30"	B
Infantil	2004-2005	B	3'	A
Cadete	2002-2003	A	3'30''	Certificado

* Se bonificará la flexibilidad en los ángulos (mayor de 150°) y la correcta ejecución del loop step.

En todo caso, es preferible lo poco bien ejecutado, que intentar mucha dificultad con carencias técnicas que mermen la evolución futura de los patinadores.

Categoría prebenjamín:

- Línea de pasos en cualquiera de sus formatos (recta, diagonal círculo o serpentina), siendo bonificable si incluye loop step y/o brackets, contra rocking o rocker o choctaw.

- Serpentina de figuras, con al menos dos filos, siendo bonificable por control de flexibilidad. Se admiten todas las posiciones y sus variaciones posibles (equilibrio, cañón, ángel, ánfora, sostenido)

- Podrán ejecutar un máximo de 3 elementos saltados, entre los que puede haber un máximo de 2 combinados de 2 a 4 saltos, desde saltos de altura y como máximo que incluya metz o salchow.

- Un metz o medio metz, picado correctamente

- Se permiten saltos de una rotación, solos o combinados.

- Dos piruetas distintas (compás, pirueta de dos pies, alta interior adelante)

- Equilibrio: Entre pirueta y pirueta deberá haber un elemento de salto y una secuencia de pasos para mantener el equilibrio del disco en una ocasión.

Categoría benjamín:

- Línea de pasos en cualquiera de sus formatos (recta, diagonal círculo o serpentina), siendo bonificable si incluye loop step y/o brackets, contra rocking o rocker o choctaw.



- Serpentina de figuras, con al menos dos fillos, siendo bonificable por control de flexibilidad. Se admiten todas las posiciones de ángel, ánfora y sostenido, y sus variaciones posibles

- Podrán ejecutar un máximo de 4 elementos saltados, entre los que puede haber un máximo de 2 combinados de 2 a 4 saltos. Una secuencia o combinación de saltos (de 2 a 4 saltos, y máximo dos combinaciones) desde saltos de altura y como máximo que incluya metz o salchow.

- Un metz o medio metz, picado correctamente

- Se permiten saltos de una rotación, solos o combinados, y Axel sin combinar.

- Dos piruetas distintas (compás, pirueta de dos pies, alta interior adelante o exterior atrás)

- Equilibrio: Entre pirueta y pirueta deberá haber un elemento de salto y una secuencia de pasos para mantener el equilibrio del disco en una ocasión.

Categoría alevín:

- Línea de pasos en cualquiera de sus formatos (recta, diagonal círculo o serpiente), siendo bonificable si incluye loop step y/o brackets, contra rocking o rocker o choctaw.

- Serpentina de figuras, con al menos dos fillos, siendo bonificable por control de flexibilidad. Se admiten ángel, ánfora, sostenido y sus variaciones.

- Podrán ejecutar un máximo de 4 elementos saltados, entre los que puede haber un máximo de 2 combinados de 2 a 4 saltos.

- Un metz, picado correctamente, y un lutz, manteniendo el filo de entrada

- Máximo doble metz o doble salchow, no pudiendo repetirse los dobles más de dos veces.

- Máximo 2 piruetas: una alta o combinada de altas y una combinada de máximo 3 posiciones. Para que sea considerada “combinada” debe haber cambio de pie y/o filo.

- Equilibrio: Entre pirueta y pirueta deberá haber un elemento de salto y una secuencia de pasos para mantener el equilibrio del disco en una ocasión.

Categoría infantil:

- Línea de pasos en cualquiera de sus formatos (recta, diagonal círculo o serpiente), siendo bonificable si incluye loop step y/o brackets, contra rocking o rocker o choctaw.

- Serpentina de figuras, con al menos dos fillos, siendo bonificable por control de flexibilidad. Se admiten ángel, ánfora, sostenido y sus variaciones.

- Podrán ejecutar un máximo de 5 elementos saltados, entre los que puede haber un máximo de 2 combinados de no más 5 saltos.

- Obligatorio: Un metz, picado correctamente, y un lutz, manteniendo el filo de entrada.

- Máximo doble flip, no pudiendo repetirse los dobles más de dos veces.



- Máximo 3 piruetas: una sola, una baja o combinada de bajas y una combinada de hasta 5 posiciones. Para que sea considerada “combinada” debe haber cambio de pie y/o filo.

- Equilibrio: Entre pirueta y pirueta deberá haber un elemento de salto y una secuencia de pasos para mantener el equilibrio del disco en una ocasión.

