

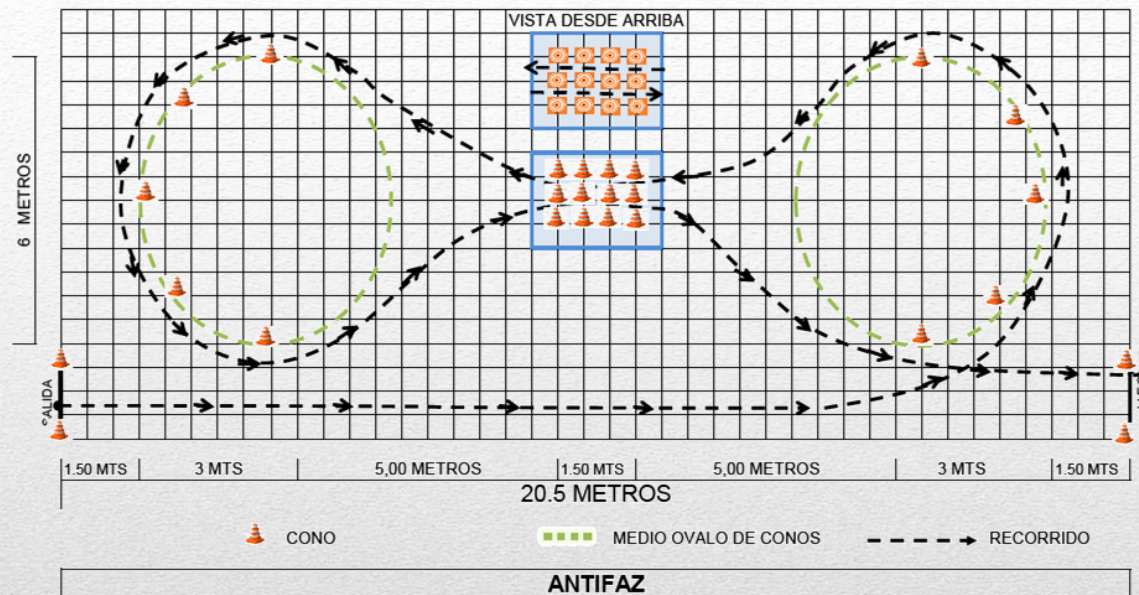
FEDERACIÓN COLOMBIANA DE
PATINAJE



 *Haciendo historia desde 1.954*

Banco De Pruebas





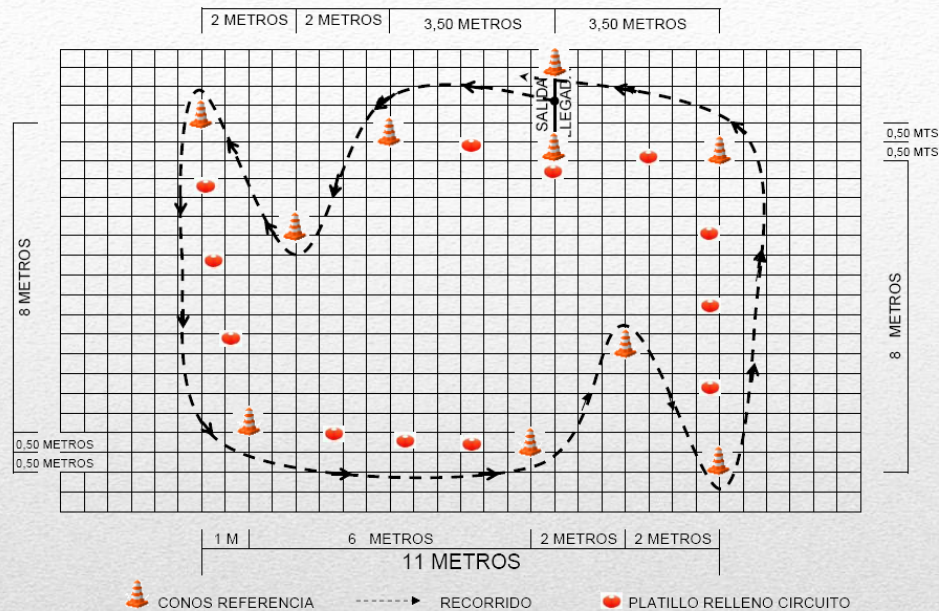
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA HACER RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO. SALE CON SILBATO HACIA EL SEGUNDO MEDIO CIRCULO DA MEDIA VUELTA Y ENTRA POR UN LADO DE LA SERIE DE CONOS, DA OTRA MEDIA VUELTA Y NUEVAMENTE ENTRA POR OTRA SERIE DE CONOS Y REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS AL LADO DEL OTRO ESTE ES ENTRADA OBLIGATORIA, SI NO LO REALIZA SERA ELIMINADO.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.





AMEBA

DISEÑO EN COMPUTADOR: DIANA MUÑOZ G.

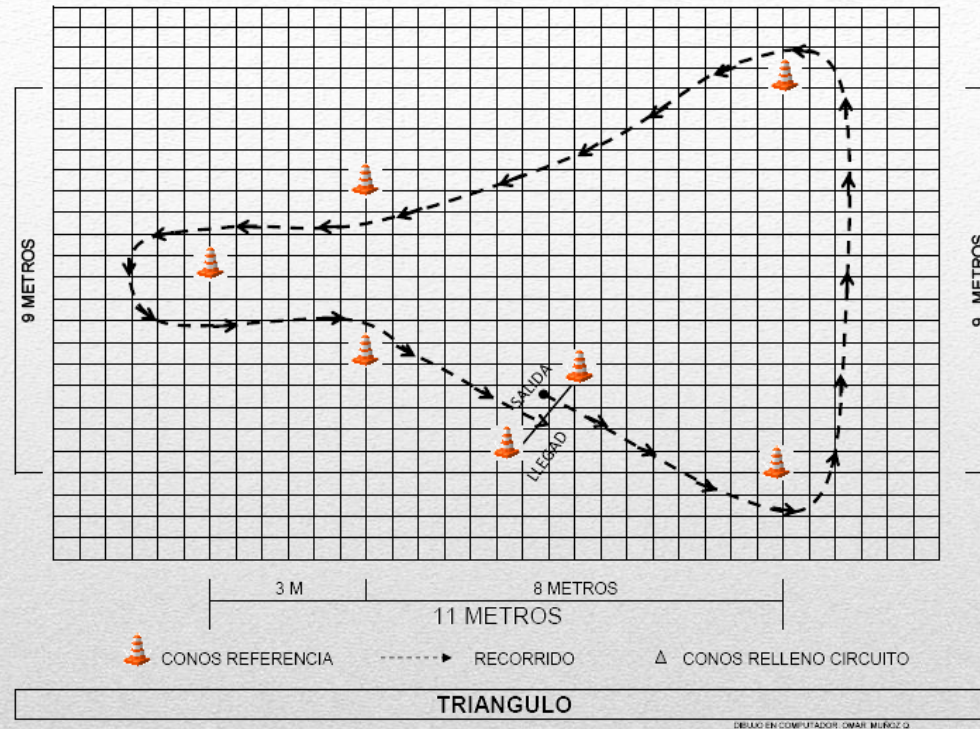
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA HACER RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, SALIDA LIBRE A TOMAR CONO INTERNO, GIRA HACIA LA IZQUIERDA BUSCANDO EL SEGUNDO CONO INTERNO, SALE A REMATAR DANDO VUELTA HACIA LA IZQUIERDA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO DEL CIRCUITO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS AL LADO DEL OTRO ESTE ES ENTRADA OBLIGATORIA. SI NO LO REALIZA SERA ELIMINADO.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.



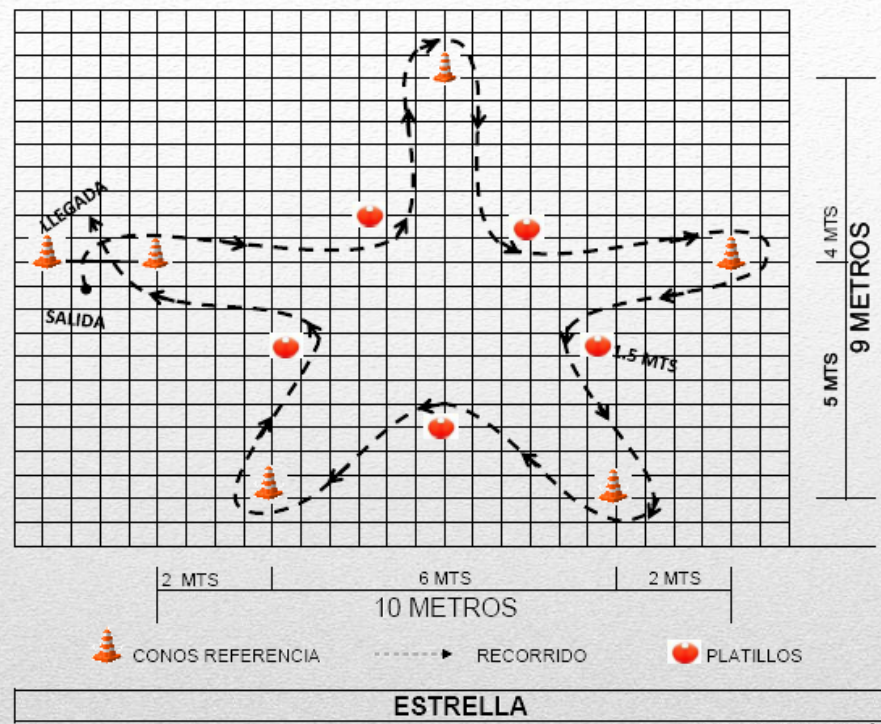


EXPLICACION PRUEBA:

LA IZQUIERDA A BUSCAR OTRO CONO Y GIRA HACIA LA IZQUIERDA, PASA POR LA PARTE INTERNA DE A TOMAR COMO INTERNO, GIRA HACIA LA IZQUIERDA BUSCANDO EL SEGUNDO CONO INTERNO, SALE A REMATAR.

JUZGAMIENTO:

- 1 DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO, DA UNA (1) FALTA.
- 2 CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
- 3 SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
- 4 SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
- 5 DONDE HAYA DOS CONOS AL LADO DEL OTRO ESTE ES ENTRADA OBLIGATORIA, SI NO LO REALIZA SERA ELIMINADO.
- 6 NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.

