

ANEXO

REGLAMENTO TÉCNICO NACIONAL 2025

El siguiente documento tiene por finalidad brindar aclaraciones sobre los niveles que son exclusivamente del Reglamento nacional 2025 y cuya evaluación se realiza a través del sistema Geschamp.

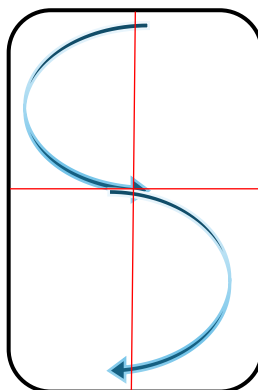
A continuación, encontrarán definiciones importantes, las tablas de evaluación de elementos técnicos y los componentes que son valorados para los niveles Formativos y escuela D con este sistema en la modalidad Freeskating.

I. EVALUACIÓN SKATING SKILLS SEQUENCE (SSSq)

Modalidad	Freeskating
Niveles	Formativos Inicio e Intermedio

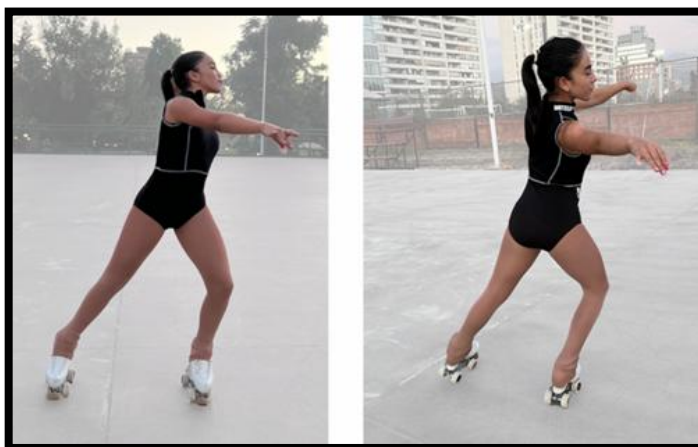
Es un elemento técnico de deslizamiento, que el patinador realiza marcando una forma de “S”, para mostrar el manejo de ambos sentidos de deslizamiento. Este elemento debe cumplir los siguientes requerimientos:

- Debe comenzar y terminar como mínimo en el eje longitudinal de la pista.
- El deslizamiento debe incluir una mitad hacia adelante y la otra hacia atrás o viceversa.



a) Posición Wide Step

Esta posición es importante para la realización correcta y de calidad del deslizamiento hacia atrás y debe ser visible y clara en el elemento de deslizamiento en S (SSSq).



b) Valorización en el sistema Geschamp para SSSq

QOE +3	QOE +2	QOE +1	Valor base	QOE -1	QOE -2	QOE -3
0.5	0.3	0.2	0.8	-0.2	-0.3	-0.5

QOE 0	El patinador realiza los requisitos básicos del elemento
QOE +1	El patinador cumple con 1 - 2 características positivas
QOE +2	El patinador cumple con 3 - 4 características positivas
QOE +3	El patinador cumple con 5 o más características positivas

Características para QOE+ en SSSq
Excelente postura y líneas corporales
Muy buena inclinación
Muy buena acción de las rodillas
Empujes correctos
Muy buena velocidad y aceleración
Excelente calidad de filos
Excelente control, fluidez y cobertura de la pista



Características para QOE- en SSSq	QOE
Pobre acción de la rodilla	-1 a -2
Falta de control y fluidez	-1 a -2
Poca velocidad o aceleración	-1 a -2
Tropezón	-1 a -2
Pobre en postura e inclinación	-1 a -3
Errores en los pasos cruzados	-2
Serpentina "S" muy corta o con poca cobertura de la pista	-2 a -3
Frenos en la mayoría de la secuencia	-3
Caída	-3

II. EVALUACIÓN DE PIRUETAS

Modalidad	Freeskating
Niveles	Formativos Inicio e Intermedio
	Escuela D

a) Requerimientos para nivel Base

a.1) Piruetas individuales (SFig)

El patinador debe realizar la pirueta cumpliendo con las características mínimas de posición de la pirueta elegida.

Una vez alcanzaba la posición, deberá mantenerla por mínimo 3 segundos.