Categoría cadete:

- Línea de pasos en cualquiera de sus formatos (recta, diagonal círculo o serpentina), siendo bonificable si incluye loop step y/o brackets, contra rocking o rocker o choctaw.

- Podrán ejecutar un máximo de 6 elementos de salto, entre los que puede haber un máximo de 3 combinados de no más 5 saltos.

- Obligatorio: Un metz, picado correctamente, y un lutz, manteniendo el filo de entrada

- Máximo doble lutz, no pudiendo repetirse los dobles más de dos veces.

- Máximo 3 piruetas: una sola, una combinada con baja (máximo 5 posiciones) y una combinada sin baja. Para que sea considerada “combinada” debe haber cambio de pie y/o filo.

- Equilibrio: Entre pirueta y pirueta deberá haber un elemento de salto y una secuencia de pasos para mantener el equilibrio del disco en una ocasión.

**El doble ripper o rittberguer no está permitido en ninguna categoría.

COMPETICIÓN POR EQUIPOS

En la jornada por equipos se realizará una coreografía grupal que incluya los siguientes elementos:

- Una posición estática de 10 segundos en los que haya un circuito de brazos.
- Un aspa.
- Una elevación, pueden participar de dos a todos los miembros del grupo. En categorías prebenjamín y benjamín no será necesario “elevar” a ningún miembro, pero si la realización de algún ejercicio en el que al menos uno de los patinadores sea llevado por otro o los demás.
- Un círculo.
- Un canon.
- Una pirueta al unísono. En categorías prebenjamín y benjamín bastará la realización de un compás sincronizado.

La coreografía tendrá una duración de 3' (+/-10")

Se competirá por categorías.

El número mínimo de integrantes para participar es de 3. Se pueden juntar equipos, siempre y cuando no superen el límite de 8 participantes. Si los equipos no son de la misma categoría, competirán en la categoría del equipo de mayor edad.

Los jueces valorarán sobre un punto cada uno de los ejercicios obligatorios. Los 4 puntos restantes valorarán la originalidad de la coreografía, la correcta utilización en su caso de complementos, el vestuario y maquillaje, y la expresión de los patinadores.

Se premiará los 3 mejores grupos por categoría.

La clasificación obtenida también se sumará a la puntuación general por equipos, aplicando la siguiente tabla

CLASIFICACION	PUNTOS
PRIMERO	100 + NT
SEGUNDO	75 + NT
TERCERO	50 + NT
RESTO	25 + (NT - NPD)



Sistema de clasificación

CLASIFICACIÓN POR COMPETICIÓN INDIVIDUAL

Tanto en las competiciones por nivel como en las de disco libre se elaborará un ranking a partir de las puntuaciones de los jueces.

Los jueces con sus puntuaciones establecerán una clasificación en cada jornada que se dispute. Serán premiados los tres primeros clasificados de cada nivel y/o de cada categoría.

A partir del ranking elaborado por los jueces, aplicamos la siguiente tabla para sumar a la clasificación general individual y por equipos. Se obtendrán dos clasificaciones individuales:

Clasificación participantes pruebas de nivel por edades

Clasificación participantes disco libre

PUESTO	NIVEL O DISCO LIBRE
PRIMERO	30 + NT
SEGUNDO	25 + NT
TERCERO	20 + NT
CUARTO	15+ NT
QUINTO	10 + NT
RESTO	NT - NPD

NT Número total de participantes por nivel

NPD Número de participantes por delante

CLASIFICACIÓN JORNADA DE GRUPOS

Los jueces valorarán sobre un punto cada uno de los ejercicios obligatorios. Los 4 puntos restantes valorarán la originalidad de la coreografía, la correcta utilización en su caso de complementos, el vestuario y maquillaje, y la expresión de los patinadores.

Se premiará los 3 mejores grupos por categoría.