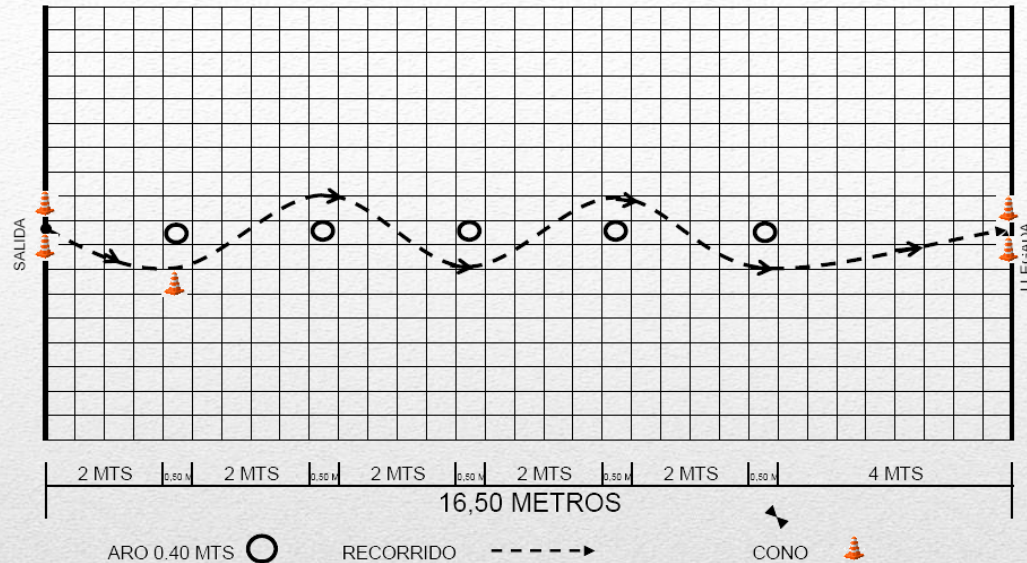


EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA HACER RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, RECORRIDO EN EN EL SENTIDO DE LAS MANECILLAS DEL RELOJ, SALIDA LIBRE, ENTRA POR LA PARTE INTERNA DEL PLATILLO GIRANDO LIGERAMENTE AL DERECHA, GIRRA LIGERAMENTE A LA DERRCHA HASTA ENCONTRAR UN CONO Y GIRA HACIA LA DERECHA; NUEVAMENTE GIRA LEVEMENTE HACIA DRECHA BUSCANDO EL PLATILLO PASANDO POR LA PARTE INTERNA DEL CIRCUITO Y NUEVAMENTE BUSCA EL CONO REALIZANDO ESTA ACCION CINCO VEVES HASTA REMATAR TERMINADO LA ESTRELLA. LA ESTRELLA. A.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS AL LADO DEL OTRO ESTE ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.



CIRCUITO No.1 - PRUEBA DE VELOCIDAD POR CARRILES COMPLEJA (SLALOM EN AROS)

DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ G.

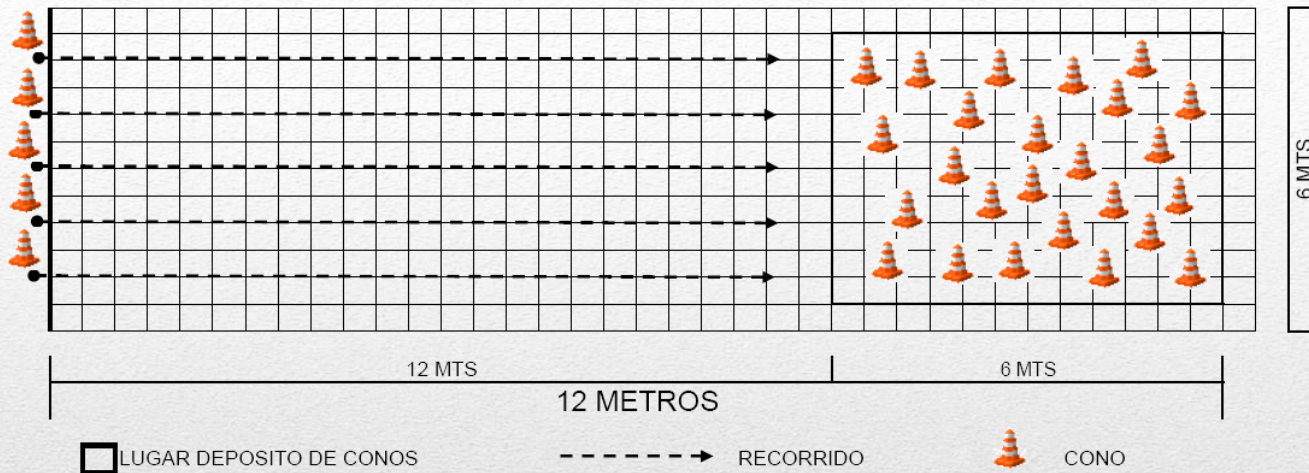
EXPLICACION PRUEBA:

SILBATO, HACIENDO SLALOM A DOS PIES POR LOS AROS. SE PODRAN REALIZAR VARIOS CIRCUITOS SI EL ESCENARIO LO PERMITE.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR LOS AROS, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) ARO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO CORRECTO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAY UN CONO AL LADO DEL ARO, ES ENTRADA OBLIGATORIA, SI NO LO REALIZA SERA ELIMINADO.





CIRCUITO No. 2 - PRUEBA DE HABILIDAD CON RECOLECCION Y ARRUME DE CONOS, UNO SOBRE OTRO

NOTA: El lugar de deposito de conos a recoger, puede variar de medidas según la cantidad.

DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ Q.

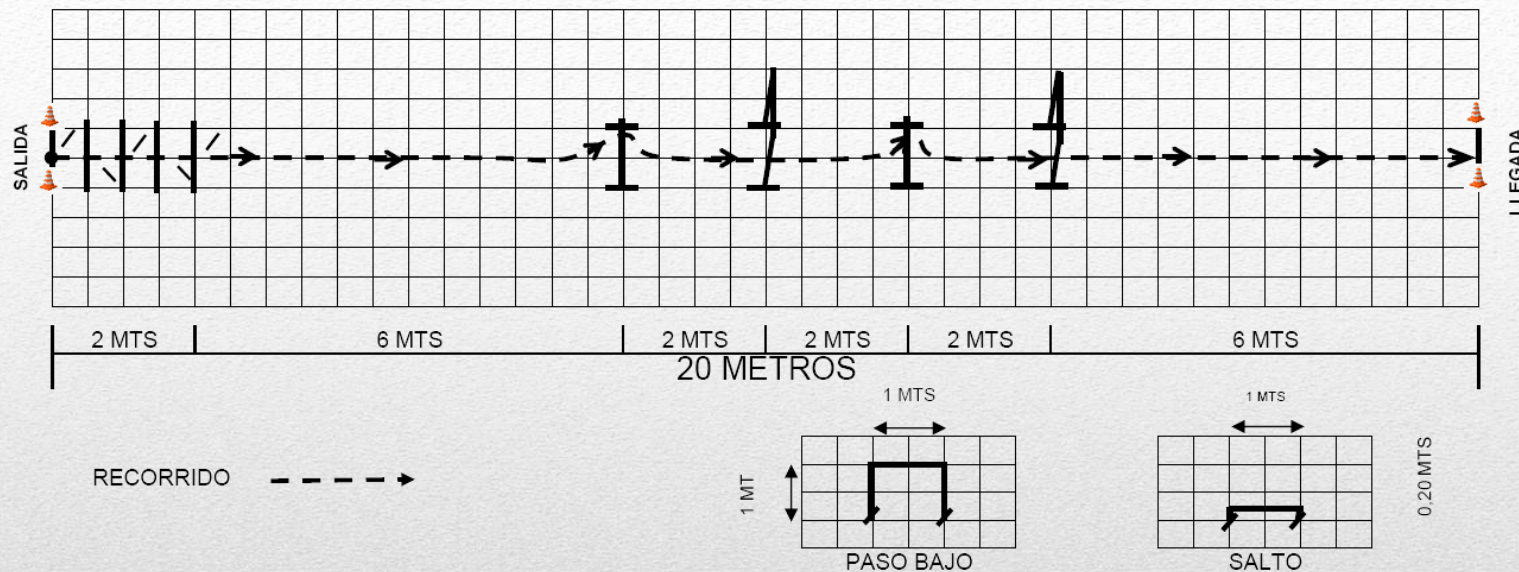
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA TRASLADAR LOS CONOS, SALIDA SIMULTANEA CON SILBATO HACIA DONDE ESTA EL DEPOSITO DE CONOS Y PODRA TRAER DOS CONOS POR VEZ, SEGUN LA EDAD IRAN CUANTAS VECES SE CONDICIONE A LA CATEGORIA.

JUZGAMIENTO:

1. EN LA REUNION PREPARATORIA SE INDICARA, CUANTAS VECES DEBERA IR A RECOGER CONOS. SEGUN LA CATEGORIA.
2. EL DEPORTISTA DEBERA TRAER CONOS, HASTA DOS POR VEZ SEGÚN LA CATEGORIA.
3. LOS CONOS DEBERAN QUEDAR ARRUMADOS UNO SOBRE OTRO, EN EL CONO DE LLEGADA.
4. EL TIEMPO NO SE PARARA HASTA TANTO NO SE ARRUMEN LOS CONOS TRAJIDOS EN SU TOTALIDAD.
5. SI LOS CONOS NO SON ARRUMADOS ESTE DEPORTISTA SERA ELIMINADO, Y NO TENDRA TIEMPO.





CIRCUITO No. 3 - PRUEBA DE HABILIDAD LINEAL (SUPERACION RITMICA, SALTOS Y PASOS BAJOS)

DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUNOZ O.

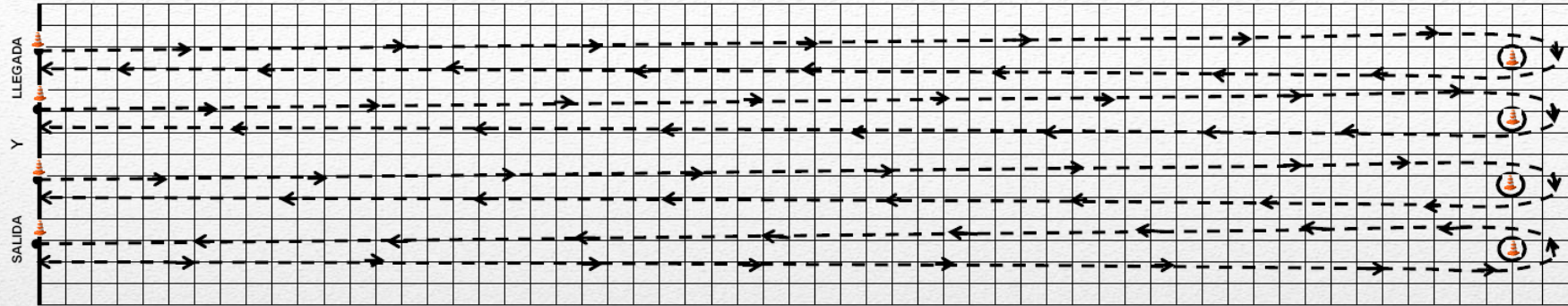
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA HACER RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO. SALE CON SILBATO, REALIZANDO SUPERACION RITMICA, SALTANDO, PASO BAJO, NUEVAMENTE SALTA, ENCONTRANDO POR ULTIMO OTRO PASO BAJO Y REMATA.

JUZGAMIENTO:


1. DESPLAZAR O TUMBAR UN OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. NO REALIZAR EL RECORRIDO DA ELIMINACION.





