



REGLAMENTO PARA COMPETICIONES DE PATINAJE ARTÍSTICO 2020

Traducido al Castellano

REVISADO

ENERO - 2020

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



IN LINE

By World Skate Artistic Technical Commission

ÍNDICE

1	PROPIEDAD	3
2	PATINAJE ARTÍSTICO EN LÍNEA	3
	2.1 REQUISITOS DE VESTUARIO.....	3
	2.2 CALENTAMIENTOS OFICIALES EN COMPETICIÓN	4
3	CONTENIDO TÉCNICO	4
	3.1 DEFINICIONES INICIALES.....	4
	3.2 GENERAL.....	5
	3.3 PROGRAMA CORTO	6
	3.3.1. Programa Corto Junior y Senior	6
	3.3.2. Programa Corto Cadete y Juvenil.....	6
	3.4 PROGRAMA LARGO	6
	3.4.1. Programa Largo Senior	6
	3.4.2. Programa Largo Junior	7
	3.4.3. Programa Largo Juvenil	7
	3.4.4. Programa Largo Cadete	8
	3.4.5. Programa Largo Infantil	8
	3.4.6. Programa Largo Alevín	9
	3.4.7. Programa Largo Benjamín	9
4	ELEMENTOS TÉCNICOS	10
	4.1 SALTOS (JUMPS).....	10
	4.1.1. Porcentajes que incrementan el valor de los saltos.	10
	4.1.2. Aclaraciones	11
	4.2 PIRUETAS (SPINS).....	12
	4.2.1. Especificaciones generales	12
	4.2.2. Entrada difícil	13
	4.2.3. Posiciones Básicas.....	13
	4.2.4. Variaciones difíciles de las posiciones Básicas	14
	4.2.5. Solo Spin.....	18
	4.2.6. Combo spin.....	18
	4.2.7. Resumen de Features en Solo y Combo Spin	19
	4.2.8. Clarificaciones.....	20
	4.3 FOOTWORK SEQUENCE.....	21
	4.3.1. Definiciones.....	21
	4.3.2. Niveles.....	21
	4.3.3. Tipos de FEATURES	21
	4.3.4. Aclaraciones.....	21
	4.4 SECUENCIA COREOGRÁFICA	22
5	QOE	23
	5.1 QOE POSITIVOS	23
	5.2 QOE NEGATIVOS	24
6	COMPONENTES ARTÍSTICOS	25
	6.1 IMPRESIÓN ARTÍSTICA, SEGÚN CATEGORÍAS	25
7	PENALIZACIONES	25
	7.1 PENALIZACIONES DEL REFEREE	26
	7.2 PENALIZACIONES RESPONSABILIDAD DEL PANEL TÉCNICO	26
	7.0 PUNTO	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
8	DESCRIPCIÓN DE SALTOS	26

1 PROPIEDAD

Este documento ha sido escrito y editado por la Comisión Técnica de WORLD SKATE ARTISTIC, por lo tanto, no puede ser copiado.

2 PATINAJE ARTÍSTICO EN LÍNEA

La competición estará compuesta de dos partes:

Programa Corto (Es el que se realiza primero)

- Junior y Senior 2:40 minutos +/- 5 segundos.
- Cadete and Juvenil 2:20 minutos +/- 5 segundos.

Programa Largo:

- Junior y senior femenino 4:00 +/- 10 segundos.
- Junior y senior masculino entre 4:00 y 4:30 minutos.
- Juvenil 3:30 minutos +/- 10 segundos.
- Cadete 3:30 minutos +/- 10 segundos.
- Infantil 3:00 minutos +/- 10 segundos.
- Alevín 2:30 minutos +/- 10 segundos.
- Benjamín 2:00 minutos +/- 10 segundos.