QOE +3	QOE +2	QOE +1	Valor base	QOE -1	QOE -2	QOE -3
0.3	0.2	0.1	0.4	-0.1	-0.2	-0.3

a.2) Combinación de piruetas (CoFig)

El patinador debe realizar 3 piruetas cumpliendo con las características mínimas de posición de las piruetas elegidas, siendo cada pirueta sostenida por al menos 2 segundos en la posición correcta. Además, la CoFig debe cumplir con los requerimientos asociados a su nivel de competencia (Formativo intermedio - Escuela D).

QOE +3	QOE +2	QOE +1	Valor base	QOE -1	QOE -2	QOE -3
0.5	0.3	0.2	0.8	-0.2	-0.3	-0.5

b) Valorización en el sistema Geschamp para Sfig y CoFig

QOE 0	El patinador realiza los requisitos básicos del elemento
QOE +1	El patinador cumple con 1 - 2 características positivas
QOE +3	El patinador cumple con 5 o más características positivas

Características para QOE+ en SFig
Facilidad para tomar la posición correcta de la pirueta
Buen control de equilibrio de la posición durante la ejecución
Velocidad durante la realización de la pirueta
Uso de filos (interno, externo o ambos) durante el recorrido del elemento
Tiempo de duración superior al mínimo exigido

Características para QOE- en SFig	QOE
Dificultad para tomar la posición de la pirueta	-1 a -2
Inestabilidad leve durante la ejecución	-1
Pérdida importante del equilibrio	-2 a -3
Poca velocidad durante la ejecución	-1 a -2
Sin uso o muy leve uso de filos durante el recorrido del elemento	-1 a -2
Caída posterior al tiempo mínimo exigido	-3

Características para QOE+ en CoFig
Facilidad para tomar las posiciones que componen la combinación
Control de equilibrio de las posiciones durante la ejecución
Velocidad durante la realización de la combinación
Uso de filos (interno, externo o ambos) durante el recorrido del elemento
Tiempo adecuado para apreciación clara de las posiciones de cada pirueta
Uso de 2 cambios de dirección (si están permitidos)
Uso de bracket, counter o rocker para cambios de dirección

Características para QOE- en CoFig	QOE
Dificultad para tomar una o más posiciones de la combinación	-1 a -2
Inestabilidad leve durante la ejecución	-1
Pérdida importante del equilibrio durante la ejecución	-2 a -3
Poca velocidad durante la realización de la combinación	-1 a -2
Sin uso o muy leve uso de filos durante el recorrido del elemento	-1 a -3
Escaso tiempo de duración de cada pirueta de la combinación	-1 a -2
Leve apoyo (toque) involuntario del pie libre	-3

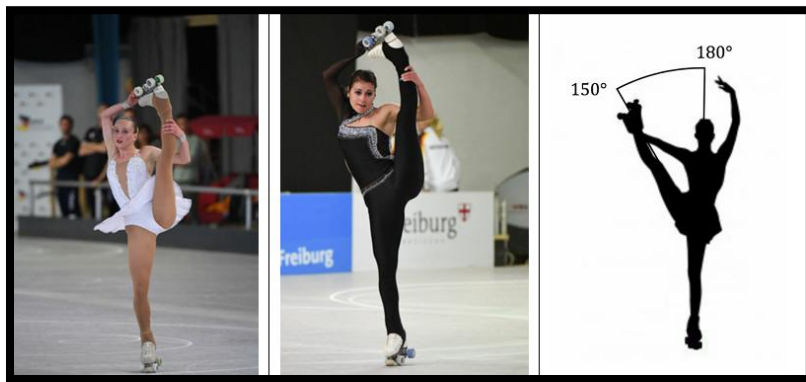
c) Posiciones difíciles de Piruetas (difficult positions)

Corresponden a variaciones que aumentan el nivel de dificultad de las posiciones de base de las piruetas upright, sit o camel, siendo las mismas posiciones que encontramos definidas para los trompos en el reglamento WS. Se agregan, además, otras posiciones que favorecen el desarrollo de elementos del patinaje (*).