10 o 20 METROS
10 o 20 METROS

AROS ○

CONO 

RECORRIDO - - - - ->

CIRCUITO No.4 - HABILIDAD DE REACCION RECOGER Y TRASLADAR LOS AROS

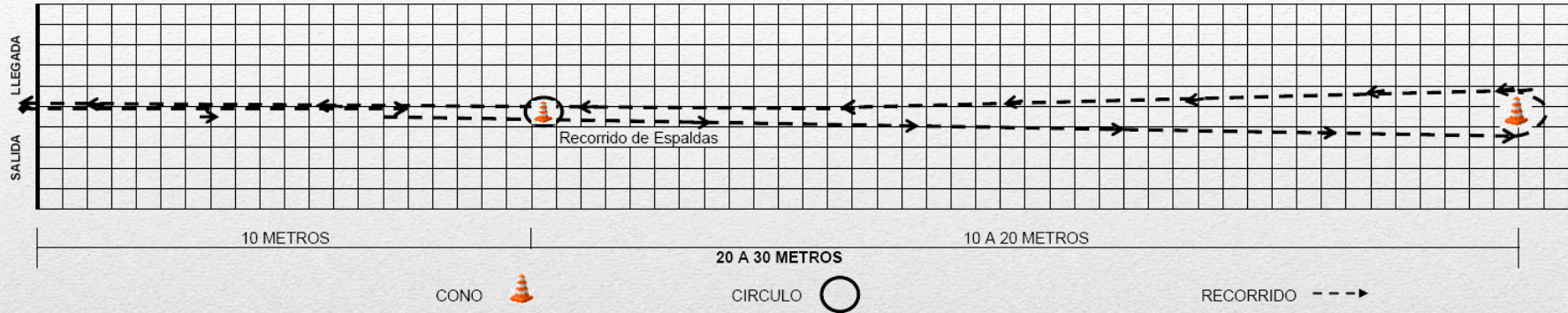
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA IR Y TRAER AROS, SALIDA SIMULTANEA CON SILBATO, EL DEPORTISTA RECOGERA UN ARO POR VEZ LLEVANDOLO Y PONIENDOLO EN EL CONO SITUADO EN LA LINEA DE META, LA CANTIDAD DE AROS SERA DE ACUERDO A LA CATEGORIA

JUZGAMIENTO:

1. EN LA REUNION PREPARATORIA SE INDICARA, CUANTAS VECES DEBERA IR A RECOGER AROS. SEGUN LA CATEGORIA.
2. EL DEPORTISTA DEBERA TRAER UN ARO POR VEZ, Y LA CANTIDAD DE AROS SERA SEGUN LA CATEGORIA.
3. LOS AROS DEBERAN QUEDAR ALREDEDOR UNO SOBRE OTRO, EN EL CONO DE LLEGADA.
4. EL TIEMPO NO SE PARARA HASTA TANTO NO SE ARRUMEN LOS AROS TRAIIDOS EN SU TOTALIDAD.
5. SI LOS AROS NO SON ARRUMADOS EN EL CONO DE LLEGADA, ESTE DEPORTISTA SERA ELIMINADO Y NO TENDRA TIEMPO.





CIRCUITO No. 5 - HABILIDAD DE VELOCIDAD DE REACCION, RECOGER CONO DAR MEDIO GIRO Y DEJAR CONO

DIBUJO EN COMPUTADOR: DMAR MUÑOZ Q.

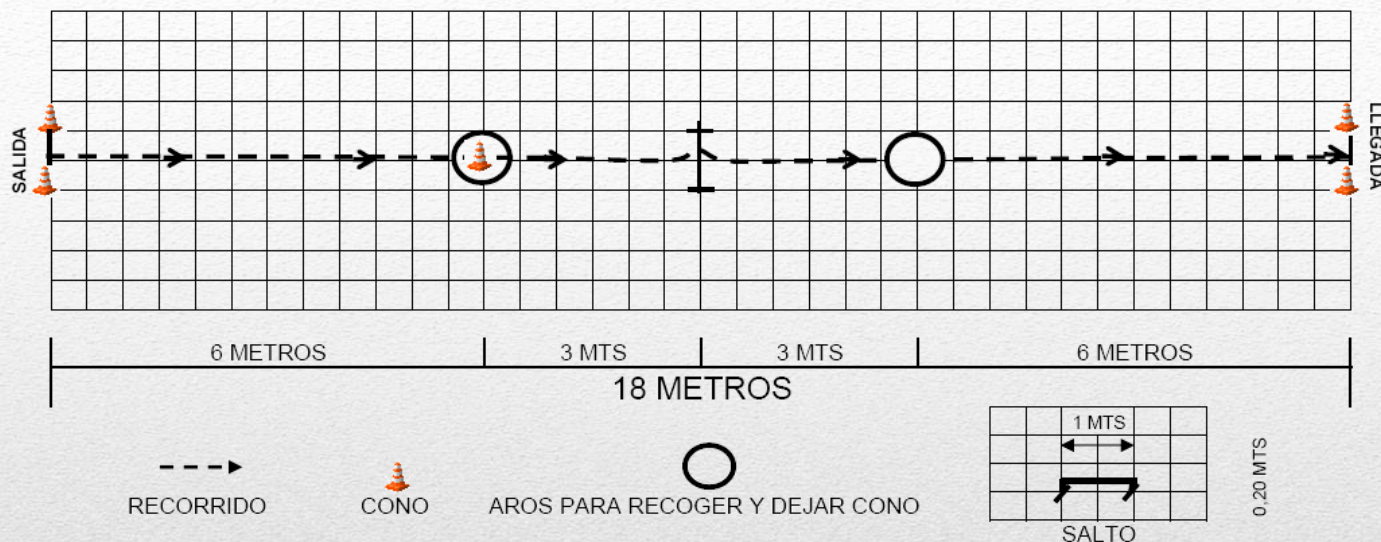
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA HACER RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, SALIDA CON SILBATO, SE RECOGE EL CONO SIGUE SU RECORRIDO HASTA DAR MEDIA VUELTA AL CONO DEL FONDO Y REGRESA DEJANDO EL MISMO EN EL LUGAR QUE LO RECOGIO Y REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. SI EL DEPORTISTA NO TRASLADA EL CONO SERA ELIMINADO.
2. LA RECOGIDA DEL CONO ES LIBRE.
3. SI EL DEPORTISTA NO DEPOSITA EL CONO DENTRO DEL ARO, Y TERMINA EL RECORRIDO, SERA ELIMINADO.





CIRCUITO No. 6 - HABILIDAD RECOGER CONO, SALTAR, DEJAR CONO Y REMATAR

DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ Q.

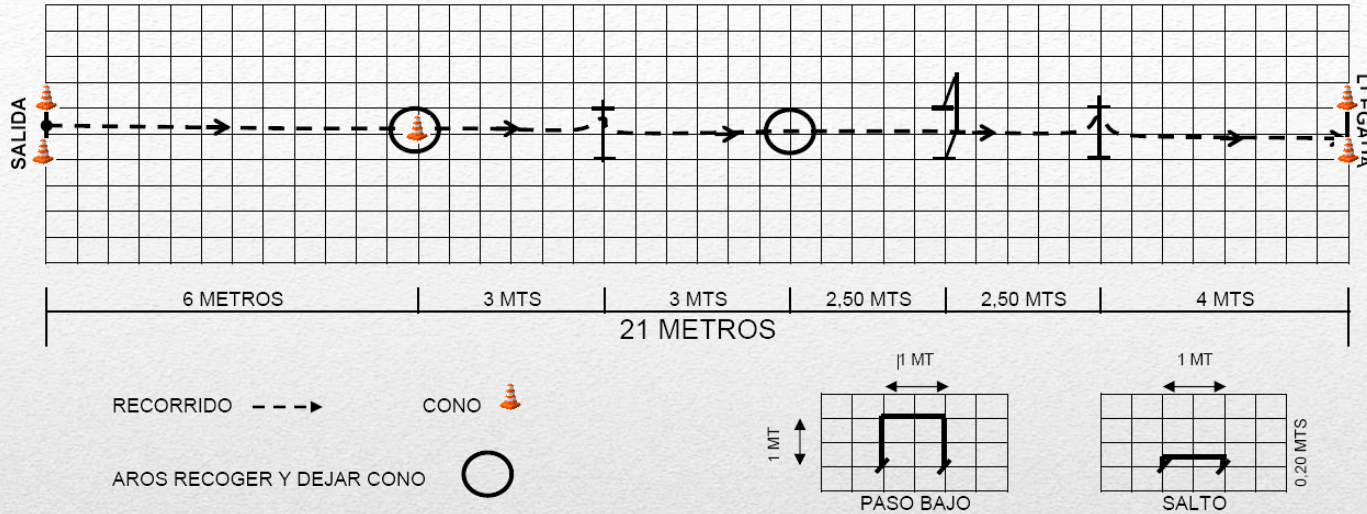
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA HACER RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, SALIDA CON SILBATO, SE RECOGE EL CONO ,SALTA, DEJA EL CONO Y REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. SI EL DEPORTISTA NO TRASLADA EL CONO SERA ELIMINADO.
2. LA RECOGIDA DEL CONO ES LIBRE.
3. SI EL DEPORTISTA NO DEPOSITA EL CONO DENTRO DEL ARO, Y TERMINA EL RECORRIDO, SERA ELIMINADO.
4. MOVER O TUMBAR EL OBSTACULO SERA PENALIZADO, CON 0.20 SEGUNDOS LOS CUALES SE AUMENTARAN AL TIEMPO FINAL.





CIRCUITO No. 7 - HABILIDAD RECOGER CONO, SALTAR, DEJAR CONO PASO BAJO Y SALTO

DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ Q.

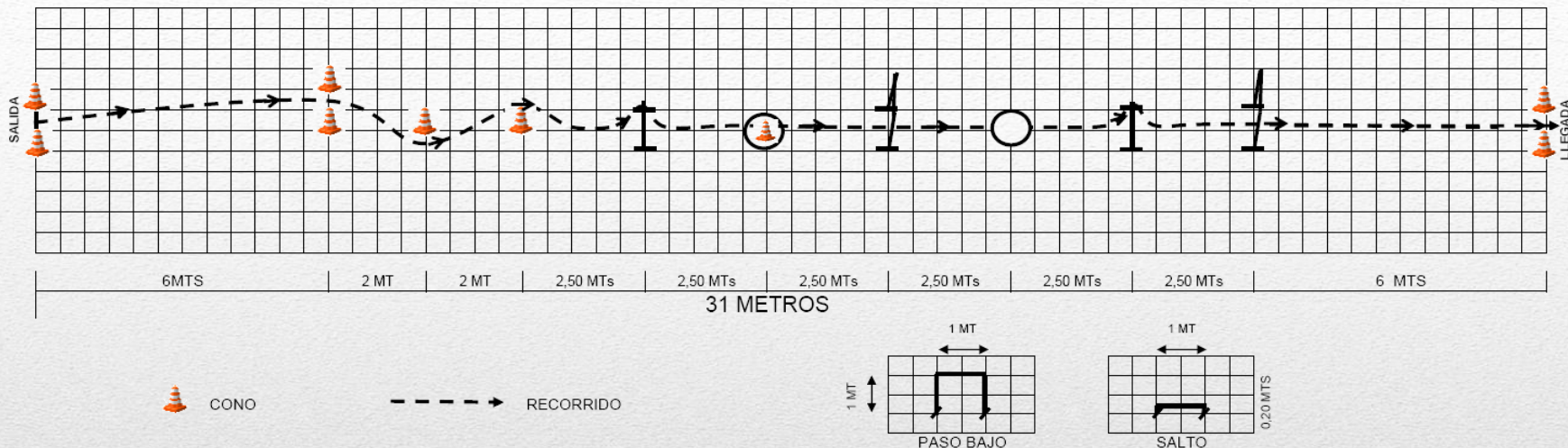
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA HACER RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO. SALIDA CON SILBATO, SE RECOGE EL CONO, SALTA DEJA EL CONO, SEGUIDO PASO BAJO Y LUEGO POR ULTIMO SALTA Y REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
4. DONDE HAYA DOS CONOS AL LADO DEL OTRO ESTE ES ENTRADA OBLIGATORIA, SI NO LO REALIZA SERA ELIMINADO.
5. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.
6. EL CONO DEBE QUEDAR DENTRO DEL ARO.
7. SI EL DEPORTISTA NO DEPOSITA EL CONO DENTRO DEL ARO Y TERMINA EL RECORRIDO, SERA ELIMINADO.