Las puntuaciones del Programa Corto y del Programa Largo tendrá dos apartados:

- Contenido Técnico
- Componentes Artísticos (Impresión Artística)

2.1 Requisitos de Vestuario

- En todas las competiciones de patinaje sobre ruedas, el vestuario de hombres y mujeres debe estar en consonancia con el carácter de la música, pero no deben causar vergüenza para el patinador, los jueces o los espectadores. **No es necesario que el vestuario del entrenamiento guarde relación con el carácter de la música; sin embargo, todas las demás reglas de vestuario se aplicarán durante el entrenamiento.**
- Los trajes con mucho escote o que muestren descubierta la zona del diafragma se consideran vestuario de show y no son adecuados para un campeonato de patinaje.
- Cualquier pieza del traje, incluidos los collares, adornos, plumas, etc., deben estar bien fijados para no caerse y entorpecer a los siguientes concursantes. **La pedrería, cristales, espejos, botones, tachuelas, perlas y medias perlas de más de 4mm NO ESTÁN PERMITIDAS. Se permiten lentejuelas de cualquier tamaño pegadas o cosidas. Todos los adornos decorativos deben estar fijados de manera segura con pegamento o estar cosidos a la tela.**
- El traje de la mujer debe estar construido para cubrir completamente las caderas y la parte posterior. Los leotardos de corte francés están estrictamente prohibidos, es decir, leotardos con el corte por encima del hueso de la cadera. **Los materiales transparentes SE PERMITEN SOLO EN LOS BRAZOS, PIERNAS; HOMBROS Y ESPALDA (por encima de la cintura).**
- El traje del hombre no debe ser sin mangas. El escote del traje no debe mostrar el torso más de tres (3) pulgadas u ocho (8) centímetros por debajo de la clavícula. Los materiales con apariencia de desnudez (tanto la tela completa como la red o rejilla) o desnudez completa, **NO ESTÁN PERMITIDOS. Los materiales transparentes SE PERMITEN SOLO EN LOS BRAZOS Y LOS HOMBROS.** La camisa del hombre no debe desprenderse de la cintura del pantalón durante la ejecución, para no mostrar el abdomen desnudo.
- No se permiten accesorios de ninguna naturaleza. Esto significa que el traje permanece igual durante la realización de un disco, sin adiciones durante el mismo, es decir, sin uso de accesorios de ningún tipo de principio a fin.
- Pintarse cualquier parte del cuerpo se considera un “show” y no está permitido.
- Las penalizaciones resultantes de la violación de las reglas de vestuario serán de 1.0
- **Para las deducciones de vestuario, los Árbitros tendrán en cuenta la opinión de los jueces.**

2.2 Calentamientos oficiales en competición

Los calentamientos oficiales deben ser considerados como una parte del evento deportivo. Por lo tanto, se aplicarán todas las reglas de patinaje en cuanto a posibles interrupciones.

En el Patinaje Artístico en Línea, el calentamiento consistirá en el tiempo de duración del programa que van a realizar los patinadores, más dos minutos (2.00). El locutor avisará (anunciará) a los concursantes cuando reste un minuto de calentamiento. Por ejemplo: en la categoría Senior Femenino, disco corto, el tiempo de calentamiento será de cuatro minutos y medio (4.30).

En las competiciones de In Line normalmente no habrá más de seis (6) concursantes en cada grupo de calentamiento en el caso de Cadetes, Juveniles, Junior y Senior; y ocho (8) participantes en el reto de categorías (Benjamín, Alevín e Infantil).

Un patinador tiene derecho a utilizar toda la superficie de patinaje durante el tiempo de espera de publicación de puntuaciones del deportista que le ha precedido en la competición.

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 otorgados a los elementos técnicos que ha presentado un patinador durante su programa.

Los Elementos Técnicos que serán evaluados durante las competiciones de In Line serán:

- **Jumps (Saltos):** Solo Jump o Combo Jump.
- **Spins (Piruetas):** Solo Spin or Combo Spin.
- **Footwork sequence (Secuencia de pasos):** Diagonal, círculo, serpentina o línea recta.
- **Choreo sequences (Secuencia Coreográfica):** Tendrá un patrón libre.

