



REGLAMENTO PARA COMPETICIONES DE PATINAJE ARTÍSTICO 2021

Traducido al castellano

EN CASO DE INTERPRETACIÓN DEL CONTENIDO,
PREVALECE LA VERSIÓN EN INGLÉS

ATENCIÓN:

En las páginas 14 y 15 han sido
subsanaadas las erratas que
existían en el envío anterior.

24/12/2020

LIBRE

By World Skate Artistic Technical Commission



Índice

1. PROPIEDAD	4
2. LIBRE	4
2.1. CALENTAMIENTO DE LA COMPETICIÓN.....	4
3. CONTENIDO TÉCNICO	4
3.1. DEFINICIONES INICIALES	5
3.2. GENERALIDADES	5
3.3. PROGRAMA CORTO	5
Programa corto Júnior y Sénior.....	5
Programa corto Cadete y Juvenil	5
Programa corto Infantil	6
3.4. PROGRAMA LARGO	6
Programa largo Júnior y Sénior.....	6
Programa largo Juvenil	6
Programa largo Cadete	7
Programa largo Infantil	7
Programa largo Alevín.....	7
Programa largo Benjamín	8
4. ELEMENTOS TÉCNICOS	8
4.1. SALTOS	8
Definiciones	8
Lutz	8
Porcentajes que incrementan el valor de los saltos	9
Aclaraciones.....	9
4.2. PIRUETAS	10
Definiciones	10
Entrada difícil	10
Variaciones difíciles de las posiciones básicas.....	11
Variaciones difíciles.....	14
Aclaraciones	15
4.3. SECUENCIA DE PASOS	17
Definiciones	17
Niveles	18
Tipos de Features	18
Aclaraciones	18
4.4. SECUENCIA COREOGRÁFICA.....	19
5. QOE	19
5.1. QOE POSITIVO	19
Features	19
5.2. QOE NEGATIVO	20
5.3. Aclaraciones	22
6. PENALIZACIONES.....	22
6.1. Penalizaciones del Juez Árbitro	22
6.2. Penalizaciones del Panel Técnico	23
6.3. Aclaraciones	23
7. DESCRIPCIÓN GENERAL DE SALTOS DE LIBRE.....	23

1. PROPIEDAD

Este documento ha sido escrito y editado por la WORLD SKATE ARTISTIC TECHNICAL COMMISSION, así que no puede ser copiado.

2. LIBRE

La competición consta de **dos partes**: programa corto y programa largo.

Programa corto

- Júnior y Sénior 2:45 minutos +/- 5 segundos.
- Cadete y Juvenil 2:30 minutos +/- 5 segundos.
- Infantil 2:00 minutos +/- 5 segundos.

Programa largo

- Júnior y Sénior Femenino de 4:15 a 4:30 minutos.
- Júnior y Sénior Masculino 4:30 minutos +/- 10 segundos.
- Juvenil 4:00 minutos +/- 10 segundos.
- Cadete 3:30 minutos +/- 10 segundos.
- Infantil 3:15 minutos +/- 10 segundos.
- Alevín 2:45 minutos +/- 10 segundos.
- Benjamín 2:30 minutos +/- 10 segundos.

La puntuación para ambos programas constará de dos partes:

- Contenido técnico.
- Componentes artísticos.

2.1. Calentamiento de la competición

- El **calentamiento** de la competición será **considerado como parte del evento**. Como tal, **se aplicarán todas las normas** de interrupción del patinaje.
- **En patinaje libre el tiempo de calentamiento se basa en el tiempo del programa** y, si el tiempo lo permite, más dos minutos (2:00). El locutor informará a los concursantes cuando quede un minuto (1:00) en su período de calentamiento.
- En eventos de patinaje libre, normalmente **no habrá más de seis (6) participantes** en cada grupo de calentamiento **para** las categorías **Cadete, Juvenil, Júnior y Sénior y ocho (8) para el resto**.
- **El próximo patinador en competir podrá usar la pista durante** la exhibición de las puntuaciones del patinador anterior.
- **Al finalizar el período de calentamiento, se permitirá al primer patinador hasta un (1.0) minuto antes de que tenga que entrar a pista.**
- Para Situaciones excepcionales con respecto al número de participantes y/o limitaciones del tiempo, el ATC puede decidir no aplicar esta regla.

3. CONTENIDO TÉCNICO

El contenido técnico es la suma de los valores dados a cada elemento técnico presentado por el patinador. Para conocer los valores de los elementos individuales, por favor, consúltese la hoja de Excel.

Los elementos técnicos que serán evaluados son:

- **Salto.**
- **Piruetas.**
- **Secuencias de pasos.**
- **Secuencias coreográficas.**

3.1. Definiciones iniciales

- **Llamar (Call):** es la validación de un elemento por el Especialista Técnico. Podrá ser completa, parcial, aumentando o devaluando el valor, según cada caso y acorde con la normativa. La acción de validar un ítem se conocerá como “llamada”.
- **Features:** son características (particularidades o rasgos) positivas que aumentarán el valor base de un elemento.

3.2. Generalidades

- En caso de dudas o circunstancias no establecidas en las normas, el Panel Técnico actuará en beneficio del patinador y del deporte.
- Todos los intentos ocuparán una caja en el sistema y, por tanto, todos los intentos adicionales no tendrán valor (0).
- Los elementos en exceso serán llamados por el Panel Técnico, pero no recibirán valor (0). Estos NO serán considerados elementos ilegales y NO serán penalizados.
- Arrodillarse, estirarse o tumbarse en el suelo está permitido una (1) sola vez durante un máximo de cinco (5) segundos.
- En la hoja del contenido técnico del programa, es obligatorio indicar el tiempo en el que empieza la secuencia de pasos, la secuencia coreográfica y especificar dónde el patinador intentará un Lutz.

3.3. Programa Corto

En todos los programas cortos, el mismo salto se puede hacer una sola vez, exceptuando un (1) salto que el patinador elija, que podrá realizarse dos veces. Cuando un salto se realice dos veces, como mínimo una debe ser en un combinado.

La misma posición de pirueta (con el mismo pie, filo y dirección) no se puede realizar más de dos veces en el programa (por ejemplo, máximo dos inverted, máximo dos heels hacia adelante, etc.).

Programa corto Júnior y Sénior

- **Áxel** - sencillo, doble o triple.
- **Combinado de saltos de** dos (2) a cuatro (4) saltos, incluyendo los saltos de conexión (saltos de una rotación). Para calcular el valor del combinado, los saltos de conexión no serán contados.
- **Solo Jump** - sencillo, doble, triple... (no puede ser un Áxel).
- **Solo Spin.**
- **Una pirueta combinada.** Una de las posiciones tiene que ser una Sit. Máximo cinco (5) posiciones.
- **Secuencia de pasos** de máximo cuarenta (40) segundos.