Basic positions	Difficult positions
UPRIGHT	Biellman
	Split
	Torso
	Layback
	Forward
SIT	Charlotte(*)
	Sideways
	Twist
	Forward
	Behind
CAMEL	Muerte del cisne (*)
	Forward
	Sideways
	Layover
	Inverted
	Bryant



Upright Biellman



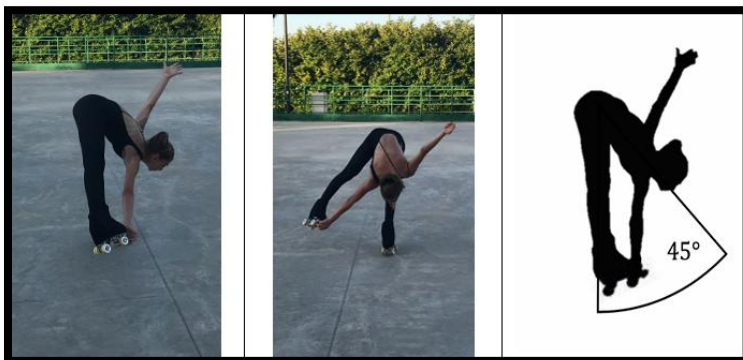
Uprigth Split



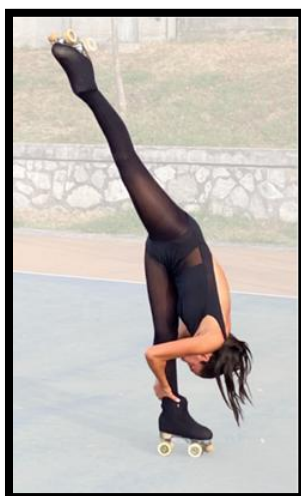
Uprigth Torso



Upright Layback



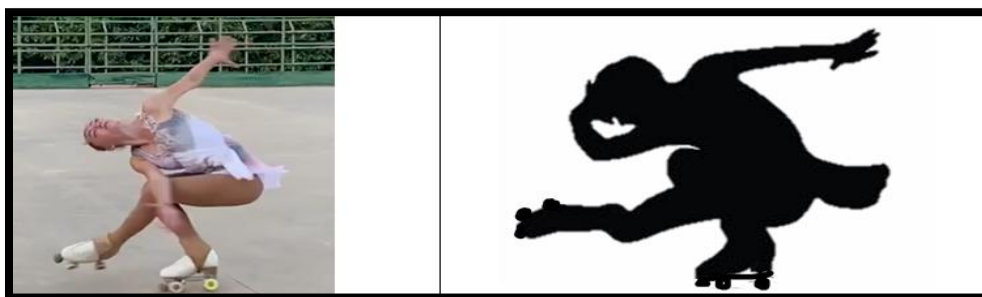
Upright Forward



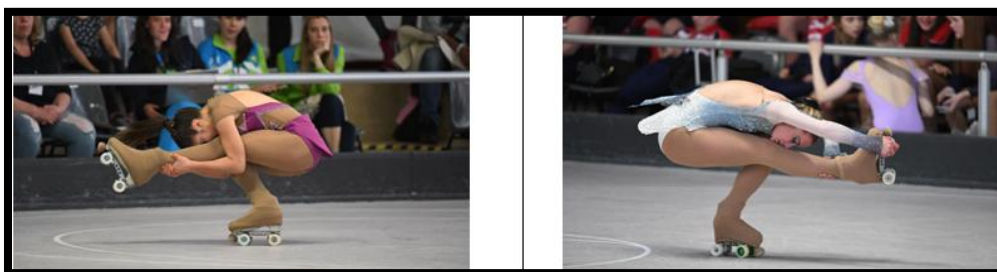
Uprighth Charlotte (*)



Sit Sideways



Sit Twist



Sit Forward



Sit Behind



Muerte del cisne(*)



Camel Forward



Camel Sideways



Camel Layover



Camel Inverted



Camel Bryant

d) Bonificaciones del sistema Geschamp

d.1) Para el elemento SFig

Las posiciones difíciles o standard variations (SV) de las piruetas recibirán bonificación de 10% si son presentadas dentro de los requisitos de piruetas individuales.

d.2) Para el elemento CoFig

Las bonificaciones asignadas para este elemento son:

1. Combo con confirmación de 1 posición difícil, bono 10%
2. Combo con confirmación de 2 posición difícil, bono 20%
3. Combo con confirmación de 3 posición difícil, bono 30%
4. Combo con confirmación de sit between camels, bono 10% (es acumulativo con los bonus antes 1, 2 o 3 según corresponda).