3.1 Definiciones iniciales

- **Llamada:** Es la validación de un elemento por parte del Técnico Especialista. Ésta “llamada” puede ser completa, parcial, incrementada o devaluada, según cada caso y en cumplimiento con lo estipulado en el reglamento. Así, la acción de validar un elemento se denominará “llamar”.
- **Solo Jump (Salto suelto):** Cualquier salto con entrada, salida y fase de vuelo reconocido. Es un salto aislado, es decir, se realiza suelto.
- **Combo Jump (Combinado de saltos):** Al menos dos saltos consecutivos en los que el filo de aterrizaje del primero es el filo de entrada del segundo. Cualquier cambio de filo o pie supondría la ruptura del combinado y pasaría a considerarse como dos saltos sueltos (dos Solo Jump). De esta forma, desaparece el concepto de Jump Sequence.
- **Jump Element (Elemento de Salto):** Un Solo Jump o un Combo Jump.
- **Connecting Jumps (Saltos de conexión):** Son saltos de una vuelta que están dentro del combinado de saltos, por eso se les denomina “saltos de conexión”. No recibirán valor, tendrán el código *NJ* y serán “llamados” como *No jump*. Sin embargo, el primer y último salto de un combinado si serán “llamados” y, por lo tanto, contarán en la suma total del combinado aunque se trate de saltos de una vuelta. Ejemplo: 1Lo+1Lo ó 2T+NJ+1S.

- **Posición de una pirueta:** La posición de una pirueta vendrá definida por el filo, el pie y la postura corporal. **Las posiciones básicas** serán las siguientes.

Upright (Alta)
Sit (Baja)
Camel (Ángel)

- **Otras posiciones con valor base:** Son posiciones que pueden ser llamadas como si de una posición básica se refiriera porque cuenta con un valor base de partida definido en el sistema:

Talón (Heel)
Reversada (Inverted)

Todas estas posiciones (**tanto básicas como posiciones con valor base**) tendrás además su correspondiente pie y filo que las definirá. Por lo tanto, cualquier cambio de pie, filo o postura corporal significará la presencia de dos (2) posiciones diferentes. Además, existen Variaciones Difíciles de las posiciones básicas. Si ambas son presentadas juntas (la posición básica y la variación) estaríamos de nuevo ante dos (2) posiciones diferentes. Por ejemplo: Camel + Camel Forward = 2 posiciones.

- **Solo Spin (Pirueta suelta):** Pirueta de una sola posición con un filo y un pie determinado.
- **Combo Spin (Pirueta Combinada):** Cualquier pirueta en la que haya al menos dos posiciones (con o sin cambio de pie, filo o postura corporal). Ejemplo: Camel (Pie izquierdo) + Camel (Pie derecho).
- **Features:** Son características (particularidades o rasgos) positivas que contribuirán al incremento de valor base de un elemento.

3.2 General

- **Todos los elementos extra serán llamados por el panel técnico; sin embargo, no recibirán valor (0) e irán acompañados del símbolo *** que los invalidará. No obstante, **no serán considerados como elementos ilegales y por lo tanto NO se penalizará.**
- Todos los intentos ocuparán una “caja” específica del sistema (Esto significa que hay cajas específicas para cada grupo de elementos: Solo Jump, Combo Jump, Solo Spin, Combo Spin, Footwork Sequence o Choreo Sequence). Por lo tanto si se excede el número de elementos permitidos de un determinado grupo, el sistema asteriscará (*) dicho elemento.
- El mismo Combo Jump y **la misma Combo Spin (posición, eje y dirección)** no puede presentarse más de una vez. Si esto ocurre, el segundo de los Combo Jump o Combo Spin **NO** recibirá valor e irá acompañado del símbolo *. Sin embargo, **esto no se considerará como un elemento ilegal y por lo tanto NO habrá penalización.**
- La misma **posición básica** o **posición con valor base**, con o sin variación difícil, y en el mismo filo y pie, no puede presentarse más de dos veces en todo el programa. Por ejemplo: Camel con pie derecho en filo atrás exterior en posición básica y Camel con pie derecho en filo atrás exterior en variación de posición difícil Forward, serán consideradas la misma posición, por lo tanto ya no podría ser presentada una tercera vez). Si esto ocurriera la tercera de las posiciones repetidas **NO** tendrá valor e irá acompañada del símbolo * que la invalidará, pudiendo esta acción afectar al resto de la pirueta (por ejemplo si estuviéramos ante una pirueta Combinada de dos posiciones, una de ellas invalidada por ser la tercera vez que se repite. El resultado final sería que toda la pirueta quedaría invalidada por no cumplirse la definición de COMBO SPIN que obliga a la presencia de dos posiciones confirmadas).
- **Cualquier variación difícil o posición difícil de una pirueta (Solo Spin o Combo Spin) puede contarse como máximo una vez por programa.** Por ejemplo la variación de posición difícil Sideway en una Sit Spin sólo será considerada por el Panel Técnico una sola vez por programa. **La segunda vez que se utilice, el bonus que implica será ignorado por el panel técnico, aunque si recibirá el valor base de la pirueta.**