CIRCUITO No. 8 - HABILIDAD DE SLALOM LIBRE, SALTO, TRASLADO OBJETO, PASO BAJO, DEJA OBJETO, SALTO, PASO BAJO

DISÑO Y DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ G.

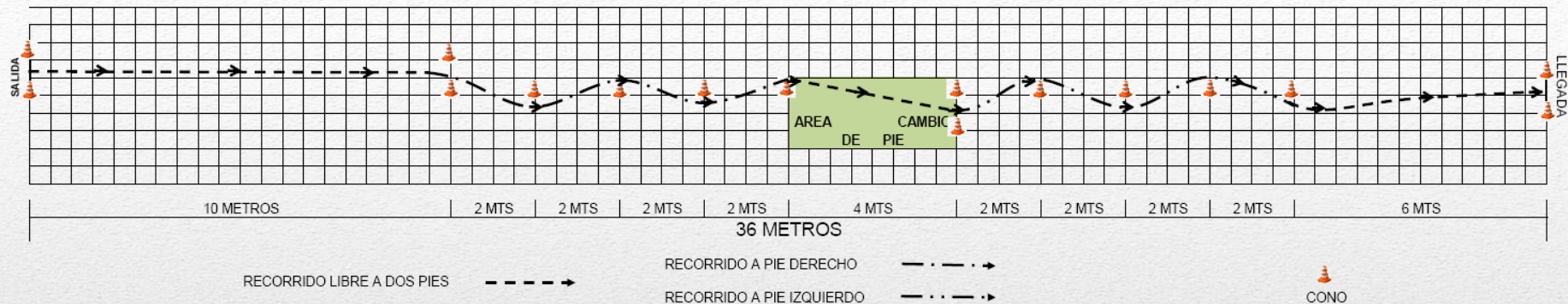
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, SALE CON SILBATO E INICIAR EL RECORRIDO HASTA ENCONTRAR UNA ENTRADA OBLIGATORIA E INICIAR UN SLALOM ADOS PIES EN TRES (3) CONOS, SALTA, RECOGE UN (1) CONO, HACE UN (1) PASO BAJO, DEJA EL CONO, SALTA OTRTA VEZ , NUEVAMENTE HACE OTRO PASO BAJO Y REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS UN AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.
7. EL CONO DEBE QUEDAR DENTRO DEL ARO.
8. SI EL DEPORTISTA NO DEPOSITA EL CONO DENTRO DEL ARO Y PASA LA LINEA DE LLEGADA, SERA ELIMINADO.





CIRCUITO No. 9 - HABILIDAD SLALOM A UN PIE (PIE DERECHO CAMBIO A PIE IZQUIERDO)

DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ Q

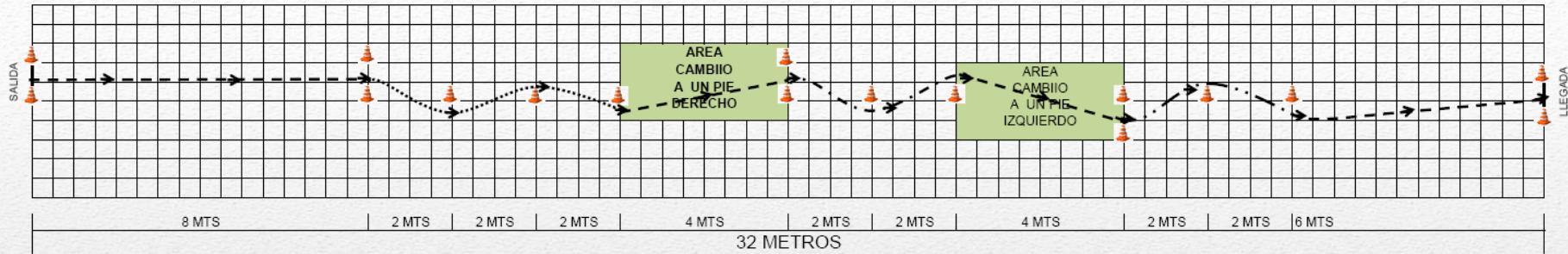
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA HACER RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO; SALE CON SILBATO, PATINANDO HASTA DONDE HAY ENTRADA OBLIGATORIA Y REALIZARA EN CINCO (5) CONOS SLALOM A PIE DERECHO. DEPUES ENCONTRARA UN AREA DE CAMBIO DONDE PODRA PATINAR NORMAL Y ENCONTRARA OTRA ENTRADA OBLIGATORIA Y ESTOS OTROS CINCO (5) CONOS DEBERA RELIZARLOS A CON EL PIE IZQUIERDO Y REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CONO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.
7. POR CADA BAJA DEL PIE DONDE ES A UN PIE, SE TOMARA COMO FALTA.
8. EL DEPORTISTA DEBERA SUBIR EL PIE CONTRARIO ANTES DE INICIAR LOS CONOS OBLIGATORIOS EN EL RECORRIDO A UN PIE. DE LO CONTRARIO SERA PENALIZADO CON FALTA
9. NO DEPODRA BAJAR EL PIE CONTRARIO, HASTA TANTO HAYA PASADO TODO EL PATIN EN EL RECORRIDO A UN PIE.





RECORRIDO LIBRE A DOS PIES - - - - ->

RECORRIDO A PIE DERECHO - · - · - ·>

SLALOM A DOS PIES ·········>

RECORRIDO A PIE IZQUIERDO - · · - · ->

CIRCUITO No. 10 - HABILIDAD SLALOM A DOS PIES, PIE DERECHO, PIE IZQUIERDO Y REMATA

DEBILLO EN COMPUTADOR: GIMAR MUÑOZ Q.

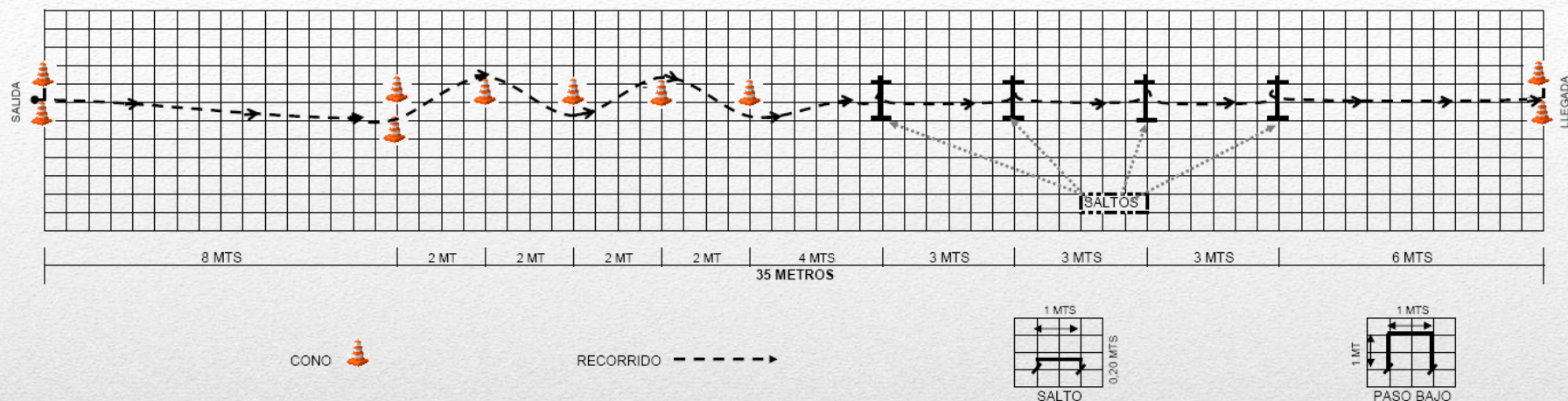
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, SALE CON SILBATO PATINANDO HASTA DONDE HAY ENTRADA OBLIGATORIA Y REALIZARA SLALOM A DOS PIES EN CUATRO (4) CONOS, ENCONTRARA UNA ZONA DE CAMBIO (PATINAR NORMAL) HASTA ENCONTRAR UNA ENTRADA OBLIGATORIA DONDE DEBERÁ REALIZAR EN TRES (3) CONOS A PIE DERECHO; NUEVAMENTE ENCONTRARA OTRA ZONA DE CAMBIO Y DEBERA REALIZAR TRES (3) CONOS A PIE IZQUIERDO Y SEGUIDAMENTE REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS AL LADO DEL OTRO ESTE ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.
7. SI SE BAJA EL PIE DONDE ES A UN PIE, SE TOMARA COMO FALTA.
8. EL DEPORTISTA DEBERA SUBIR EL PIE CONTRARIO ANTES DE INICIAR LOS CONOS OBLIGATORIOS EN EL RECORRIDO A UN PIE. DE LO CONTRARIO SERA PENALIZADO CON FALTA.
9. NO DEPODRA BAJAR EL PIE CONTRARIO, HASTA TANTO HAYA PASADO TODO EL PATIN EN EL RECORRIDO A UN PIE.





CIRCUITO No. 11 - HABILIDAD CON SLALOM Y SALTO ALTERNO (PIE DERECHO, PIE IZQUIERDO, PIE DERECHO Y PIE IZQUIERDO)

DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ Q.