e) Clarificaciones

1. Se llamará **No Level** el elemento, y, por tanto, la puntuación será 0, en las siguientes situaciones:
 - Cuando las piruetas se presenten en línea recta, sin ningún uso de filos o iniciadas con un empuje desde el freno para aumentar velocidad.
 - Cuando en la Sfig no se cumpla el tiempo mínimo exigido de 3 seg. o para la CoFig, 2 seg. por posición.
 - Cuando en la CoFig exista una caída o apoyo total del pie libre entre las piruetas que componen el elemento.
 - Cuando en la CoFig no se ejecuten las tres piruetas exigidas.
2. Se **asteriscará (*)** el elemento o parte de él, y, por tanto, la puntuación será 0, en las siguientes situaciones:
 - Para el nivel Formativo Intermedio, cuando en la CoFig se presenten las tres piruetas, pero, no se cumpla la especificación de ejecución de una de las piruetas en el espacio bajo.
 - Para el nivel Escuela D, cuando en la CoFig se presenten las tres piruetas, pero, no se cumplan las especificaciones de uso de espacios diferentes, de cambio de dirección, sentido y presión y de uso de al menos una posición difícil.
3. En la combinación de piruetas (CoFig) no se recibe el bonus de 20% por cada posición difícil o de standard variations de manera individual, si no, solamente se asignarán los bonus nombrados en las letras 1, 2, 3 o 4 mencionadas en la letra d.

III. EVALUACIÓN DE CHOREO STEP SEQUENCE (ChSt)

Modalidad	Freestyle
Niveles	Escuela D

La ChSt debe demostrar habilidad para patinar, creatividad, habilidad coreográfica, originalidad, musicalidad, interpretación, utilizando con los movimientos corporales, todo el espacio personal. Los patinadores deben demostrar la capacidad utilizar elementos técnicos como: pasos, giros, arabescos, pivotes, giros rápidos entre los requerimientos solicitados para este nivel.

Para la modalidad Freestyle, en el nivel Escuela D, el reglamento nacional indica para la ChSt los siguientes requerimientos:

- Debe partir de un stop. El patrón es libre.
- Debe incluir un (1) skating element entre los siguientes: Spread Eagle, Ina Bauer, Stag jump, Split jump, Charlotte, Illusion.
- Debe incluir dos (2) giros entre los siguientes: bracket, rocker o counter. No se puede repetir el mismo tipo de giro.

Si no se cumplen estos requisitos el panel técnico no confirmará el elemento.

			No Level			
			0			
QOE +3	QOE +2	QOE +1	Valor base	QOE -1	QOE -2	QOE -3
0.6	0.4	0.2	0.8	-0.2	-0.4	-0.6

QOE 0	El patinador realiza los requisitos básicos del elemento
QOE +1	El patinador cumple con 1 - 2 características positivas
QOE +2	El patinador cumple con 3 - 4 características positivas
QOE +3	El patinador cumple con 5 o más características positivas

Características para QOE+ en ChSt	
Energía y control durante el elemento	
Variedad, originalidad y musicalidad	
Timing (uso del ritmo de la música y sus fraseos durante la secuencia)	
Pasos, giros claros y limpios	
Movimientos coreografiados con la música	
Utilización de todos los espacios corporales	



Características para QOE- en ChSt	QOE
Baja energía e inestabilidad durante el elemento	-1 a -2
Poca variedad, originalidad y musicalidad	-1
Sin manejo de timing	-2 a -3
Pasos y giros débiles y temblorosos	-1 a -2
Tropezos o caídas durante el elemento	-3

IV. EVALUACIÓN FOOTWORK SEQUENCE

Modalidad	Freestyle
Niveles	Formativos Inicio e Intermedio
	Escuela D

a) Los requerimientos para obtener el nivel base son:

- El patinador debe ocupar al menos $\frac{3}{4}$ de la superficie de la pista.
- Deben ejecutarse diferentes pasos/ pasos de conexión.