- Para cada salto del combinado de saltos que no sea un salto de conexión, se añadirá un porcentaje al valor base.
- 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 y especificar dónde el patinador intentará un Lutz.

3.3 Programa Corto

- La suma total de la nota de Impresión Artística será multiplicada por un factor de 1.0.

3.3.1. Programa Corto Junior y Senior

- Un (1) salto tipo Axel: Simple, Doble o Triple. Salto de Vals (Inglés) no está permitido.
- Un (1) Combo Jump: De dos (2) a cuatro (4) saltos incluyendo en el total los saltos de conexión. Cada salto que se incluya en la combinación contará con un incremento de su valor base, en función de un porcentaje establecido para cada caso (ver apartado 4.4.1).
- Un (1) Solo Jump precedido por pasos: Doble o Triple. No puede haber pausa entre los pasos y el inicio del salto. Si un patinador realiza un salto simple (una vuelta) será invalidado por el panel técnico con el símbolo *. No está permitido realizar un salto tipo Axel en este apartado.
- Una (1) Solo Spin: Se permite, además de la posición básica, las variaciones de posición difícil siempre que para alcanzarlas no se invierta más de dos rotaciones en la preparación de la misma; de lo contrario será considerado pirueta combinada.
- Una (1) Combo Spin: Mínimo 2 posiciones, máximo 5 posiciones. Obligatoriamente una de estas posiciones debe ser una Sit (posición baja). **Aclaración: Mínimo dos (2) rotaciones por posición para que estas sean confirmadas (en el año 2019 era suficiente con una rotación)**
- Una (1) en secuencia de pasos (Footwork sequence): Máximo cuarenta (40) segundos.

3.3.2. Programa Corto Cadete y Juvenil

- Un (1) Axel simple.
- Un (1) Combo Jump: De dos (2) a cuatro (4) saltos incluyendo en el total los saltos de conexión. Cada salto que se incluya en la combinación contará con un incremento de su valor base, en función de un porcentaje establecido para cada caso (ver apartado 4.4.1).
- Un (1) Solo Jump precedido por pasos: Simple, Doble o Triple. No puede haber pausa entre los pasos y el inicio del salto. No está permitido realizar un salto tipo Axel en este apartado.
- Una (1) Solo Spin: Se permite, además de la posición básica, las variaciones de posición difícil siempre que para alcanzarlas no se invierta más de dos rotaciones en la preparación de la misma; de lo contrario será considerado pirueta combinada.
- Una (1) Combo Spin: Mínimo 2 posiciones, máximo 5 posiciones. Obligatoriamente una de estas posiciones debe ser una Sit (posición baja).
- Una (1) en secuencia de pasos (Footwork sequence). **Aclaración: Para categoría JUVENIL (Youth): Máximo nivel 4 y cuarenta (40) segundos. Para categoría CADETE: Máximo nivel 3 y treinta (30) segundos.**

3.4 Programa Largo

- Como norma general, todos los elementos serán llamados por el Panel Técnico. Sin embargo, si hubiera que eliminar alguno por incumplimiento del reglamento se utilizará el símbolo * y el elemento dejará de tener valor.