Programa corto Cadete y Juvenil

- **Áxel** - sencillo, doble o triple.
- **Combinado de saltos de** dos (2) a cuatro (4) saltos, incluyendo los saltos de conexión (saltos de una rotación). Para calcular el valor del combinado, los saltos de conexión no serán contados.
- **Solo Jump** - sencillo, doble, triple... (no puede ser un Áxel).
- **Solo Spin.**
- **Una pirueta combinada.** Una de las posiciones tiene que ser una Sit. Máximo cinco (5) posiciones.
- **Una secuencia de pasos.** Juvenil: máximo nivel 4, máximo cuarenta (40) segundos.
Cadete: máximo nivel 3, máximo treinta (30) segundos.

Programa corto Infantil

- Áxel - Sencillo.
- Combinado de saltos de dos (2) a cuatro (4) saltos incluyendo los saltos de conexión (solo dobles, excluyendo doble Áxel). Los triples no están permitidos. Para calcular el valor del combinado, los saltos de conexión no serán contados.
- Solo Jump - sencillo o doble (no puede ser un Áxel).
- Una (1) pirueta combinada de un máximo de dos (2) posiciones. Las posiciones DEBEN ser una Sit combinada con una Camel (exterior atrás o exterior adelante).
- Una (1) Solo Spin. TIENE QUE SER una Camel (exterior atrás o exterior adelante, pero NO se puede realizar la misma Camel usada en la pirueta combinada).
- Una secuencia de pasos de nivel 3 como máximo y de máximo treinta (30) segundos.

3.4. Programa largo

Programa largo Júnior y Sénior

Saltos:

- Máximo ocho (8) saltos para las mujeres y nueve (9) para los hombres excluyendo los saltos de conexión de una (1) rotación en el combinado de saltos.
- Máximo tres (3) combinados de saltos.
- El número de saltos del combinado no puede ser superior a cinco (5), incluyendo los saltos de conexión.
- El valor técnico se dará solo a los dobles y triples del combinado.
- Es obligatorio realizar un Áxel (sencillo, doble o triple) que puede presentarse también en un combinado.
- Áxel, dobles y triples no se pueden realizar más de dos veces. Si se ejecutan dos veces, como mínimo una tiene que ser en un combinado.

Piruetas:

- Deben realizarse un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) piruetas. Una de las piruetas DEBE ser una combinada y debe incluir una Sit y una de las piruetas DEBE ser una Solo Spin. **Si se ejecutan dos piruetas combinadas, una puede tener un máximo de cinco (5) posiciones y la otra, un máximo de tres (3) posiciones.** La misma pirueta no puede ejecutarse más de dos veces en el programa (es decir, máximo dos Inverteds, máximo dos Broken, máximo dos Heels adelante, etc.). Las tres piruetas tienen que ser diferentes.

Secuencias de pasos:

- Una (1) secuencia de pasos, máximo cuarenta (40) segundos.
- Una (1) secuencia coreográfica, **máximo treinta (30) segundos.**

Programa largo Juvenil

- Máximo ocho (8) saltos para las mujeres y nueve (9) para los hombres excluyendo los saltos de conexión de una (1) rotación en el combinado de saltos.
- Máximo tres (3) combinados de saltos.
- El número de saltos del combinado no puede ser superior a cinco (5), incluyendo los saltos de conexión. Los saltos de conexión no serán contados para calcular el valor de la combinación de saltos.
- El valor técnico se dará solo a los dobles y triples del combinado.
- Es obligatorio realizar un Áxel (sencillo, doble o triple), que puede ser presentado en un combinado.
- Áxel, dobles y triples no se pueden realizar más de dos veces. Si se ejecutan dos veces, como mínimo una tiene que ser en un combinado.
- Deben realizarse un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) piruetas. Una de las piruetas DEBE ser una combinada y debe incluir una Sit y una de las piruetas DEBE ser una Solo Spin. **Si se ejecutan dos piruetas combinadas, una puede tener un máximo de cinco (5) posiciones y la otra, un máximo de tres (3) posiciones.** La misma pirueta no puede ejecutarse más de dos veces en el programa (es decir, máximo dos Inverteds, máximo dos Heels adelante, etc.). La Broken no está permitida. Las tres piruetas tienen que ser diferentes.

- Una (1) secuencia de pasos de nivel 4 como máximo, máximo cuarenta (40) segundos.
- Una (1) secuencia coreográfica, **máximo treinta (30) segundos.**

Programa largo Cadete

- Máximo ocho (8) saltos excluyendo los saltos de conexión de una (1) rotación de los combinados.
- Máximo dos (2) combinaciones de saltos permitidas.
- El número de saltos del combinado no puede ser superior a cinco (5) incluyendo los saltos de conexión.
- El valor técnico se dará solo a los dobles y triples del combinado.
- Es obligatorio realizar un Áxel (sencillo, doble o triple), que puede ser presentado en un combinado.
- Áxel, dobles y triples no se pueden realizar más de dos veces. Si se ejecutan dos veces, como mínimo una tiene que ser en un combinado.
- Deben realizarse un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) piruetas. Una de las piruetas DEBE ser una combinada y debe incluir una Sit y una de las piruetas DEBE ser una Solo Spin. **Si se ejecutan dos piruetas combinadas, una puede tener un máximo de cinco (5) posiciones y la otra, un máximo de tres (3) posiciones.** La misma pirueta no puede ejecutarse más de dos veces en el programa (es decir, máximo dos Inverteds, máximo dos Heels adelante, etc.). La Broken no está permitida. Las tres piruetas tienen que ser diferentes.
- Una (1) secuencia de pasos de nivel 3 como máximo, máximo treinta (30) segundos.

Programa largo Infantil

- Máximo diez (10) saltos permitidos, excluyendo los saltos de conexión (doble Áxel y triples no están permitidos).
- Máximo dos (2) combinados de saltos.
- El número de saltos del combinado no puede ser superior a cinco (5).
- El valor técnico del combinado se otorgará solo a los Áxels y dobles.
- Es obligatorio realizar un Áxel, que puede ser presentado en un combinado.
- Áxel y dobles no se pueden realizar más de dos veces. Si se ejecutan dos veces, como mínimo una tiene que ser en un combinado.
- Deben realizarse un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) piruetas. Una de las piruetas DEBE ser una combinada y debe incluir una Sit y una de las piruetas DEBE ser una Solo Spin. **Si se ejecutan dos piruetas combinadas, una puede tener un máximo de cuatro (4) posiciones y la otra, un máximo de tres (3) posiciones.** La misma pirueta no puede ejecutarse más de dos veces en el programa (es decir, máximo dos Inverteds, máximo dos Heels adelante, etc.). La Broken no está permitida. Las tres piruetas tienen que ser diferentes.
- Una (1) secuencia de pasos de nivel 3 como máximo, máximo treinta (30) segundos.