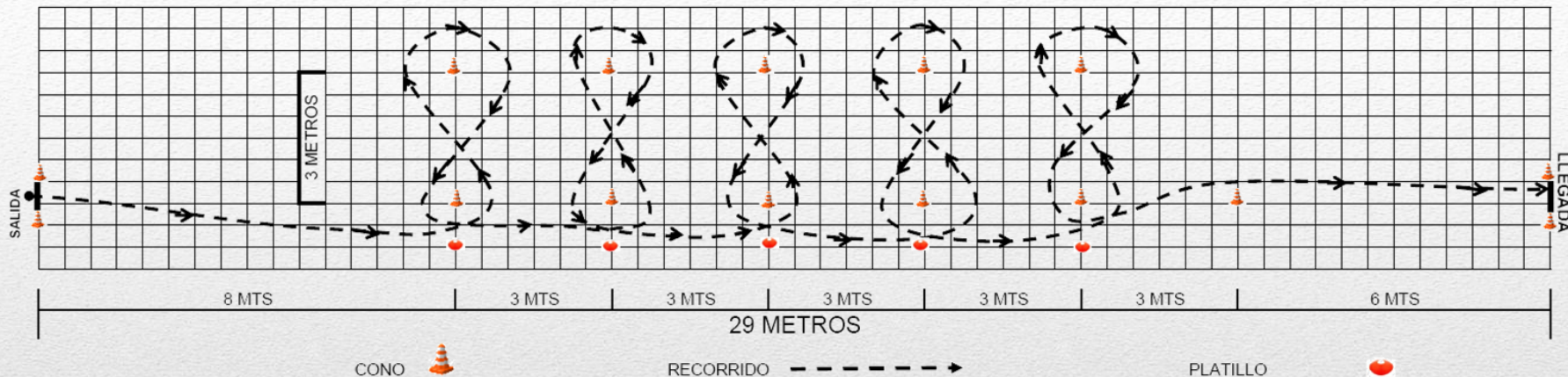
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO. SALE CON SILBATO E INICIAR EL RECORRIDO HASTA ENCONTRAR UNA ENTRADA OBLIGATORIA E INICIAR UN SLALOM A DOS PIES EN CINCO (5) CONOS, SALTA CON PIE DERECHO, LUEGO CON PIE IZQUIERDO, SEGUIDAMENTE PIE DERECHO Y POR ULTIMO CON PIE IZQUIERDO, Y REMATA. LA ALTURA PUEDE VARIAR DE ACUERDO A LA CATEGORIA. DESDE 10, HASTA 20 CENTIMETROS.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS UN AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.
6. NO ALTERNAR LOS SALTOS CON EL PIE CORRESPONDIENTE, SE DARA COMO FALTA.





CIRCUITO No. 12 - HABILIDAD: OCHOS (CURVAS A IZQUIERDA Y DERECHA), MAS CONO REDUCTOR.

DISEÑO Y DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ G.

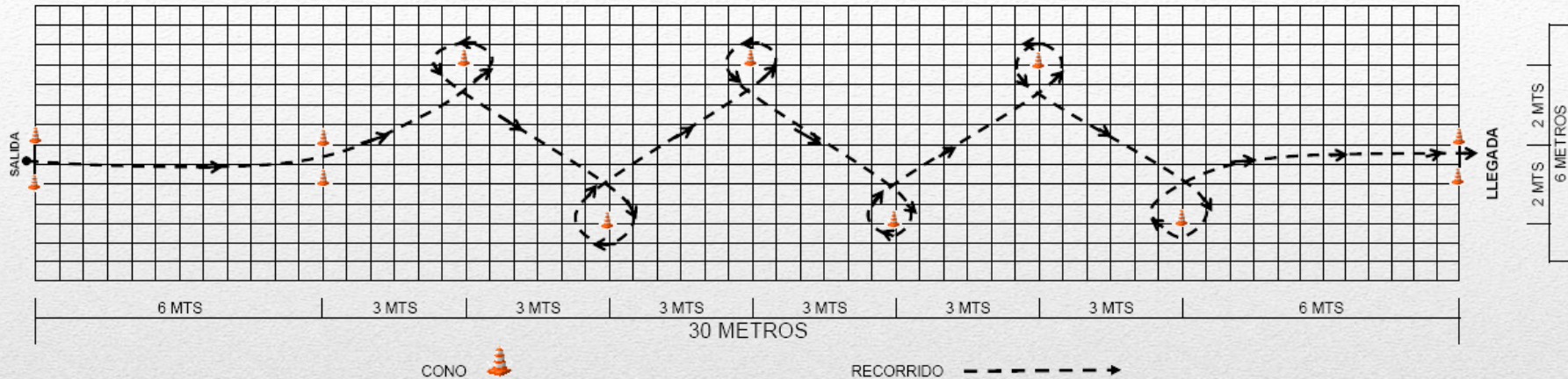
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO. SALE CON SILBATO E INICIAR TODO EL RECORRIDO A DOS PIES, ENCONTRANDO EN VARIAS PARTE DEL RECORRIDO ENTRADAS OBLIGATORIAS Y ASI MISMO DEBE REALIZAR GIROS DE IZQUIERDA Y DERECHA, Y VICEVERSA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAYA CONO Y PLATILLO UN AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.





CIRCUITO No. 13 - HABILIDAD: OCHOS GIGANTES

DEBERO Y DIBUJO EN COMPUTADOR OMAR MUÑOZ Q.

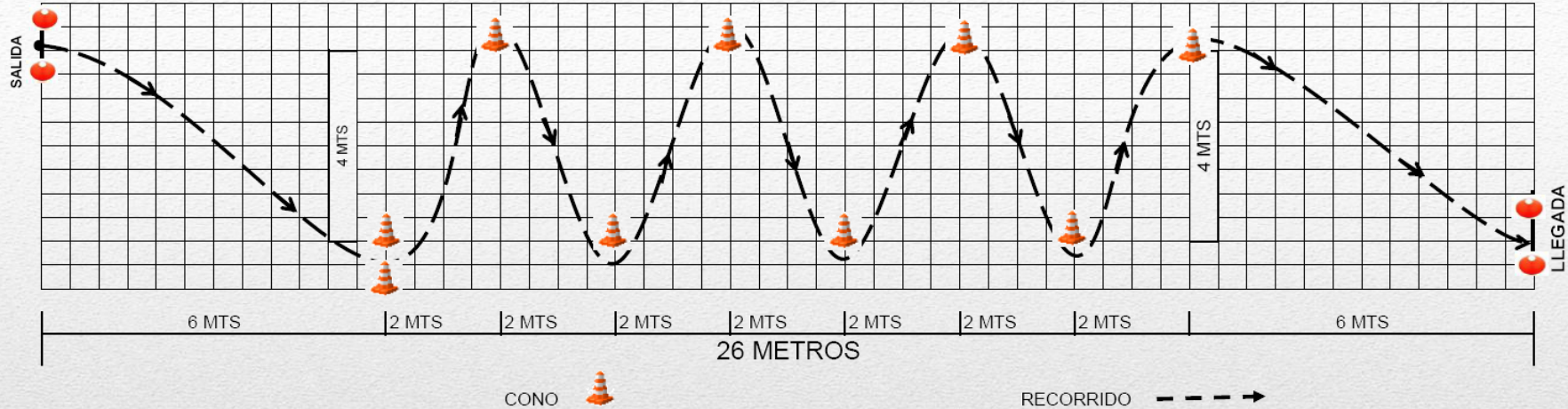
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, SALE CON SILBATO, INICIAR TODO EL RECORRIDO A DOS PIES BUSCANDO LA ENTRADA OBLIGATORIA, ASI MISMO DEBE REALIZAR GIROS A CADA CONO Y REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.





CIRCUITO No. 14 - HABILIDAD: SLALOM GIGANTE

DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ Q.

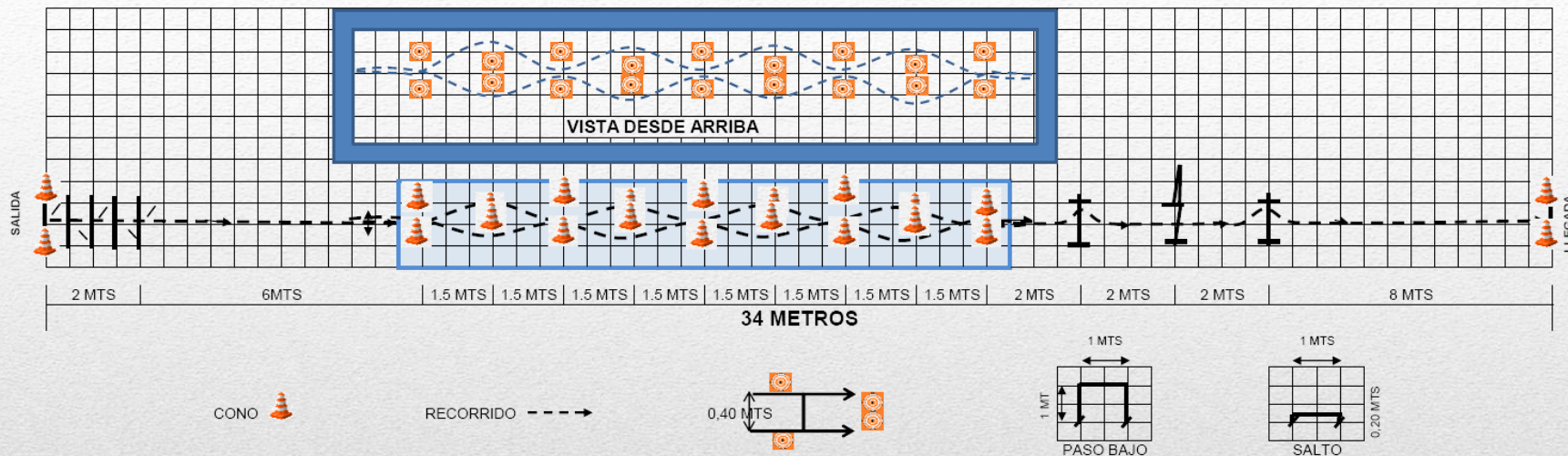
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, SALE CON SILBATO, EINIAR TODO EL RECORRIDO A DOS PIES BUSCANDO LA ENTRADA OBLIGATORIA, ASI MISMO DEBE REALIZAR MEDIOS GIROS A CADA CONO Y REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.





CIRCUITO No. 15 - SUPERACION RITMICA, PASO EN CADENA, SALTO, PASO BAJO Y SALTO

DIBUJO EN COMPUTADOR: OIVAR MUÑOZ C.