La clasificación obtenida también se sumará a la puntuación general por equipos, aplicando la siguiente tabla

CLASIFICACION	PUNTOS
PRIMERO	100 + NT
SEGUNDO	75 + NT
TERCERO	50 + NT
RESTO	25 + (NT - NPD)

Los equipos que no participen en esta jornada perderán 20 puntos. Si se juntan dos equipos de igual o diferente categoría suman los puntos obtenidos a los dos equipos

CLASIFICACIÓN GENERAL

a) Individual por categoría en prueba de nivel: sumatorio de las clasificaciones obtenidas a partir de las pruebas de nivel.

b) Individual por categoría en disco libre: sumatorio de las clasificaciones obtenidas a partir de las pruebas de disco libre. No cuenta para la clasificación general por equipos salvo que todos participen en ambas pruebas, como ocurre en Diputación con la danza.

b) Por equipos

Para la **clasificación general por equipos** se tendrá en cuenta las tres mejores clasificaciones de cada equipo de las pruebas de nivel. En principio solo se cuenta pruebas de nivel, si todos participasen también en disco libre se sumará también. No obstante si el equipo formado por menos integrantes fuese de 4, se tomarían en cuenta las 4 mejores y así sucesivamente. Y se sumará (o restará) la puntuación de la jornada de grupos.

En caso de empate a puntos por equipos en la final se desempatará atendiendo a los siguientes criterios:

- Al equipo con mayor número de primeros puestos
- Al equipo con mayor número de niveles superiores aprobados
- A los mejores resultados de la última jornada



PUNTUACIÓN POR NIVEL

Para aprobar el nivel hay que obtener la puntuación mínima y la tarjeta verde del juez árbitro. Es posible que con los bonus de algunos ejercicios la suma sea superior al mínimo pero sin haber obtenido la puntuación que marca el aprobado de cada ejercicio.

NIVEL E. Para aprobar hay que sacar un 7 con la suma de los siguientes ejercicios:

- **Cinco gotas hacia adelante (1 punto), MOHAWK (1 punto) , cinco gotas hacia atrás (1 punto)**. Se obtiene la puntuación de 3 puntos para superar este ejercicio si son ejecutadas en línea recta, a lo largo del eje longitudinal de la pista o la diagonal, con velocidad, sin frenar para cambiar hacia atrás y con un buen mohawk. Se aumentará su valoración si se va ganando velocidad en cada paso. Penalizaciones:
 - si falta alguna de las gotas (-0,2 por cada gota omitida)
 - si se frena para hacer el cambio o se realiza con trompicones o de manera incorrecta -0,5
 - El intento del conjunto se valorará con 0,5 puntos
- **Equilibrio (1 punto)** hacia adelante en línea recta. Si es inferior a la mitad del eje longitudinal 0'5.
- **Cañón (1 punto)** hacia adelante en línea recta. Si es inferior a la mitad del eje longitudinal 0'5. Si se levanta a una pierna se sumará 0,5.
- **Ángel (1 punto)** hacia adelante en línea recta. Si la pierna no está mínimo a 90° o las rodillas no están completamente estiradas se minorará en 0,2. Si la pierna está a 150° se sumará 0,5puntos. Si es inferior a la mitad del eje longitudinal 0'5.
- **ROLLART (1 punto)** El principio y el final deben estar coreografiados, sin que terminen fuera de música ni terminen el ejercicio, salgan de la pista y la música siga sonando. Y en la medida de lo posible transiciones entre ejercicio y ejercicio.
- Los tres puntos restantes hasta el 10 se reparten entre:

+0.5 levantar el cañón a un pie	+0.5 ángel de más de 150°
+0.5 habilidades del patinaje	+0.5 transiciones
+0.5 coreografía	+0.5 performance

NIVEL D. Para aprobar hay que sacar un 7 con la suma de los siguientes ejercicios:

- **Ocho cruzado adelante (2 puntos, 1 en el sentido de las agujas del reloj y otro en sentido contrario)**. Cruzando totalmente, realizando de manera correcta los apoyos (el exterior y el interior), alargando la posición y con buen ritmo. Si los apoyos no están del todo correctos o el patinador se mueve de un apoyo a otro -0.5 puntos; si no está bien cruzado - 0,5puntos; si falta ritmo y velocidad -0.2
- **Ánfora (1 punto)** hacia adelante en línea recta. Si es inferior a la mitad del eje longitudinal 0'5. Si la pierna está a 150° se sumará 0,5puntos.