Programa largo Alevín

- Máximo doce (12) saltos de una (1) rotación. En este cómputo de doce (12) saltos, se pueden realizar Áxel, doble Toe-Loop y doble Salchow.
- Máximo dos (2) combinados de saltos.
- El número de saltos del combinado no puede ser superior a cinco (5).
- Es obligatorio realizar un Áxel, que puede ser presentado en un combinado.
- Áxel y dobles no se pueden realizar más de dos veces. Si se ejecutan dos veces, como mínimo una tiene que ser en un combinado.
- El mismo salto de una rotación puede presentarse un máximo de tres (3) veces.
- En el programa, TIENE QUE HABER como mínimo un elemento tipo “toe” (sencillo o doble).
- Máximo dos (2) piruetas. Una de ellas DEBE ser una pirueta combinada (máximo tres (3) posiciones) y debe incluir una Sit. (Broken, Heel y Inverted NO están permitidas). Las dos piruetas deben ser diferentes.
- Una (1) secuencia de pasos de nivel 2 como máximo, máximo treinta (30) segundos.

Programa largo Benjamín

- Se permite un máximo de doce (12) saltos de una (1) rotación, incluyendo el Waltz jump.
- Máximo dos (2) combinados de saltos.
- El número de saltos del combinado no puede ser superior a cinco (5).
- El mismo salto de una rotación puede presentarse un máximo de tres (3) veces.
- Se deben realizar dos (2) piruetas. Una de ellas DEBE ser una combinada (máximo tres (3) posiciones). SOLO se permiten piruetas altas (Upright) y bajas (Sit). Las dos piruetas deben ser diferentes.
- Una (1) secuencia de pasos de máximo nivel 1. Los cuatro (4) pasos y giros que se contarán para lograr el nivel son: cruzado por delante, tres interior, tres exterior y mohawk abierto. Máximo treinta (30) segundos.

4. ELEMENTOS TÉCNICOS

4.1. Saltos

Definiciones

- **Elemento de salto:** solo jump o combinado de saltos.
- **Solo jump:** cualquier salto con entrada, salida y fase de vuelo reconocida. Es un salto solo, es decir, se ejecuta solo.
- **Combo jump:** como mínimo dos (2) saltos consecutivos en los que el filo de aterrizaje del primer salto es el filo de entrada del segundo.
- **Saltos de conexión (no jumps):** saltos de una sola vuelta realizados dentro del combinado, por eso se les llama “saltos de conexión”. No tienen valor (excepto para benjamín y alevín) y su código será “NJ” (no jump).
- Un salto se considerará **Under rotated** si el número de rotaciones es incompleto por 1/4 o menos de rotación. Se indicará con el símbolo “<”. El sistema disminuirá el valor base del salto un 30% para saltos de una (1) sola vuelta y dobles, y un 20% para triples y cuádruples.
- Un salto se considerará **Half rotated** si el número de vueltas es incompleto por más de 1/4 hasta e incluida 1/2 rotación. Se indicará con el símbolo “<<”. El sistema disminuirá el valor base del salto un 50% para saltos de una (1) vuelta y dobles, un 40% para triples y un 30% para cuádruples.
- Un salto se considerará **Downgraded** si falta más de 1/2 vuelta sobre el total de rotaciones requeridas. Se indicará con el símbolo “<<<”. El sistema asignará el valor del salto de una rotación menos, por ejemplo, un triple Salchow downgraded tendrá el valor de un doble Salchow.

El mismo símbolo (<<<) será aplicado a los saltos que pueden ser comidos en la entrada como el Toe-Loop y el Salchow. El Toe-Walley será llamado y contado como un Toe-Loop.

Lutz

Si el patinador declara Lutz en la hoja de contenido técnico pero realiza un Flip, se llamará como “Lutz No Edge”. Si el patinador no declara Lutz en la hoja de contenido técnico, el salto será llamado por el Panel Técnico como sea visto.

Requerimientos técnicos para llamar un Lutz:

- Clara ejecución de un filo exterior atrás en la preparación del salto, antes del impacto del freno. El filo debe ser claro y reconocible, no plano.
- El impulso se ejecuta con el freno detrás o detrás y claramente paralelo al pie portante y la trayectoria del salto es hacia la parte exterior del mismo. Tiene que parecer el diseño de un “counter” en lo que se refiere al dibujo descrito por el salto entre la pierna estirada y el aterrizaje.

- La inclinación del cuerpo tiene que ser como mínimo perpendicular al suelo durante el impacto y no inclinarse hacia el interior del salto.

Es importante asegurarse de que el patinador no cambie el filo bruscamente una vez que la pierna libre se haya estirado hacia atrás y antes de la picada. Esto se puede verificar observando el movimiento del tobillo durante la secuencia (estiramiento hacia atrás y picada).

Porcentajes que incrementan el valor de los saltos

Lo siguiente será aplicado para todas las situaciones en donde los saltos tendrán su valor base incrementado por un porcentaje:

- Si un salto es ejecutado después de la mitad del programa, se incrementará un 10% su valor base en el programa largo de las categorías Cadete, Juvenil, Júnior y Sénior.
- Si un salto se presenta en combinación, tendrá un porcentaje de incremento en su valor base.
- Si los saltos son presentados en una combinación sin uso de saltos de conexión, los porcentajes serán los siguientes:
 - 10% doble-doble (solo para Alevín e Infantil).
 - 20% doble-triple/triple-doble.
 - 30% triple-triple.

Nota: Doble Áxel se considera como un 'triple' para este propósito.