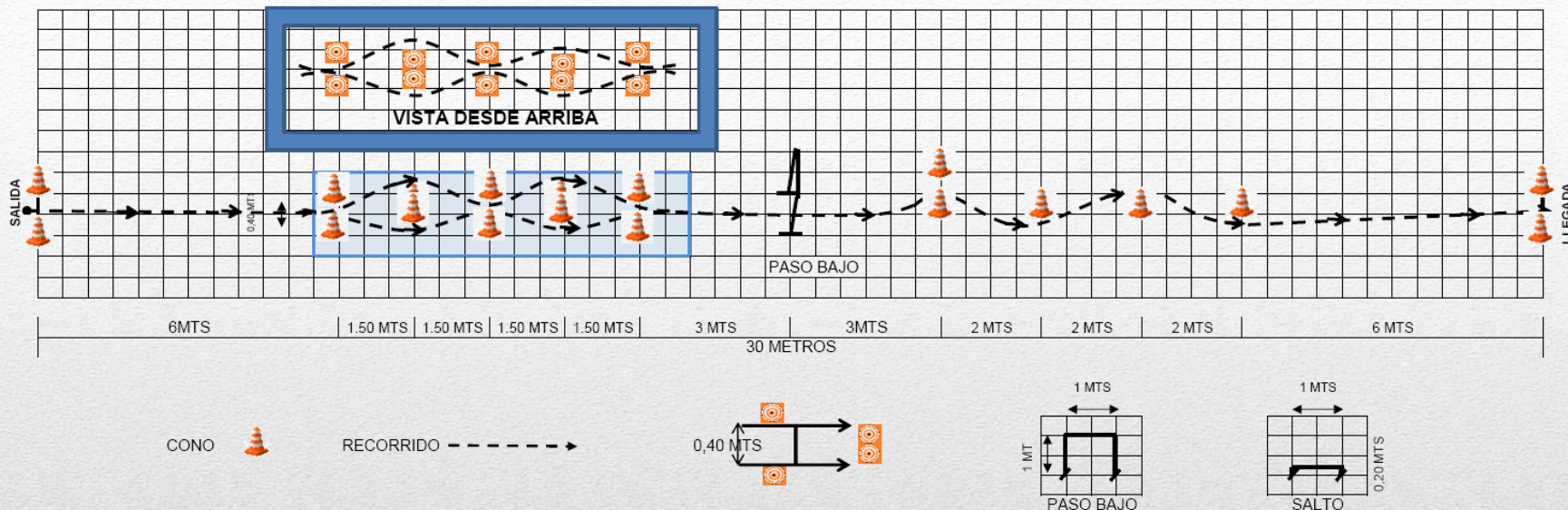
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO. SALE CON SILBATO, REALIZANDO SUPERACION RITMICA, SEGUIDAMENTE SE HACE PASO EN CADENA, CONTINUANDO CON UN SALTO, UN PASO BAJO Y OTRO SALTO, REMATANDO.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.





CIRCUITO No.16 - PRUEBA DE HABILIDAD PASO EN CADENA - PASO BAJO Y SLALOM TRADICIONAL

DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ G.

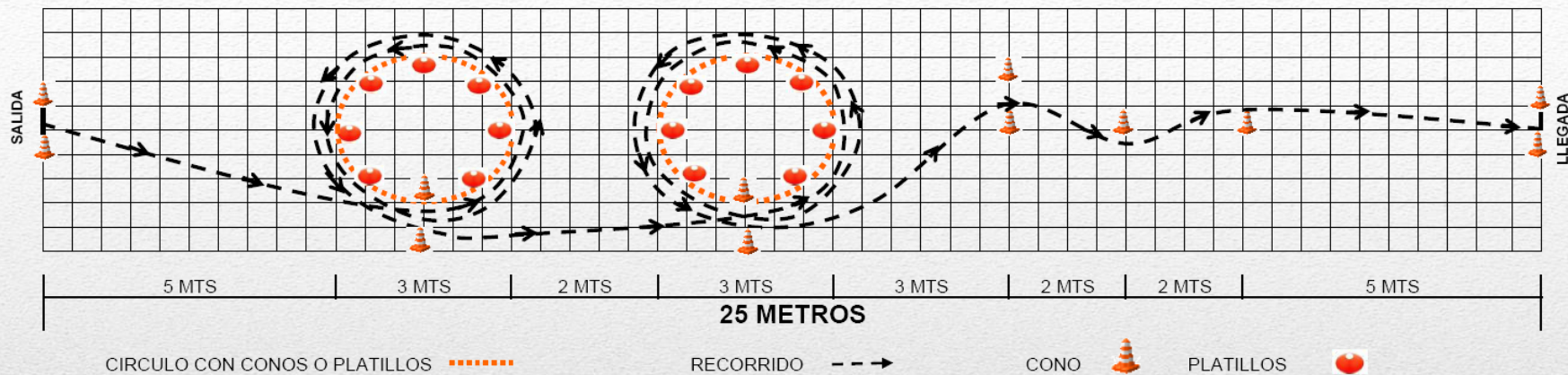
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, SALE CON SILBATO, HACE PASO EN CADENA, CONTINUANDO CON UN PASO BAJO, ENTRADA OBLIGATORIA SEGUIDAMENTE SLALOM A DOS PIES Y REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS UN AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.





CIRCUITO No. 17 - HABILIDAD CIRCULOS Y REDUCTOR DE VELOCIDAD

DEJÓ EN COMPUTADOR: OMAR MUNOZ G.

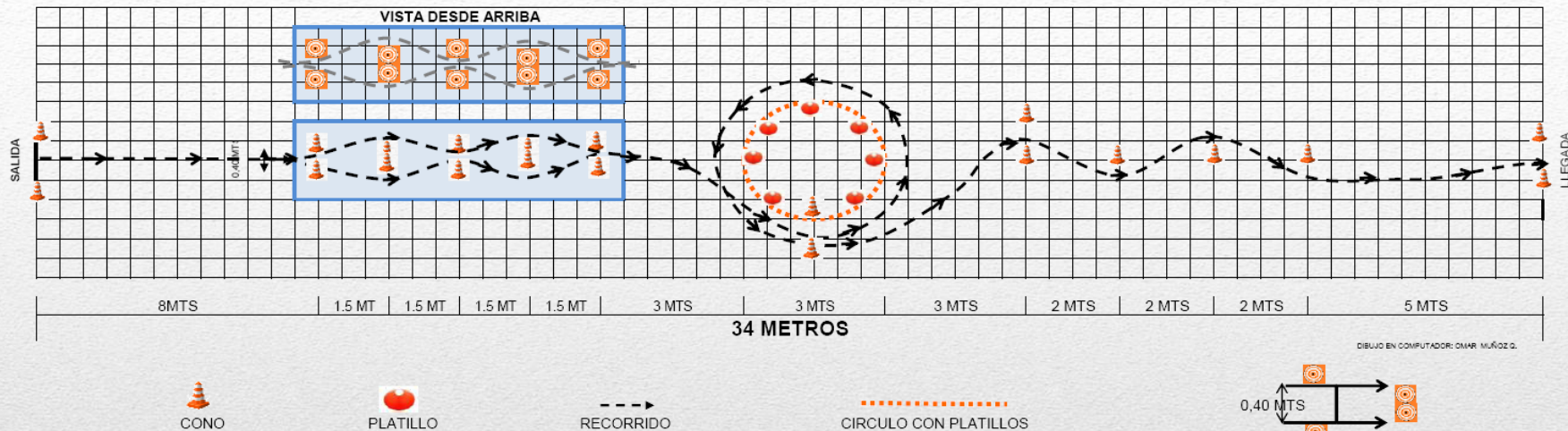
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, SALE CON SILBATO, DA DOS VUELTAS POR CIRCULO EN SENTIDO ANTIHORARIO Y DESPUES BUSCA LA ENTRADA OBLIGATORIA Y POR ULTIMO REALIZA EL SLALOM Y REMATA

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS UN AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.
7. DAR SINO UNA SOLA VUELTA EN ALGUNO DE LOS CIRCULOS, DA ELIMINACION.





CIRCUITO No. 18 - HABILIDAD CON PASO EN CADENA, CIRCULOS Y SLALOM

DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ G.

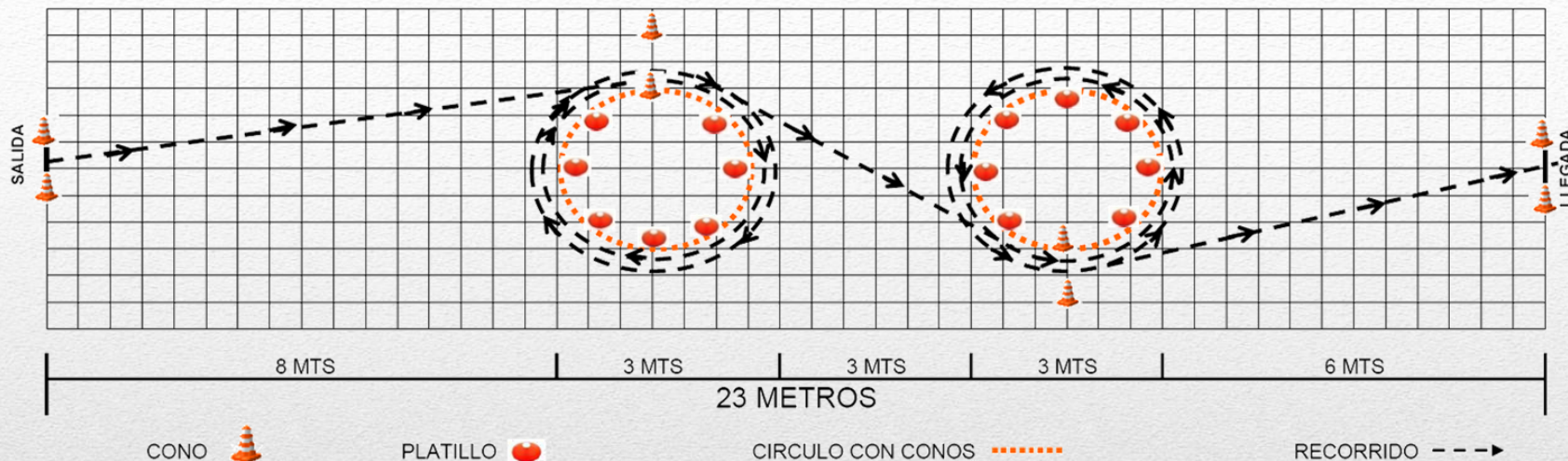
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO. SALE CON SILBATO, REALIZA UNA SERIE DE PASO EN CADENA, SALIENDO A BUSCAR ENTRADA OBLIGATORIA DANDO UNA VUELTA AL CIRCULO EN SENTIDO ANTIHORARIO, SEGUIDAMENTE BUSCA ENTRADA OBLIGATORIA Y POR ULTIMO REALIZA EL SLALOM Y REMATA LIGATORIA

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS UN AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.





CIRCUITO No. 19 - HABILIDAD CON CIRCULOS A IZQUIERDA Y DERECHA

DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ Q.