- **Salto de media vuelta, gota, salto de media vuelta (1 punto).** Los saltos deben tener altura, empujando con ambos pies y cayendo con los dos pies a la vez sin trompicones. El conjunto bien realizado se valorará con un punto. Si uno de los saltos está mal hecho, escapado, los pies a distinto tiempo... -0.5.
- **Ángel hacia adelante en círculo (1 punto).** deberá realizarse el círculo completo. Con velocidad, completando el círculo y la pierna a 90° con las rodillas estiradas. Si la pierna no está correctamente colocada o las rodillas no están estiradas -0.2; si falta velocidad y no ocupa todo el ancho de pista 1 ; si es inferior a la mitad del círculo -0'5. Si la pierna está a 150° se sumará 0,5puntos.
- **Compás (1 punto)** con ambos frenos hacia adelante, al menos 3 vueltas con cada pie. Cada vuelta que falte restará 0,3. Si no es continuo pero tiene las 3 vueltas suma 0,8 puntos. Si el patinador tiene mucha dificultad se considerará un intento 0.2 puntos.
- **ROLLART (1 punto)** El principio y el final deben estar coreografiados, sin que terminen fuera de música ni terminen el ejercicio, salgan de la pista y la música siga sonando. Y en la medida de lo posible transiciones entre ejercicio y ejercicio.
- Los tres puntos restantes hasta el 10 se reparten entre:

+0.5 ánfora más de 150°	+0.5 ángel de más de 150°
+0.5 habilidades del patinaje	+0.5 transiciones
+0.5 coreografía	+0.5 performance

NIVEL C. Para aprobar hay que sacar un 7 con la suma de los siguientes ejercicios:

- **Ocho cruzado adelante. (1 punto, 0,5 en el sentido de las agujas del reloj y 0,5 en sentido contrario).** Cruzando totalmente, realizando de manera correcta los apoyos (el exterior y el interior), alargando la posición y con buen ritmo. Si los apoyos no están del todo correctos o el patinador se mueve de un apoyo a otro -0.5 puntos; si no está bien cruzado - 0,5puntos; si falta ritmo y velocidad -0.2
- **Ocho cruzado atrás. (1 punto, 0,5 en el sentido de las agujas del reloj y 0,5 en sentido contrario).** Cruzando totalmente, realizando de manera correcta los apoyos (el exterior y el interior), alargando la posición y con buen ritmo. Si los apoyos no están del todo correctos o el patinador se mueve de un apoyo a otro -0.5 puntos; si no está bien cruzado - 0,5puntos; si falta ritmo y velocidad -0.2
- **Ángel hacia adelante con cambio de filo (1 punto).** Si tiene velocidad, la posición corporal es correcta, la pierna está a 90° o más, con las rodillas estiradas, y ocupa por completo el eje longitudinal y el ancho de la pista, siendo simétrico. Si la pierna no está correctamente colocada o las rodillas no están estiradas -0.2; si falta velocidad y no ocupa todo el largo 0,5 ; si es inferior a la mitad del ancho o del eje longitudinal se considerará un intento 0'2.
- **Patada a la luna(1 punto).** Con velocidad, agilidad, altura, manteniendo la posición de entrada y salida, y apoyando delante o al lado del pie de apoyo. Si no se mantiene la posición de entrada o salida -0.2. Si el apoyo está detrás contará 0,3.
- **Salto inglés o del tres (1 punto).** Con velocidad mantenida de entrada y de salida, alargando la posición durante toda la ejecución del ejercicio, altura, un buen mohawk y una correcta posición de salida. Si falta velocidad -02; si la salida está escapada, la pierna no está delante o si falta vuelta 0,5.



- **Piruetas de dos pies (1 punto).** Mínimo tres rotaciones continuas. Si tiene más de 5 rotaciones +0.5. Menos de tres rotaciones o descentradas 0,5
- **ROLLART (1 punto)** El principio y el final deben estar coreografiados, sin que terminen fuera de música ni terminen el ejercicio, salgan de la pista y la música siga sonando. Y en la medida de lo posible transiciones entre ejercicio y ejercicio.
- Los tres puntos restantes hasta el 10 se reparten entre:

+0.5 pirueta de más de 5 rotaciones	+0.5 ángel de más de 150°
+0.5 habilidades del patinaje	+0.5 transiciones
+0.5 coreografía	+0.5 performance

NIVEL B. Para aprobar hay que sacar un 6 con la suma de los siguientes ejercicios:

- **Metz (1 punto).** Completo con la entrada correctamente ejecutada (abierta hasta el cuarto), velocidad de entrada y salida, ritmo y altura. Si falta un cuarto pero sigue habiendo velocidad, altura y ritmo -0,2. Si falta media vuelta pero está rápido y apretado 0,6. Si falta más de media vuelta, lento y mal ejecutado 0.2. Si está abierto, aún estando completo, no cuenta y penaliza 0,5 en la nota.
- **Salchow (1 punto).** Completo con la entrada correctamente ejecutada (saltado antes del cuarto), velocidad de entrada y salida, ritmo y altura. Si falta un cuarto pero sigue habiendo velocidad, altura y ritmo -0,2. Si falta media vuelta pero está rápido y apretado 0,6. Si falta más de media vuelta, lento y mal ejecutado 0.2. Si está abierto, aún estando completo, no cuenta y penaliza 0,5 en la nota.
- **Línea de pasos en línea recta o diagonal (1 punto).** Siendo el loop step obligatorio, si el trabajo de pies se realiza con facilidad, coreografiado, con todo tipo de giros (treses, bracket, bucles...) y velocidad. Si falta coreografía pero sigue habiendo velocidad y dominio de patín -0,2. Si falta velocidad y dominio 0,5. Si la línea de pasos no ocupa al menos 3/4 partes de la pista 0,5. Si falta el loop step o no está bien ejecutado se penalizará con 0,2.
- **Ángel hacia atrás con cambio de filo (1 punto).** Si tiene velocidad, la posición corporal es correcta, la pierna está a 90° o más, con las rodillas estiradas, y ocupa por completo el eje longitudinal y el ancho de la pista, siendo simétrico. Si la pierna no está correctamente colocada o las rodillas no están estiradas -0,2; si falta velocidad y no ocupa todo el largo 0,5 ; si es inferior a la mitad del ancho o del eje longitudinal se considerará un intento 0'2.
- **Piruetas altas interiores (1 punto).** Si la entrada se realiza con velocidad y agilidad, se centra a un pie y se mantiene la pierna de apoyo estirada y la libre doblada a 90°, realizando 3 rotaciones. Si tiene más de 5 rotaciones +0.5. Menos de tres rotaciones o descentradas 0,5. Si la entrada es lenta, aunque tenga más de 3 rotaciones, 0,7. Si está descentrada 0,5. Si tiene menos de dos rotaciones 0,2.
- **ROLLART (1 punto)** El principio y el final deben estar coreografiados, sin que terminen fuera de música ni terminen el ejercicio, salgan de la pista y la música siga sonando. Y en la medida de lo posible transiciones entre ejercicio y ejercicio.
- Los cuatro puntos restantes hasta el 10 se reparten entre:

+0.5 pirueta de más de 5 rotaciones	+0.5 ángel de más de 150°
-------------------------------------	---------------------------



+0.5 habilidades del patinaje	+0.5 transiciones
+0.5 coreografía	+0.5 performance
+0.5 velocidad entrada y salida de los saltos	+0.5 velocidad en la línea de pasos

NIVEL A. Para aprobar hay que sacar un 6 con la suma de los siguientes ejercicios:

- **Flip (1 punto).** Completo con la entrada correctamente ejecutada (picado atrás), velocidad de entrada y salida, ritmo y altura. Si falta un cuarto pero sigue habiendo velocidad, altura y ritmo -0.2 Si falta menos de media vuelta pero está rápido y apretado -0.4. Si falta más de media vuelta, lento y mal ejecutado 0.2.
- **Turen (1 punto).** Completo con la entrada correctamente ejecutada saltado sin pasar la pierna atrás, línea recta, velocidad de entrada y salida, ritmo y altura. Si falta un cuarto pero sigue habiendo velocidad, altura y ritmo -0.2 Si falta menos de media vuelta pero está rápido y apretado -0.4. Si falta más de media vuelta, lento y mal ejecutado 0.2.
- **Ritberger (1 punto).** Completo con la entrada correctamente ejecutada (saltado sin pasar la pierna atrás), línea recta, velocidad de entrada y salida, ritmo y altura. Si falta un cuarto pero sigue habiendo velocidad, altura y ritmo -0.2 Si falta menos de media vuelta pero está rápido y apretado -0.4. Si falta más de media vuelta, lento y mal ejecutado 0.2.
- **Pirqueta alta exterior atrás (1 punto).** Si la entrada se realiza con velocidad y agilidad, se centra a un pie y se mantiene la pierna de apoyo estirada. Si tiene más de 5 rotaciones +0.5. Menos de tres rotaciones o descentradas 0,5. Si la entrada es lenta, aunque tenga más de 3 rotaciones, 0,7. Si está descentrada 0,5. Si tiene menos de dos rotaciones 0,2.
- **Pasos en círculo (1 punto).** Siendo los 3 brackets consecutivos obligatorios, si el trabajo de pies se realiza con facilidad, coreografiado, con todo tipo de giros (treses, bracket, bucles...) y velocidad. Si falta coreografía pero sigue habiendo velocidad y dominio de patín -0,2. Si falta velocidad y dominio 0,5. Si la línea de pasos no ocupa al menos 3/4 partes de la pista 0,5. Si falta el loop step o no está bien ejecutado se penalizará con 0,2.
- **ROLLART (1 punto)** El principio y el final deben estar coreografiados, sin que terminen fuera de música ni terminen el ejercicio, salgan de la pista y la música siga sonando. Y en la medida de lo posible transiciones entre ejercicio y ejercicio.
- Los cuatro puntos restantes hasta el 10 se reparten entre:

+0.5 pirqueta de más de 5 rotaciones	+0.5 control flexibilidad
+0.5 habilidades del patinaje	+0.5 transiciones
+0.5 coreografía	+0.5 performance
+0.5 velocidad entrada y salida de los saltos	+0.5 velocidad en la línea de pasos

CERTIFICADO. Para aprobar hay que sacar un 7 con la suma de los siguientes ejercicios:

- **Axel (1 punto).** Completo, con velocidad mantenida de entrada y de salida, alargando la posición durante toda la ejecución del ejercicio, altura, un buen mohawk y una correcta posición de salida. Si falta cuarto de vuelta -0,2; si falta media vuelta 0,5; si falta el mohawk o la entrada está mal ejecutada 0,6.
- **Lutz (1 punto).** Completo con la entrada correctamente ejecutada (picado atrás y saltado en exterior), velocidad de entrada y salida, ritmo y altura. Si no está en exterior aunque este completo 0.5. Si falta un cuarto pero sigue habiendo velocidad, altura y ritmo -0.2. Si falta media vuelta pero está rápido y apretado 0,6. Si falta más de media vuelta, lento y mal ejecutado 0.2.
- **Combinado de 3 ritberguers (1 punto).** Completos con la entrada correctamente ejecutada (saltado sin pasar la pierna atrás), línea recta, velocidad de entrada y salida, ritmo y altura. Si falta hasta un cuarto de rotación en alguno de los saltos pero sigue habiendo velocidad, altura y ritmo -0,2 por cada ritberguer falto de rotación. Si hay frenos, step out... -0,5. Si solo se realizan dos rittberguers 0,4. Si solo se ejecuta correctamente un ritberguer 0,2.
- **Pirueta baja o ángel (1 punto),** entrada libre, cualquier filo, mínimo 3 vueltas. En posición de ángel o baja (cadera mínimo a la altura de la rodilla o más abajo), filo continuo, velocidad, agilidad en la entrada. Más de 5 rotaciones +0.5. Si está descentrada o el filo no es totalmente continuo pero llega a las 3 rotaciones 0,6. Si la posición no llega a ser de baja 0,2. Si no se sube la baja a un pie -0,5.
- **Pirueta combinada alta interior atrás y alta exterior atrás (1 punto).** Si la entrada se realiza con velocidad y agilidad, se centra a un pie y se mantiene la pierna de apoyo estirada, con el cambio de posición rápido y correcto. Si se realizan más de 5 rotaciones +0.5. Si la entrada o el cambio de pie es lento, aunque tenga más de 3 rotaciones, 0,7. Si está descentrada 0,5. Si tiene menos de 3 rotaciones 0,3.
- **Pasos según corto RFEP (1 punto).** Siendo un loop step y 3 brackets consecutivos obligatorios, si el trabajo de pies se realiza con facilidad, coreografiado, con todo tipo de giros (treses, bracket, bucles...) y velocidad 1,5 PUNTOS. Si falta coreografía pero sigue habiendo velocidad y dominio de patín 1,2. Si falta velocidad y dominio 0,9. Si la línea de pasos no ocupa al menos 3/4 partes del patrón 0,5. Si faltan los brackets o el loop step o no están bien ejecutados se penalizará con 0,2 a la calidad de la línea.
- **ROLLART (1 punto)** El principio y el final deben estar coreografiados, sin que terminen fuera de música ni terminen el ejercicio, salgan de la pista y la música siga sonando. Y en la medida de lo posible transiciones entre ejercicio y ejercicio.
- Los tres puntos restantes hasta el 10 se reparten entre:
 - +0.5 pirueta de más de 5 rotaciones
 - +0.5 velocidad entrada y salida de los saltos
 - +0.5 habilidades del patinaje
 - +0.5 transiciones
 - +0.5 coreografía
 - +0.5 performance