Aclaraciones

ITEM	ACLARACIÓN
Salto	<ul style="list-style-type: none"> • Un "Toe-Loop salvado" (cuando el patinador utiliza un toe-loop entre los saltos de un combinado para salvar el elemento por una pérdida de control), será considerado como un "Stepping out" por los jueces, que otorgarán QOE negativo al salto ejecutado justo antes y el "Toe-Loop salvado" será llamado como NO JUMP, ocupando una caja. • En todas las categorías excepto Benjamín, donde Áxel y dobles (Alevín e Infantil) o Áxel, dobles y triples (de Cadete a Sénior) pueden realizarse dos veces. Si se presentan dos veces, uno debe estar en combinado. Por ejemplo, si el patinador cae en el 2F suelto y luego cae de nuevo en el 2F que se supone que es el primer salto del combinado, el sistema considerará el segundo 2F como un Solo Jump y no se considerará en el valor del contenido técnico. • El salto de Waltz será aceptado como intento del elemento obligatorio Áxel. • Cada solo jump, incluidos los saltos simples, serán llamados en todas las categorías. • El Panel Técnico tiene la autoridad de no llamar saltos sueltos que sean realizados en una transición y tengan clara intención coreográfica (excepto en Benjamín y Alevín). • Los saltos Half rotated en los que los patinadores se abren desde la posición de envuelta en el aire y aterrizan en posición abierta (aterrizaje no codificado) se llamarán DOWNGRADED.

Combo Jumps	<ul style="list-style-type: none"> • Cualquier cambio de pie sin cambio de dirección pero con una clara transferencia de peso entre saltos significará una rotura en la combinación y será considerado como dos elementos. • Para Junior y Senior: si entre los dobles y/o los triples hay más de un salto de conexión, el siguiente salto no tendrá el incremento de porcentaje de su valor base en la combinación. • Un doble tres al aterrizaje de cualquier salto detendrá el combo. • En general, debería haber al menos media revolución de un salto en el aire, se permitirá un giro de tres antes de continuar el combinado. • De infantil a senior, los saltos de una rotación serán llamados, acreditados y contados en lo que se refiere al número total de saltos, cuando estén en la primera o última posición de un Combinado de Saltos. El resto serán considerados saltos de conexión y en consecuencia recibirán la nomenclatura NJ.
Lutz	Es responsabilidad del Panel Técnico llamar el Lutz si se cumplen las características técnicas requeridas. Si el Lutz es declarado pero no cumple las características técnicas, el Panel Técnico llamará “Lutz no edge” y el sistema le dará al elemento un 50% de su valor y los jueces lo valorarán de acuerdo con las pautas.

4.2. Piruetas

Definiciones

- Una **pirueta** se considerará “realizada” cuando el patinador complete un mínimo de tres (3) rotaciones para la Solo Spin y dos (2) rotaciones para la combinada. El Panel Técnico llamará la pirueta cuando las características básicas estén bien ejecutadas.
- **La posición en una pirueta:** la posición de una pirueta se define por el filo, el pie y la posición del cuerpo. Las tres (3) posiciones básicas para las piruetas son:
 - Altas (Upright spins): son aquellas en las que el cuerpo permanece de pie. La pierna que patina debe estar estirada o ligeramente doblada.
 - Bajas (Sit spins): las caderas no pueden estar más altas que la rodilla del pie que patina.
 - Camel (Camel spins): la posición de la pierna libre (rodilla y talón) no puede estar debajo de la cadera.
- **Otras posiciones de piruetas:** pueden ser llamadas porque tienen un valor base definido en el sistema. Son:
 - Heel (talón)
 - Broken
 - Inverted (reversada)
 Todas ellas tendrán su correspondiente pie y filo, que las definirán.
- **Solo spin:** pirueta de una única posición con un filo y un pie específico, SIN cambio de posición, pie o filo.
- **Combination spin** (pirueta combinada): pirueta en la que el patinador cambia de pie y/o posición y/o filo.

Entrada difícil

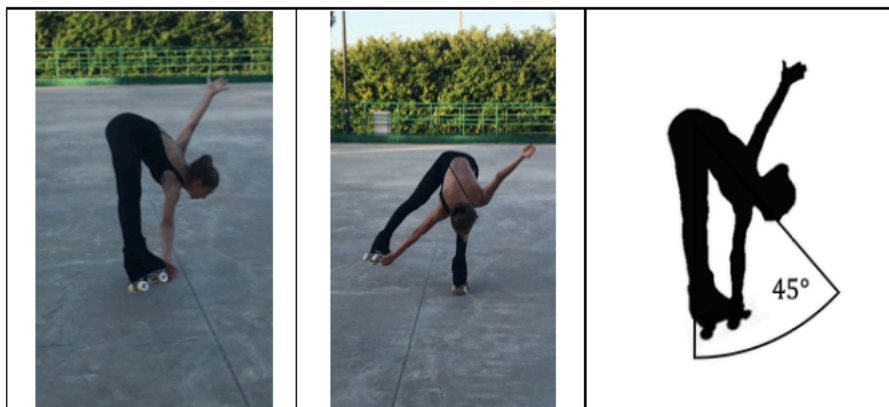
Las entradas difíciles para las piruetas son:

- Fly Camel.
- Butterfly.
- Cualquier posición acrobática que altere el equilibrio y convierta en difícil la entrada.

Variaciones difíciles de las posiciones básicas

Posición Upright:

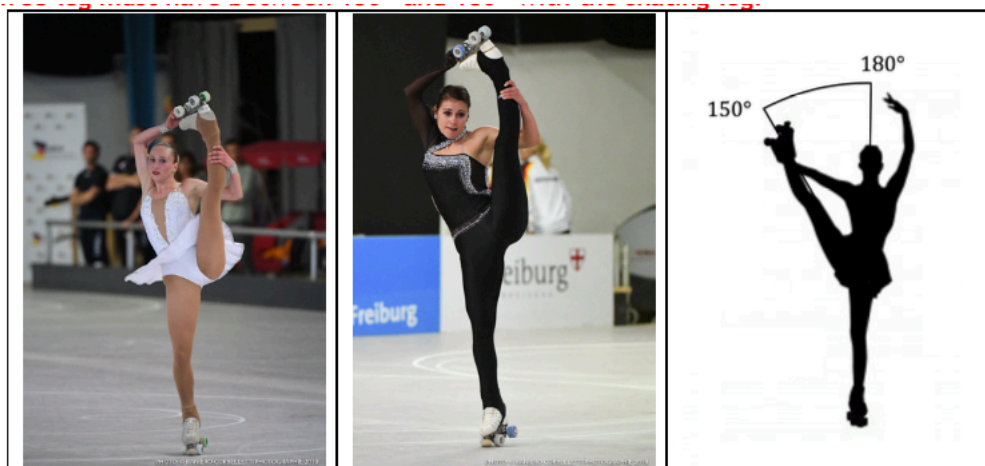
- a. Forward: torso inclinado hacia adelante. **Máximo 45° entre el torso y la pierna portante.**



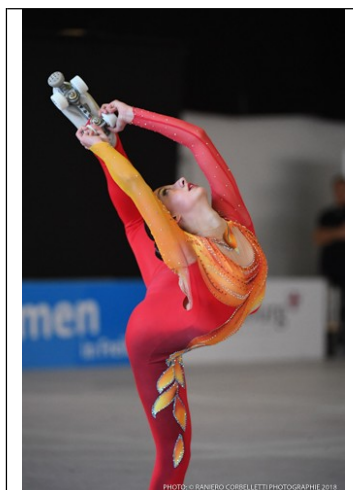
- b. La posición Layback es aquella en la que la cabeza y los hombros están inclinados hacia atrás con la espalda arqueada. La posición de la pierna libre es opcional. Se permite el uso del freno.