3.4.1. Programa Largo Senior

ITEM	CLARIFICATION
Jumps	<p>Máximo ocho (8) elementos de salto para hombres; y siete (7) para mujeres</p> <ul style="list-style-type: none"> - Máximo tres (3) COMBO JUMP. Sólo uno de ellos puede tener un máximo de cinco (5) salto y el resto podrá contener como máximo tres (3) saltos, incluyendo en ellos los saltos de conexión. - Es obligatoria la presencia de un salto tipo Axel.

	<ul style="list-style-type: none"> - Axel simple y cualquier doble o triple (o saltos de más rotaciones) no realizarse más de dos (2) veces. Si alguno de estos saltos se presenta dos veces en el mismo programa, al menos una de ellas deberá ser en combinación. Para que dos saltos sean considerados iguales deberán presentar la misma nomenclatura. Por ejemplo: Toe-Loop simple (1T) y Toe- Loop doble (2T) no será el mismo salto.
Spins	<p>Máximo tres (3) piruetas, mínimo dos (2). Debe haber al menos una pirueta de cada uno de los siguientes tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una (1) Solo Spin - Una (1) Combo Spin (Máximo 5 posiciones) <p>La misma posición (posición básica o posición valor base, con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).</p> <p>RECORDATORIO: En una Combo SPIN, mínimo dos rotaciones por posición para que estas sean confirmadas en categorías Junio y Senior.</p>
Footwork Sequence	Máximo una (1) Secuencia de Pasos. Máximo 40 segundos.
Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos toda la superficie de la pista.

3.4.2. Programa Largo Junior

ITEM	CLARIFICATION
Jumps	<p>Máximo ocho (8) elementos de salto para hombres; y siete (7) para mujeres</p> <ul style="list-style-type: none"> - Máximo tres (3) COMBO JUMP. Sólo uno de ellos puede tener un máximo de cinco (5) salto y el resto podrá contener como máximo tres (3) saltos, incluyendo en ellos los saltos de conexión. - Es obligatoria la presencia de un salto tipo Axel. - Axel simple y cualquier doble o triple (o saltos de más rotaciones) no realizarse más de dos (2) veces. Si alguno de estos saltos se presenta dos veces en el mismo programa, al menos una de ellas deberá ser en combinación. Para que dos saltos sean considerados iguales deberán presentar la misma nomenclatura. Por ejemplo: Toe-Loop simple (1T) y Toe- Loop doble (2T) no será el mismo salto.
Spins	<p>Máximo tres (3) piruetas, mínimo dos (2). Debe haber al menos una pirueta de cada uno de los siguientes tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una (1) Solo Spin - Una (1) Combo Spin (Máximo 5 posiciones) <p>La misma posición (posición básica o posición valor base, con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).</p> <p>RECORDATORIO: En una Combo SPIN, mínimo dos rotaciones por posición para que estas sean confirmadas en categorías Junio y Senior.</p>
Footwork Sequence	Máximo una (1) Secuencia de Pasos. Máximo 40 segundos.
Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos toda la superficie de la pista.

3.4.3. Programa Largo Juvenil

ITEM	CLARIFICATION
Jumps	<p>Máximo seis (6) elementos de salto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Máximo tres (3) COMBO JUMP. Sólo uno de ellos puede tener un máximo de cinco (5) salto y el resto podrá contener como máximo tres (3) saltos, incluyendo en ellos los saltos de conexión. - Es obligatoria la presencia de un salto tipo Axel. - Al menos uno de los saltos del programa debe ser un doble obligatoriamente. - Axel simple y cualquier doble o triple (o saltos de más rotaciones) no pueden repetirse más de dos (2) veces. Si alguno de estos saltos se presenta dos veces en el mismo programa, al menos una de ellas deberá ser en combinación. Para que dos saltos sean considerados iguales deberán presentar la misma nomenclatura. Por ejemplo: Toe-Loop simple (1T) y Toe- Loop doble (2T) no será el mismo salto.
Spins	<p>Máximo tres (3) piruetas, mínimo dos (2). Debe haber al menos una pirueta de cada uno de los siguientes tipos:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Una (1) Solo Spin - Una (1) Combo Spin (Máximo 5 posiciones) <p>La misma posición (posición básica o con valor base, con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).</p>
Footwork Sequence	Máximo una (1) Secuencia de Pasos. Máximo 40 segundos y Nivel 4.
Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos toda la superficie de la pista.