Si estos requisitos no se cumplen, el elemento será llamado No level y su puntuación será 0.

b) Para obtener el nivel 1, el patinador debe ejecutar los requisitos específicos descritos en el reglamento nacional para su nivel (Formativo Inicio – Formativo Intermedio – Escuela D)

			No Level			
			0			
QOE +3	QOE +2	QOE +1	Valor base	QOE -1	QOE -2	QOE -3
0.9	0.6	0.3	1	-0.3	-0.6	-0.9
QOE +3	QOE +2	QOE +1	Nivel 1	QOE -1	QOE -2	QOE -3
0.9	0.6	0.3	1.8	-0.3	-0.6	-0.9

QOE 0	El patinador realiza los requisitos básicos del elemento
QOE +1	El patinador cumple con 1 - 2 características positivas
QOE +2	El patinador cumple con 3 - 4 características positivas
QOE +3	El patinador cumple con 5 o más características positivas

Características para QOE+ en FoSq
Buena velocidad y fluidez
Calidad y variedad de pasos de conexión
Pasos y giros limpios con buen uso de filos y curvas
Timing
Buena distribución y uso de patrón variado
Buena musicalidad
Utilización de todos los espacios corporales



Características para QOE- en FoSq	QOE
Pobre musicalidad	-1 a -2
Escasez de variedad o calidad en los pasos de conexión	-1 a -2
Poca velocidad y fluidez	-1 a -2
Poco timing	-1 a -2
Uso de patrón y distribución pobre	-1 a -3
Pasos y giros débiles, saltados o planos	-2 a -3
Tropezos o caídas durante el elemento	-3

V. EVALUACIÓN DE SALTOS Y TROMPOS

- JUMPS (Saltos)

Los valores de los elementos de saltos presentes para los niveles en los que se utiliza el sistema son los mismos que los usados en el sistema Rollart.

JUMPS													
JUMP	CODE	3	2	1	BASE	<	<<	-1	-2	-3	Combo	Combo <	Combo <<
No Jump	NJ				0.0								0.00
Waltz Jump	1W	0.3	0.2	0.1	0.4	0	0	-0.1	-0.2	-0.3	0.41	0	0
Toeloop	1T	0.3	0.2	0.1	0.6	0.42	0.3	-0.1	-0.2	-0.3	0.61	0.43	0.31
Salchow	1S	0.3	0.2	0.1	0.6	0.42	0.3	-0.1	-0.2	-0.3	0.61	0.43	0.31
Flip	1F	0.4	0.2	0.1	0.8	0.56	0.4	-0.1	-0.2	-0.4	0.86	0.6	0.43
Lutz	1Lz	0.4	0.2	0.1	0.9	0.63	0.45	-0.1	-0.2	-0.4	0.96	0.67	0.48
Loop	1Lo	0.4	0.2	0.1	0.9	0.63	0.45	-0.1	-0.2	-0.4	0.96	0.67	0.48
Thoren	1Th	0.4	0.2	0.1	0.9	0.63	0.45	-0.1	-0.2	-0.4	0.96	0.67	0.48

- SPINS (Trompos)

Los valores de los elementos de trompos presentes para los niveles en los que se utiliza el sistema son los mismos que los usados en el sistema Rollart.

SPINS									
SPIN	CODE	3	2	1	BASE	-1	-2	-3	
No Spin	NS				0.0				
Upright Spin	U	0.3	0.2	0.1	0.5	-0.1	-0.2	-0.3	

El trompo en 2 pies es el único con un valor diferente de base, lo que se especifica en la siguiente tabla:

			No Level			
			0			
QOE +3	QOE +2	QOE +1	Valor base	QOE -1	QOE -2	QOE -3
0.3	0.2	0.1	0.4	-0.1	-0.2	-0.3



VI. EVALUACIÓN DE COMPONENTES

Los componentes que serán considerados en este sistema serán los siguientes:

- a) Skating skills
- b) Performance

La escala de evaluación considerada para este fin va de 0.25 a 5.00.

VII. PENALIZACIONES

Serán aplicadas todas las penalizaciones presentes en el reglamento WS, pero, cada una de ellas tendrá un valor de 0.5, incluyendo el descuento por caídas.

VIII. HOJA DE ELEMENTOS

Con el fin de tener una declaración de los elementos de los programas de los atletas, cada técnico debe ser responsable de presentar en los plazos correspondientes, las hojas de elementos de cada deportista.

Para estos niveles (Formativos y Escuela D) se debe utilizar la hoja de contenido técnico nacional, la cual se encuentra disponible en el drive de Documentos de artístico de acceso para los técnicos.

IX. RESULTADOS (PDF)

Al igual que en sistema Rollart, cada atleta tendrá el resultado de la valoración de su programa en formato PDF. De esta forma se genera una retroalimentación más directa del juzgamiento en la competencia.