- c. Sideways. Está permitido el uso del freno. **La posición upright tiene que ser clara. La pierna libre debe tener entre 150° y 180° con la pierna portante.**



- d. Biellmann: la pierna libre del patinador es cogida desde atrás hacia una posición más alta que la parte superior de la cabeza, cerca del eje de rotación del patinador. El uso de freno está permitido. Los grados entre la espalda y los isquiotibiales de la pierna libre tiene que ser de menos de 90°.

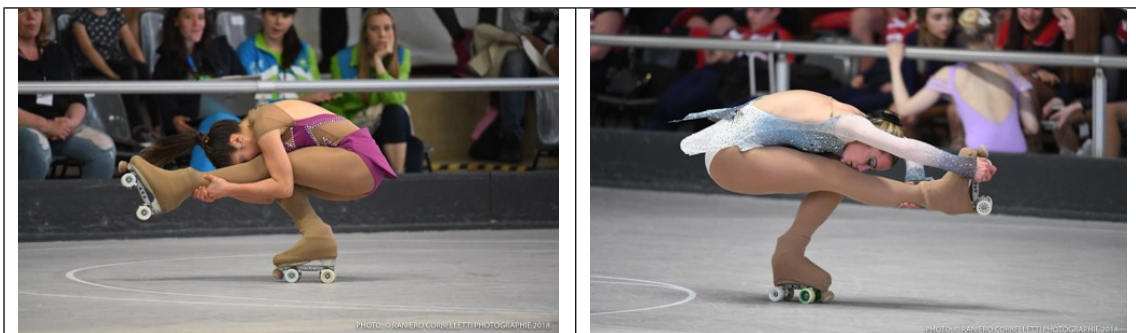


- e. Torso sideways: el patinador tiene que estar en posición totalmente estirada. Se permite el uso del freno.



Sit position:

- a. Sit Forward: la pierna libre está estirada hacia adelante y el torso completamente extendido sobre dicha extremidad.



- b. Sit Sideways: pierna libre al lado. Para que se considere posición difícil, la pierna libre DEBE estar ESTIRADA lo más cerca posible de la perpendicular (mínimo a 45°) de la pierna que patina.



- c. Sit behind: la pierna libre está detrás.



Camel position:

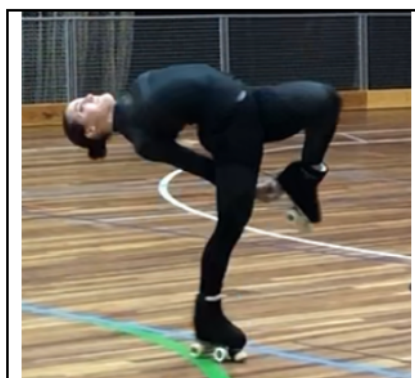
- a. Layover: torsión en el cuerpo, hombros perpendiculares al suelo manteniendo la posición camel.



- b. Inverted: es una posición Camel pero con el cuerpo mirando hacia arriba (posición Reversada). Los hombros tienen que estar a la misma distancia del suelo y a la misma altura que la cadera. La pierna libre tiene que sostenerse no más abajo de la altura de los hombros para crear una posición arqueada.



- c. Bryant (como variación de la Inverted). Reversada con la pierna libre cogida con una o dos manos, ambos hombros a la misma distancia del suelo y ambos como mínimo a la altura de las caderas.

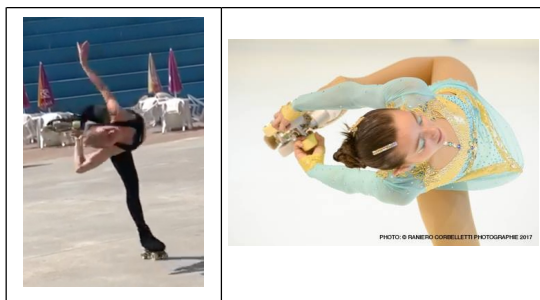


d. Variación de la posición de la pierna libre:

- Camel Forward: posición Camel con la pierna libre sostenida. El pie se puede coger con la mano correspondiente o con la mano opuesta. El pie de la pierna libre debe estar lo más elevado posible respecto a la pelvis y la espalda debe estar arqueada y claramente más alta que la pelvis. La rotación puede ser interior o exterior. Se puede hacer con cualquier pie.



- Camel Sideways: posición Camel con la pierna libre sostenida. La posición debe parecer un “donut”, con el pie y la rodilla de la pierna libre a la misma altura que la cabeza. Los hombros deben girarse hasta que estén “casi” perpendiculares al suelo.



Variaciones difíciles

PIRUETA	VALOR ADICIONAL
Más de 6 vueltas (solo en piruetas de una posición), 4 rotaciones en invertid	20%
Entrada difícil	15% (solo en la primera posición en caso de combinada)
Posición Upright	
Forward	1 punto
Layback	1 punto
Sideways	2 puntos + 50% (del valor base de la upright)
Upright Heel	50%
Biellmann	3 puntos + 60% (del valor base de la upright)
Heel Biellmann	4 puntos + 60% (del valor base de la upright)
Torso sideways	1 punto + 40% (del valor base de la upright)

PIRUETA	VALOR ADICIONAL
Posición Sit	
Sideways	60%
Forward	40%
Behind	20%
Posición Camel	
Layover camel	20%
Layover heel	30%
Bryant	25% (en el valor de la inverted)
Posición difícil de la pierna libre en posición camel (forward, sideways)	20%
Posición difícil de la pierna libre en posición heel (forward, sideways)	50%
Piruetas Combinadas	
Posición sit entre dos piruetas camel	15% en la posición sit y las posiciones ejecutadas posteriormente
Cambio de pie ejecutado por un salto	15% en las posiciones ejecutadas posteriormente
Ambas direcciones seguidas inmediatamente una detrás de la otra en posición sit o camel	20% en las posiciones ejecutadas posteriormente

Aclaraciones

ÍTEM	ACLARACIÓN
General	<ul style="list-style-type: none"> Una posición upright básica usada como salida de una pirueta de una sola posición no será considerada como otra posición de la pirueta independientemente las rotaciones que se ejecuten. Añadir movimientos corporales que afecten el equilibrio y, en consecuencia, incrementen la dificultad de la pirueta, será considerado como una "feature". Si las piruetas se ejecutan sin ninguna variación difícil, los jueces NO DARÁN un +3. La Broken solo se permite en Junior y Senior.