3.4.4. Programa Largo Cadete

ITEM	CLARIFICATION
Jumps	<p>Máximo cinco (5) elementos de salto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Máximo dos (2) COMBO JUMP. Sólo uno de ellos puede tener un máximo de cinco (5) salto y el resto podrá contener entre dos (2) y tres (3) saltos, incluyendo en ellos los saltos de conexión. - Es obligatoria la presencia de un salto tipo Axel. - Al menos uno de los saltos del programa debe ser un doble obligatoriamente. - Axel simple y cualquier doble o triple (o saltos de más rotaciones) no pueden repetirse más de dos (2) veces. Si alguno de estos saltos se presenta dos veces en el mismo programa, al menos una de ellas deberá ser en combinación. Para que dos saltos sean considerados iguales deberán presentar la misma nomenclatura. Por ejemplo: Toe-Loop simple (1T) y Toe- Loop doble (2T) no será el mismo salto.
Spins	<p>Máximo tres (3) piruetas, mínimo dos (2). Debe haber al menos una pirueta de cada uno de los siguientes tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una (1) Solo Spin - Una (1) Combo Spin (Máximo 5 posiciones) <p>La misma posición (posición básica o con valor base, con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).</p>
Footwork Sequence	Máximo una (1) Secuencia de Pasos. Máximo 30 segundos y Nivel 3.
Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos toda la superficie de la pista.

3.4.5. Programa Largo Infantil

ITEM	CLARIFICATION
Jumps	<p>Máximo cuatro (4) elementos de salto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Máximo 2 COMBO JUMP de 2 a 3 saltos (incluidos los Saltos de Conexión). - Es obligatoria la presencia de un Alex simple (1A). - Saltos de mas de dos rotaciones no están permitidos - El mismo salto no puede ser presentado más de dos (2) veces. Si algún salto se presenta dos veces en el mismo programa, al menos una de ellas deberá ser en combinación. Para que dos saltos sean considerados iguales deberán presentar la misma nomenclatura. Por ejemplo: Toe-Loop simple (1T) y Toe- Loop doble (2T) no será el mismo salto.
Spins	<p>Máximo tres (3) piruetas, mínimo dos (2). Debe haber al menos una pirueta de cada uno de los siguientes tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una (1) Solo Spin - Una (1) Combo Spin (Máximo 4 posiciones) <p>La misma posición (posición básica o con valor base, con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).</p>
Footwork Sequence	Máximo una (1) Secuencia de Pasos. Máximo 30 segundos y Nivel 3.
Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos toda la superficie de la pista.

3.4.6. Programa Largo Alevín

ITEM	CLARIFICACION
Jumps	<p>Máximo cuatro (4) elementos de salto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Máximo dos (2) COMBO JUMP de dos (2) saltos. - La presencia de un salto tipo Axel es obligatoria. - Sólo están permitidos saltos de una rotación, Axel simple (1A), doble Toe-Loop (2T) y doble Salchow (2S) tanto sueltos como en combinación. - El mismo salto no puede ser presentado más de dos (2) veces. Si algún salto se presenta dos veces en el mismo programa, al menos una de ellas deberá ser en combinación. Para que dos saltos sean considerados iguales deberán presentar la misma nomenclatura. Por ejemplo: Toe-Loop simple (1T) y Toe- Loop doble (2T) no será el mismo salto.
Spins	<p>Máximo dos (2) piruetas. Debe haber al menos una pirueta de cada uno de los siguientes tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una (1) Solo Spin - Una (1) Combo Spin (Máximo 3 posiciones) <p>La misma posición (posición básica o con valor base, con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).</p>
Footwork Sequence	Máximo una (1) Secuencia de Pasos. Máximo 30 segundos y Nivel 2.
Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos toda la superficie de la pista.