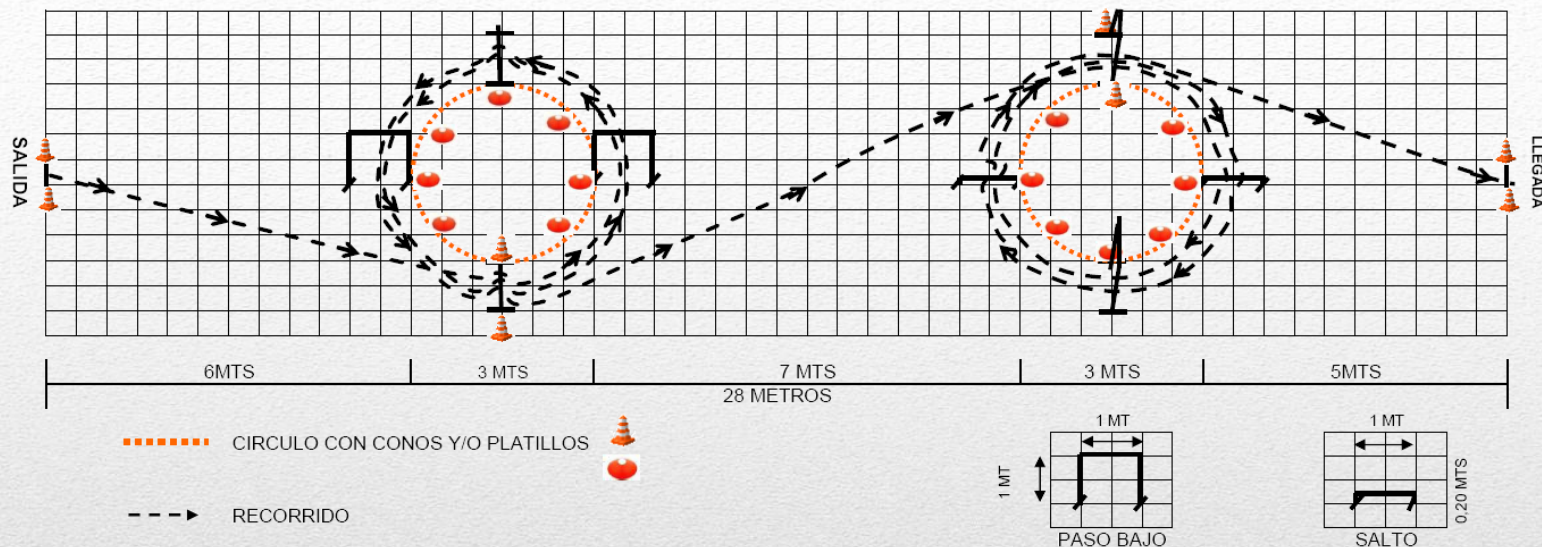
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO. SALE CON SILBATO, DA DOS VUELTAS EN EL PRIMER CIRCULO EN SENTIDO HORARIO, SALIENDO A BUSCAR ENTRADA OBLIGATORIA EN EL SEGUNDO CIRCULO DANDO DOS GIROS EN SENTIDO ANTIHORARIO Y REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
4. DONDE HAYA DOS CONOS UN AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
5. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.
6. DAR SINO UNA SOLA VUELTA EN ALGUNO DE LOS CIRCULOS, DA ELIMINACION.





CIRCUITO No. 20 - PRUEBA DE CIRCULOS - PASOS ALTOS Y PASOS BAJOS

DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ Q.

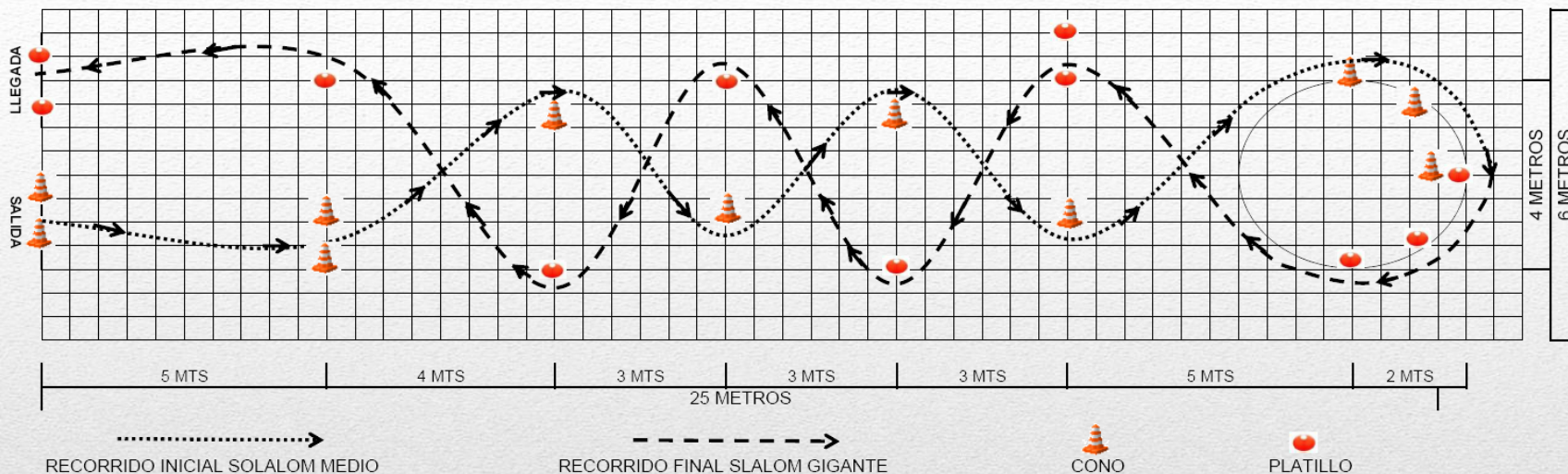
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, SALE CON SILBATO, DA DOS VUELTAS EN EL PRIMER CIRCULO EN SENTIDO ANTIHORARIO RELIAZANDO SALTOS Y PASOS BAJOS ALTERNADAMENTE; Y SALE BUSCAR OTRA ENTRADA OBLIGATORIA DEL SEGUNDO CIRCULO DANDO DOS VUELTAS Y HACIENDO PASOS BAJOS Y SALTOS ALTERNADAMENTE, Y REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) OBSTACULO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS UN AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.
7. DAR SINO UNA SOLA VUELTA EN ALGUNO DE LOS CIRCULOS, DA ELIMINACION.





CIRCUITO No.21 - HABILIDAD SLALOM MEDIO Y GRANDE

DISEÑO Y DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ O.

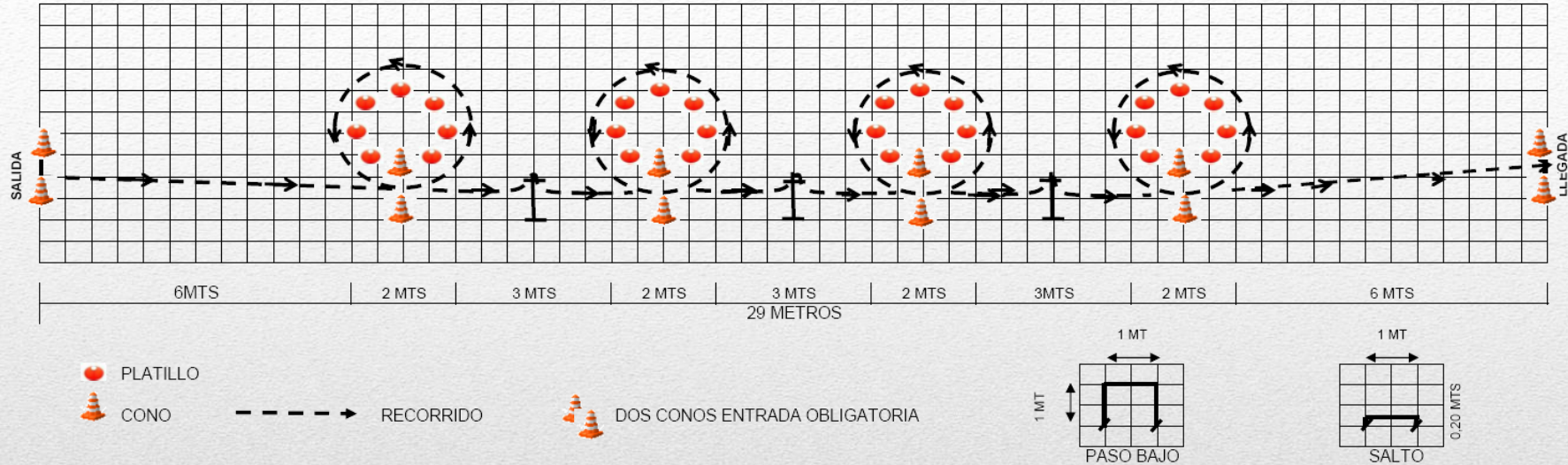
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, ESTE RECORRIDO CONSTA DE DOS PARTES: UNA INICIAL CON SLALOM MEDIO BUSCANDO SOLO CONOS; Y LA SEGUNDA DE REGRESO HACIENDO SLALOM GRANDE SOLO BUSCANDO PLATILLOS Y REMATA. TODO EL RECORRIDO ES PATINANDO LIBREMENTE.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
4. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS O PLATILLOS, UNO AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.





CIRCUITO No.22 - HABILIDAD CON CIRCULOS SOLO A IZQUIERDA Y SALTOS INTERMEDIOS

DISEÑO Y DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ Q.

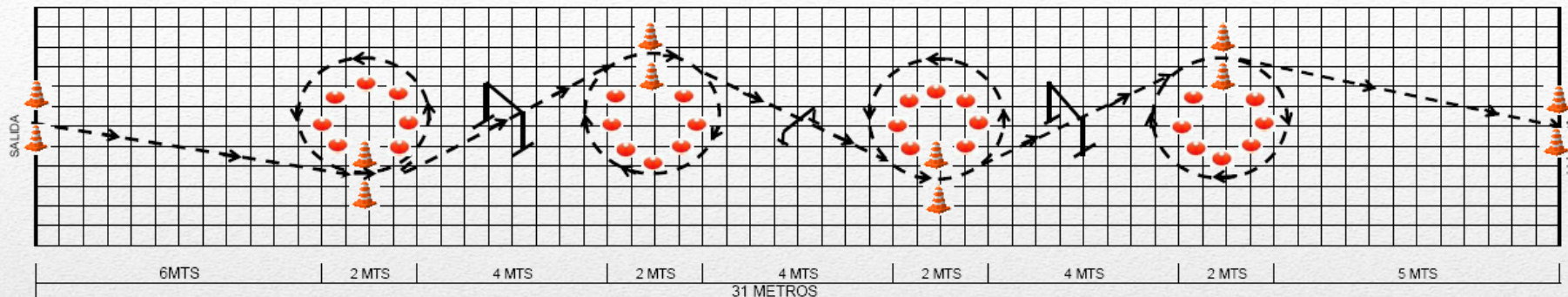
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, ESTE RECORRIDO ES DAR UNA VUELTA POR CIRCULO EN SENTIDO ANTIHORARIO, E INTERMEDIO ENTRE LOS CIRCULO DEBE SALTAR. EN TODOS LOS CIRCULOS HAY ENTRADAS OBLIGATORIAS. Y REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
4. DONDE HAYA DOS CONOS UNO AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
5. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.

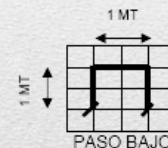




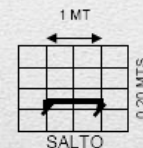
---> RECORRIDO



DOS CONOS ENTRADA OBLIGATORIA



PASO BAJO



SALTO

CIRCUITO No.23 - HABILIDAD CON CIRCULOS A IZQUIERDA Y DERECHA CON PASOS BAJOS Y SALTO

DISEÑO Y DIBUJO EN COMPUTADOR: OMAR MUÑOZ Q.