Pirqueta no confirmada (no value - sin valor)	<ul style="list-style-type: none"> • Caída antes de iniciar la pirqueta (en el traveling) o durante la ejecución de la misma sin que el número mínimo de rotaciones requeridas se haya completado. • Posición requerida no conseguida. • Menos de tres (3) rotaciones en la posición requerida para las pirquetas de una posición y menos de dos (2) rotaciones para las posiciones de una combinada. • Si en una pirqueta no se alcanza una posición correcta, el Panel Técnico llamará la posición seguida de la expresión not confirmed (no spin).
Pirqueta combinada	<ul style="list-style-type: none"> • Si una de las posiciones de la combinada está not confirmed, la pirqueta será llamada en su conjunto, pero el QOE otorgado por los jueces no superará el 0. • El cambio de posición de una posición básica a una posición difícil será considerado un cambio de posición si hay como mínimo dos (2) rotaciones antes y después del cambio de posición, por ejemplo de sit a sit forward se considera un cambio de posición. • Cualquier cambio de pie, filo o posición corporal significará cambio de posición. También hay <i>variaciones difíciles</i> de las posiciones básicas. Si ambas se presentan juntas (básica + variación), nos encontramos ante dos (2) posiciones diferentes. Por ejemplo: Camel + Camel Forward = 2 posiciones. • En una Combo Spin, si solo se confirma una (1) posición por el Panel Técnico, el global de la pirqueta no tendrá valor (no value). • Si la posición de antes y de después de un cambio de pie difícil es no confirmada (no spin), el cambio difícil será llamado pero no se aplicará el bonus correspondiente. • Para las features Sit in between Camel y cambio difícil, en el momento que haya cualquier posición no confirmada, dejará de aplicarse el bonus. • Para que dos Combo Spins sean “diferentes”, el patinador no puede hacer el mismo tipo de pirquetas (pie / filo / dirección) consecutivamente y en el mismo orden en ambas combinadas. • Para que una Upright sea llamada y contada como posición al final de una Combo Spin, tiene que mostrar una de las características siguientes: una variación difícil reconocida o una posición artística clara, con las piernas en pirouette o cruzadas y con los brazos en una posición artística clara. • No puede haber dos cambios consecutivos de pie entre las posiciones de una pirqueta combinada. Por ejemplo: de una camel RBO pasar al pie izquierdo y luego al derecho de nuevo para hacer una upright RBO. • Una combo spin se romperá por: <ul style="list-style-type: none"> • Una caída. • Si hay dos cambios consecutivos de pie entre las posiciones de una pirqueta combinada. • Cambio de pie con un claro cambio de eje.
Posiciones obligatorias	<ul style="list-style-type: none"> • En ambos programas, corto y largo, cuando sea obligatorio hacer una posición y esta no sea intentada, el patinador será penalizado con un (1.0) punto. • Cuando una posición es obligatoria y el patinador no consigue realizarla, la combinación entera no recibirá valor (NO VALUE). • En el programa largo: si la Sit obligatoria es intentada en ambas combinadas pero no se confirma en ninguna, la combinación de menos valor no recibirá valor (NO VALUE). • En el programa largo: si la Sit obligatoria se intenta una sola vez y no se confirma, la combinación entera no recibirá valor (NO VALUE).

Entrada	<ul style="list-style-type: none"> Si el patinador ejecuta más de dos (2) rotaciones en posición básica en la entrada, esta posición será llamada y, por lo tanto, si la pirueta era una Solo Spin, pasará a usar una caja de Combo Spin.
Posiciones y variaciones difíciles	<ul style="list-style-type: none"> Una variación o posición difícil de la pirueta será contada una sola vez durante el programa. Por ejemplo, la posición sideways para la sit se contará solo una vez como posición difícil en todo el programa. Para que una posición difícil sea considerada por los jueces con un QOE positivo, debe implicar un importante cambio en el punto de equilibrio corporal, con elongación muscular evidente, tensión, etc. Por ejemplo: la variación Inverted en Bryant donde los brazos y la pierna libre están implicados. Los movimientos coreográficos durante la ejecución de una pirueta no serán considerados como una variación difícil de la posición, pero sí serán considerados positivamente por los jueces en sus QOEs. El Panel Técnico confirmará la variación difícil solo si se mantiene durante dos (2) rotaciones como mínimo. No hay límite del número de variaciones/posiciones difíciles usadas. Si la posición de después de una entrada difícil está no confirmada (no spin), la entrada difícil no estará confirmada. El salto en una pirueta deberá tener alguna de las siguientes posiciones en el aire: <ul style="list-style-type: none"> Posición Sit. Butterfly split: cuerpo, brazos y piernas extendidos y paralelos. Flying Camel. Para confirmar el cambio difícil se tiene que confirmar la pirueta de antes y la de después del cambio.
Llamadas	<ul style="list-style-type: none"> Todas las posiciones de la Combo Spin serán llamadas por el Panel Técnico. El sistema y el Juez Árbitro comprobarán si cada pirueta/posición tiene que ser contada o no basándose en las limitaciones del reglamento. Caídas: en una Solo Spin, la pirueta será confirmada solo si se ejecutan tres (3) rotaciones completas antes de la caída. En una Combo Spin, las posiciones mantenidas durante dos (2) vueltas completas antes de la caída serán confirmadas. Los intentos de Broken en los que no se eleven correctamente dos ruedas (interior o exterior) serán llamados Camel.
Exceso de piruetas	Cuando un patinador realice la misma posición más de dos veces, el sistema no añadirá el valor de la posición con la que se ha incurrido en este exceso.

4.3. Secuencia de pasos

Definiciones

Giros a un pie: los giros son todas las dificultades técnicas listadas y que implican un cambio de dirección sobre el mismo pie: traveling (traveling - dos rotaciones completas ejecutadas rápidamente para ser considerado ya que de otra manera se considerarán giros de tipo tres), tres, brackets, loops (bucle), counters (contra-rocking), rockers.