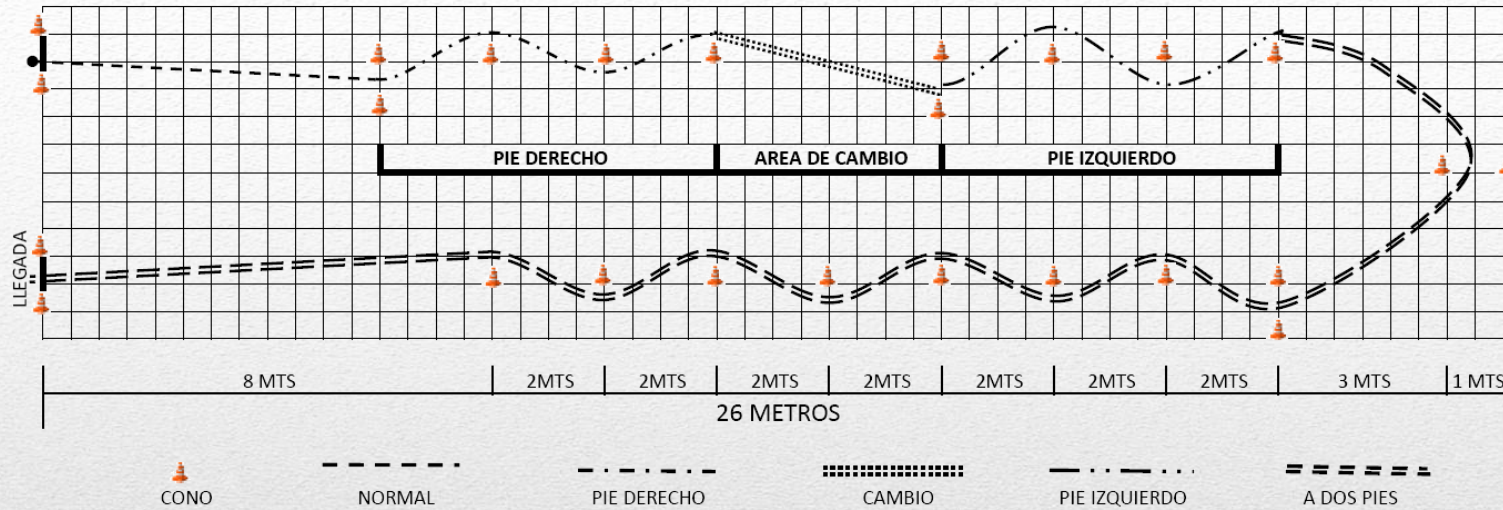
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, ESTE RECORRIDO ES DAR UNA VUELTA POR CIRCULO EN SENTIDO ANTIHORARIO, BUSCA UN PASO BAJO LLEGANDO A UNA ENTREADA OBLIGARIA DANDO UNA VUELTA EN SENTIDO HORARIO; SEGUIDAMENTE SALTA Y BUSCA ENTRADA OBLIGATORIO LLEGANDO A BUSCAR ENTRADA OBLIGATORIA DANDO

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
4. DONDE HAYA DOS CONOS UNO AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
5. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.





HABILIDAD No. 24 SLALOM PIE DERECHO CAMBIO A PIE IZQUIERDO - OCHO - Y SLALOM A DOS PIES

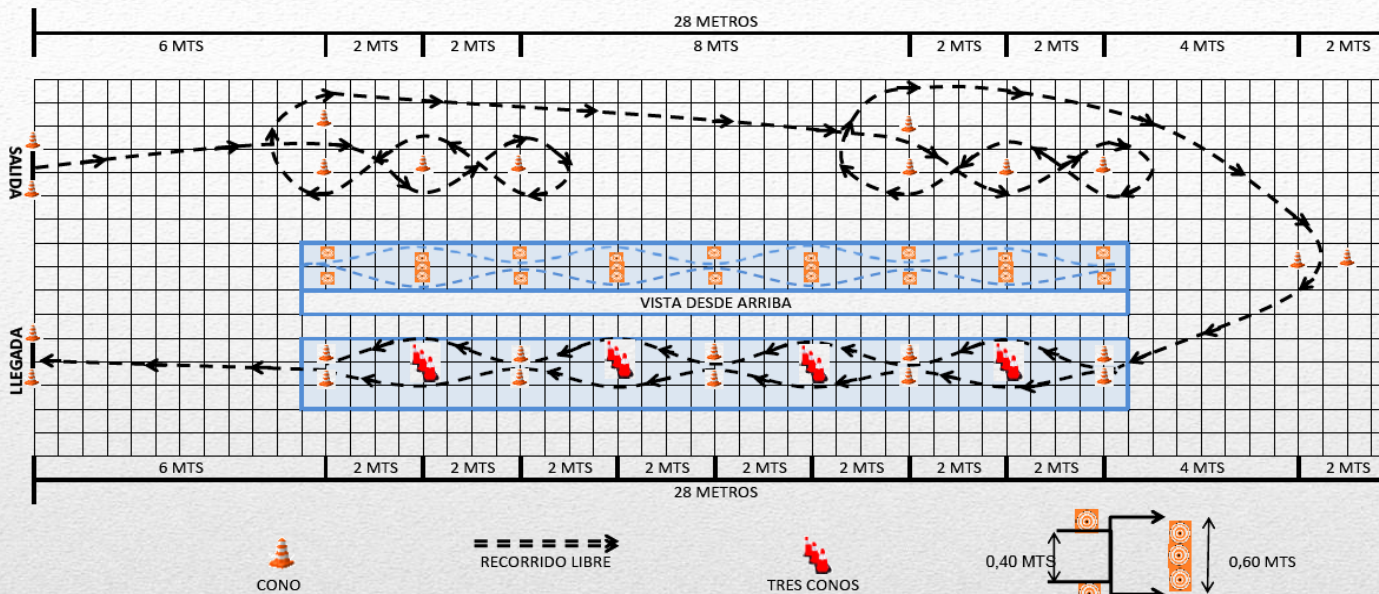
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, SALIDA LIBRE, PATINANDO NORMAL HASTA LA ENTRADA OBLIGATORIA Y REALIZA SLALOM A PIES DERECHO, TERMINADO ESTE ENCUENTRA UNA AREA O ZONA DE CAMBIO PUEDE PATINAR NORMAL, SEGUIDAMENTE DEBE REALIZAR SLALOM A PIE IZQUIERDO

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
4. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS UNO AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.





CIRCUITO No. 25 SLALOM A DOS PIES Y/O LIBRE CON REGRESO Y PASO EN CADENA

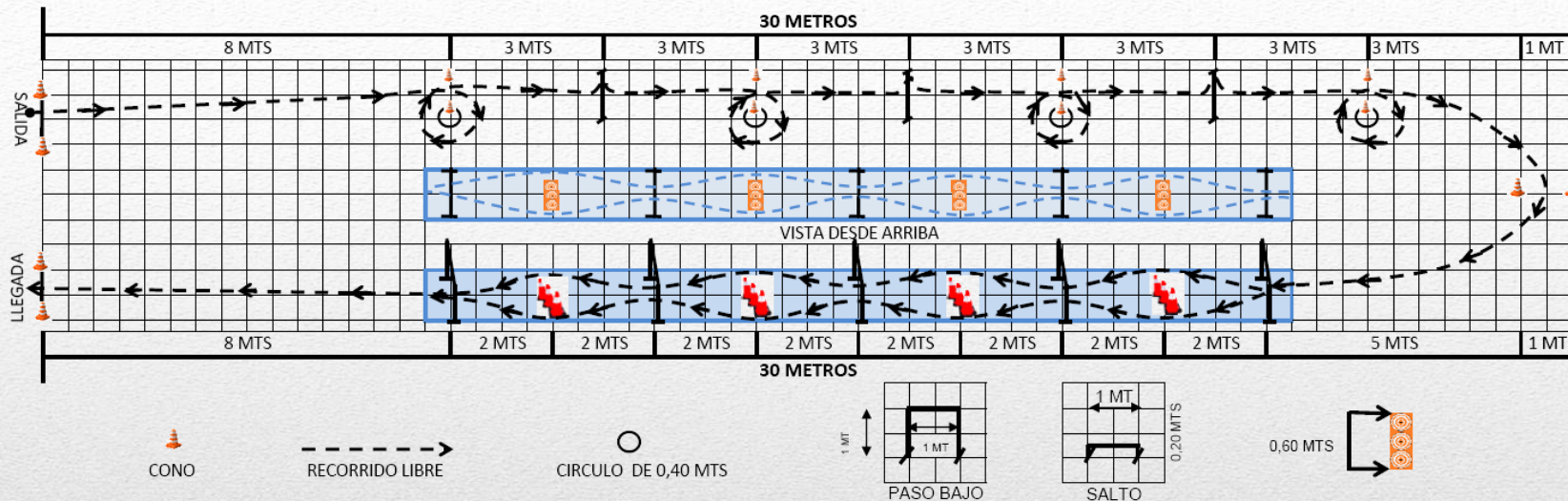
EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, SALIDA LIBRE, PATINANDO NORMAL HASTA LA ENTRADA OBLIGATORIA Y REALIZA SLALOM EN TRES CONO DEBERA REGRESAR HACIENDO SLALOM DE LA MISMA FORMA Y AL TERMINAR ESTOS, DEBERA PASAR POR EL DETRAS DE LOS CONOS OBLIGATORIOS INICIALES. SIGUE HASTA LOS OTROS CONOS OBLIGATORIOS REALIZANDO LO MISMO QUE LOS CONOS ANTERIORES. TERMINADO ESTE, SEGUIDAMENTE BUSCA LOS DOS CONOS ENTRADA OBLIGATORIA HASTA SONDE HAY PASO EN CADENA EN ABRIR DE TRES CONOS Y REMATA.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
4. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS UNO AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.





HABILIDAD No. 26 CIRCULOS PEQUEÑOS, CON SALTOS ENTRE LOS CIRCULOS, MAS PASO EN CADENA, ENTRE LOS PASOS BAJOS.

EXPLICACION PRUEBA:

EL DEPORTISTA DEBERA EJECUTAR EL RECORRIDO QUE ESTA TRAZADO EN EL GRAFICO, SALIDA LIBRE, PATINANDO NORMAL HASTA LA ENTRADA OBLIGATORIA Y REALIZA UN GIRO U SALE A BUSCAR EL OBSTACULO QUE ES UN SALTO ASI REPETIDAMENTE, HASTA ENCONTRAR UNA ENTRADA OBLIGATORIA, ALLI SE REGRESA, REALIZANDO PASOS BAJOS Y ABRE Y CIERRA EN TRES CONOS, HASTA TERMINAR.

JUZGAMIENTO:

1. DESPLAZAR O TUMBAR CADA CONO U OBSTACULO, DA UNA (1) FALTA.
2. CADA FALTA AUMENTA EL TIEMPO 0,20 SEGUNDOS EN EL TIEMPO FINAL.
3. SI HACE TRES (3) O MAS FALTAS ES ELIMINADO.
4. SALTARSE UN (1) CONO DA ELIMINACION, POR NO REALIZAR EL RECORRIDO.
5. DONDE HAYA DOS CONOS UNO AL LADO DEL OTRO, ES ENTRADA OBLIGATORIA.
6. NO ENTRAR POR DONDE ES OBLIGATORIO, DA ELIMINACION.
7. NO HACER UNO DE LOS GIROS, DA ELIMINACION.



FEDERACIÓN COLOMBIANA DE
PATINAJE



 *Haciendo historia desde 1.954*