Giros de dos pies: Mohawks, Choctaws. Para los Choctaws, se usará el filo de salida para definir la dirección del giro (por ejemplo: LFI - RBO, la dirección será considerada antihoraria).

Pasos: son todas las dificultades técnicas que pueden ser ejecutadas manteniendo la misma dirección o cambiando la dirección, cambiando también el pie: pasos sobre el freno, chasses, cambios de filo, cross rolls.

Nota: saltos de media rotación o de una rotación sobre uno o dos pies no serán considerados giros o pasos. Patinar hacia adelante y hacia atrás no se considera un cambio de dirección.

Cluster: secuencia de como mínimo tres (3) giros diferentes ejecutados sobre el mismo pie, el tres será contabilizado como giro para el cluster.

Movimientos corporales: los movimientos corporales de los brazos, el tronco, la cabeza, la pierna libre, deben afectar claramente al equilibrio del patinador. Para ser considerados como tal, deben implicar al menos dos partes del cuerpo.

Requisitos para el Nivel Base:

- Los patinadores deben incluir pasos / pasos de enlace.
- El patrón es libre, debe cubrir al menos 3/4 ~~de la longitud~~ de la pista. Tiene un límite de tiempo según cada categoría.
- ~~DEBE comenzar desde un lado corto de la pista y debe llegar al lado corto opuesto de la pista.~~

Niveles

Nivel Base - StB	Nivel 1 - St1	Nivel 2 - St2	Nivel 3 - St3	Nivel 4 - St4
Una secuencia de pasos que cumpla con los requisitos básicos y las especificaciones mínimas para ser llamada por el Panel Técnico.	Nivel B + 4 giros + 1 feature a elegir entre la del tipo 1 o la de tipo 2.	Nivel B + 6 giros + 2 features diferentes (una de ellas debe ser la feature 1 o 2).	Nivel B + 8 giros + 3 features diferentes.	Nivel B AND + 10 giros + 4 features diferentes.

Tipos de Features

1. **Movimientos corporales:** se requieren tres (3) movimientos corporales diferentes, ~~que tienen que ser de diferentes grupos.~~
2. **Choctaws:** los patinadores deben incluir dos (2) Choctaws, uno en sentido horario y el otro en sentido antihorario. Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás.
3. **Cluster:** para ser considerado como feature todos los giros que incluya deben ser confirmados.
4. **Giros en diferente pie/sentido:** los giros ~~confirmados~~ necesarios para alcanzar el nivel deben realizarse tanto con el pie derecho como con el izquierdo, o en el sentido horario y antihorario para bucles y travelings. Debe haber una distribución equilibrada de los giros entre el pie izquierdo / sentido antihorario y el pie derecho / sentido horario. Ver aclaraciones.

Aclaraciones

- ~~La secuencia de pasos DEBE empezar desde posición parada o desde una posición de stop and go. Si esto no ocurre, el Panel Técnico empezará a contar cuando se percate de que ha empezado la secuencia.~~
- Los giros, para ser considerados como tal, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las puntas deben ser claras. Los giros saltados, ~~ejecutados sin desplazamiento o giros en los que el patinador ponga la pierna libre en el suelo~~ no se contarán. Cada tipo de giro se puede contar un máximo de dos veces.
- El giro tipo tres se contará para el cluster, pero no será contabilizado para obtener el nivel.
- Para la feature número 1: ~~los body movements deben estar distribuidos a lo largo de la secuencia, con pasos/giros en medio. Los movimientos corporales ejecutados uno tras el otro se contabilizarán como un solo movimiento.~~ Los body movements realizados al principio o al final de la secuencia mientras el patinador no patina, no serán contados.
- Para la feature número 4: bucles y travelings realizados con cualquier pie en sentido antihorario serán considerados pie izquierdo y los ejecutados en sentido horario serán

considerados como pie derecho con el propósito de contar los giros con diferente pie. No es obligatorio realizar el mismo tipo de giro en ambas direcciones o con los dos pies para alcanzar el nivel.

- Se permiten paradas rápidas si se necesita caracterizar la música.
- Se puede incluir un (1) único salto de una (1) vuelta como máximo (aunque no sea un salto reconocido). Un salto extra será considerado como un elemento ilegal y será penalizado.
- Si el patinador presenta más de un giro extra de los requeridos para el nivel máximo de la categoría, el nivel puede ser devaluado un (1) grado.
- Los patinadores pueden presentar cuantas features quieran.

4.4. Secuencia coreográfica

La Secuencia Coreográfica tendrá un valor fijo de 2.0.

- Esta secuencia es libre.
- Los patinadores deben mostrar habilidad para patinar al ritmo de la música interpretándola, basándose para ello en elementos como: pasos, giros, arabescos (Cameles), pivotes (canadienses), Ina Bauer, águilas, saltos de una vuelta no reconocidos, piruetas rápidas.
- El Panel Técnico llamará al elemento y serán los jueces los que tendrán que evaluar su calidad aplicando un QOE.
- La secuencia debe empezar desde una posición parada o tras una breve parada y tiene que ocupar como mínimo 3/4 de la pista toda la superficie de patinaje desde un lado corto al otro lado corto. Si el elemento no se inicia desde una posición parada, los jueces no tendrán una visión completa del mismo.
- Se permiten las paradas.
- No hay límite de tiempo establecido para realizar el elemento.

5. QOE

Los jueces darán un QOE para cada elemento técnico. Para aplicar el QOE final a cada uno de los elementos, el juez debe considerar “features” positivas o negativas. Estas son las guías para determinar el QOE final de cada elemento:

5.1. QOE positivo

Los jueces deberán aplicar los QOE con la siguiente guía:

- 0 cuando el patinador logra las características básicas del elemento.
- +1 si el patinador logra 1 - 2 features.
- +2 si el patinador logra 3 - 4 features.
- +3 si el patinador logra 5 - 6 features.

Features

La definición de *feature* es: una cualidad típica o una parte importante de un elemento técnico.

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.

PIRUETAS
<ul style="list-style-type: none"> 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. Número equilibrado de rotaciones en cada posición (Combo Spin). Número de rotaciones mucho mayor al mínimo requerido. Ejecución del elemento con la música. Traveling difícil.
SECUENCIA DE PASOS
<ul style="list-style-type: none"> Filos profundos y limpios (incluyendo entrada y salida desde un cambio de dirección). Limpieza y precisión. 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 and originalidad. Diseño complejo.
CHOREO SEQUENCE
<ul style="list-style-type: none"> Nuevos pasos, nueva secuencia de pasos. Patrón complejo. Originalidad. Variedad. Musicalidad. Coincidiendo con el tema y la música. Movimientos claros. Buena energía. Buen control y participación de todo el cuerpo.

5.2. QOE negativo

La siguiente tabla muestra, en la columna izquierda, el QOE que el juez debe otorgar obligatoriamente cuando el fallo descrito ocurra. En la columna derecha, se muestran los errores en los cuales el juez disminuirá el QOE que tenía pensado otorgarle de inicio al elemento.

Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores
JUMPS			
Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 or -2
Caída	-3	Underrotated (<)	-1

Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2
Stepping out (escapado)	-2 or -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 or -2
Apoyar dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Combo Jump: saltos sin ritmo y sin fluidez	-1 or -2
Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 or -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 or -2
Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1
		Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1
		Lutz No Edge	-2
SPINS			
Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 to -3
Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, dos pies , con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 to -3
Doblar la pierna durante la posición inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 or -3	Desplazada / mal centrada	-2 or -3
Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (Solo Spin o primera posición de la Combo Spin)	-2	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 or -3
Caída	-3	Pivotar	-2
		Traveling mal ejecutado	-1
		Salida de la Sit con freno	-2
		Cambio de pie desplazando el eje	-2
		Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2
		Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una combo, ganando impulso	-2
SECUENCIA DE PASOS			
Caída	-3	Tropezón	-1 or -2
		Fuera de tiempo	-1 or -2
		Pobre en velocidad y aceleración	-1
		Pobre en filos	-2
		Pattern pobre	-2

SECUENCIA COREOGRÁFICA			
Caída	-3	Falta de musicalidad	-1 to -3
		Tropezón	-1 or -2
		Fuera de tiempo	-1 or -2
		Pobre en energía	-1 or -2
		Pobre en ejecución	-1 or -2
		Pobre en originalidad	-1
		Pattern pobre	-2

Aclaraciones

ÍTEM	ACLARACIÓN
Salto	<ul style="list-style-type: none"> - En los combinados de saltos, cada salto (siempre que no sea un salto de conexión) recibirá un QOE que será evaluado por los jueces. Por ejemplo: 2T (+1) + NJ + 2S (+1). - Los saltos de conexión con falta de rotación harán bajar la calidad del siguiente salto. Por ejemplo: 2Lo - Thoren (< o <<) - 2S. El 2S no tendrá un buen QOE.
Piruetas	<ul style="list-style-type: none"> - Para las piruetas combinadas, los jueces darán un (1) único QOE. - Si una de las posiciones de una combinada no está confirmada, la pirueta será llamada pero su QOE no puede ser superior a 0. - Para que las posiciones difíciles sean consideradas por los jueces como QOE positivo, deben involucrar un cambio importante en el equilibrio, con estiramiento, tensión muscular. Por ejemplo una reversada cambiada a Bryant en la que ambos brazos y la pierna libre estén involucrados. - Los movimientos coreográficos durante la ejecución de la pirueta no serán considerados como posición difícil pero pueden ser considerados positivamente en el QOE de los jueces.
Secuencia de pasos	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

6. PENALIZACIONES

Se aplicará una penalización de un (1.0) punto (a menos que se especifique otra cosa) a la suma total del programa (Contenido Técnico + Impresión Artística) cada vez que uno de los siguientes casos ocurra:

6.1. Por el Juez Árbitro

Más de un (1) salto o salto de más de una (1) rotación en la secuencia de pasos	1.0 punto
Arrodillarse o estirarse en el suelo más de una (1) vez o durante más de cinco (5) segundos	1.0 punto
Violación del vestuario (con opinión de los jueces)	1.0 punto
Tiempo del programa inferior al requerido	0.5 puntos cada 10 seg

El primer movimiento del programa no ocurre dentro de los 10 primeros segundos de música	0.5 puntos
Música con letra inapropiada o ofensiva, en cualquier idioma	1.0 punto
Caída	1.0 punto








6.2. Por el Panel Técnico



Falta un elemento obligatorio	1.0 punto
Elemento ilegal	1.0 punto
Posición obligatoria de una pirueta no intentada	1.0 punto









6.3. Aclaraciones

- Si en el programa corto el patinador cae durante el traveling de una pirueta, esto será considerado como un intento de Pirueta Sola o Combinada y no se aplicará penalización. Por supuesto, si no se hace el intento de sit, se aplicará la penalización de elemento obligatorio no intentado, correspondiente a 1.0 punto.
- En el programa largo, si no hay solo spin pero se ejecutan dos (2) combinadas, la segunda combinada no recibirá valor y se aplicará la penalización de elemento obligatorio no intentado.
- Si en el programa corto un patinador cae en el primer salto de un combinado, se considerará un intento y no se aplicará la penalización por elemento obligatorio no intentado. Sin embargo, si el patinador ya ha ejecutado otros elementos de salto, el salto realizado recibirá un “**”.

7. GENERALIDADES EN PATINAJE LIBRE (descripción de saltos)

f Forward		Split
b Backward		Outside
o Outside		Inside
i Inside		Right Outside
T Rotation in the sense of three turn (natural rotation)		Left Inside
C Rotation in the sense of counter turn (counter rotation)		Revolution of 360° in the air
! Toe push		Revolution of 180° in the air
X Symbol for crossed feet (Mazurka)		

Dibujo	Número	Descripción	Factor	Nombre
	1	fo ½ Tbo	1	Salto del tres (Waltz Jump)
	2a	fo 1 ½ Tbo	4	Axel Paulsen

	2b	fo 2 ½ Tbo	7	Doble Axel Paulsen
	2c	fo 3 ½ Tbo	10	Triple Axel Paulsen
	5a	bi 1 Tbo	2	Salchow
	5b	bi 2 Tbo	4	Double Salchow
	5c	bi 3 Tbo	6	Triple Salchow
	7a	bi! 1 Tbo	3	Flip
	7b	bi! 2 Tbo	5	Double Flip
	7c	bi! 3 Tbo	8	Triple Flip

	8	bo 1 Tbo	2	Half Loop (Thoren)
	9a	bo 1 Tbo	3	Loop
	9b	bo 2 Tbo	5	Double Loop
	9c	bo 3 Tbo	8	Triple Loop
	10a	bo! 1 Tbo	2	Toe-Loop
	10b	bo! 2 Tbo	3	Double Toe-Loop
	10c	bo! 3 Tbo	6	Triple Toe-Loop
	11	bf! ½ Tif	2	Split
	13a	bo ! 1 Tbo	4	Lutz
	13b	bo ! 2 Tbo	6	Double Lutz
	13c	bo ! 3 Tbo	8	Triple Lutz