3.4.7. Programa Largo Benjamín

ITEM	CLARIFICACION
Jumps	<p>Máximo tres (3) elementos de salto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Máximo una (1) combinación de dos (2) saltos. - Solo están permitidos saltos de una (1) rotación, salto de Vals (Inglés) y Axel (1A) tanto sueltos como en combinación. - El mismo salto no puede presentarse más de dos veces en todo el programa. Si se realiza dos veces el mismo salto, al menos una de ellas debe estar en el combinado.
Spins	<p>Máximo dos (2) piruetas. Debe haber al menos una pirueta de cada uno de los siguientes tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una (1) Solo Spin - Una (1) Combo Spin (Máximo 2 posiciones) <p>La misma posición (posición básica o con valor base, con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).</p>
Footwork Sequence	<p>Máximo una (1) Secuencia de Pasos de Máximo 20 segundos y Nivel 1.</p> <p>Los cuatro (4) pasos y giros que se contarán para lograr el nivel son: Cruzado por Delante, Tres Interior, Tres Exterior y Mohawk Abierto.</p>
Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos el 50% de la superficie de patinaje.

4 ELEMENTOS TÉCNICOS

4.1 Saltos (jumps)

En Patinaje Artístico en Línea los saltos tendrán algunas consideraciones especiales:

- El aterrizaje de los saltos podrá estar asistido por el freno (punta del pie) levemente. Esta asistencia consistirá en una mera amortiguación del impacto del patín en el suelo, de no más de un segundo, y no un apoyo completo que evite la pérdida del equilibrio del patinador. El resultado final será: 1º freno y 2º plantilla completa del patín.
- **Salto Loop:** Se permite la asistencia del freno en el despegue. Además, la entrada podrá realizarse sobre dos pies y utilizar la punta derecha del patín (en el caso de un patinador diestro) para impulsarse en el momento de iniciar el despegue.
- Una salto será considerado **Under rotated** cuando falte $\frac{1}{4}$ o menos de $\frac{1}{4}$ de vuelta, del número de rotaciones requeridas. Irán acompañados del símbolo "<". El sistema reducirá el valor base del salto en un 30% en el caso de los saltos de 1 rotación o dobles, y en un 20% en el caso de los triples y los cuadruples. Cuando la recepción de un salto es ejecutada en curva, con un máximo de $\frac{1}{12}$ de falta de rotación (es decir, 5 minutos, si consideramos el círculo descrito como si de un reloj se tratase) y además no hay corrección sobre el freno (giro de corrección) sino que se mantiene la descripción del curva en un claro filo de salida, EL SALTO SERÁ CONSIDERADO COMO COMPLETO.
- Un salto será considerado **Half-rotated** cuando falte más de $\frac{1}{4}$ de vuelta y hasta $\frac{1}{2}$ vuelta del número de rotaciones requeridas. A la nomenclatura del salto se le añadirá el símbolo "<<" y se deducirá un 50% del valor base del salto en el caso de simples o dobles; un 40% en el caso de los triples; y un 30% en el caso de los cuadruples.
- Un salto se considerará **Downgraded** si falta más de $\frac{1}{2}$ 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.
- **Downgraded:** Es la denominación que recibirán los saltos a los que les falte media o más vuelta. A la nomenclatura del salto se le añadirá el símbolo "<<<" y pasará a tener el mismo valor base que su salto homólogo de categoría inferior (con una rotación menos). Ejemplo: 3S<<< (Triple Salchow Downgraded) tendrá el mismo valor base de un 2S (Doble Salchow).
- Todos los saltos en los que en el despegue haya una anticipación de más de $\frac{1}{2}$ vuelta recibirán la consideración de Downgrade.
- En los combinados de saltos, cada uno de ellos (siempre que no sean de conexión, es decir, No Jump) recibirá un QOE que evaluarán los jueces. Ejemplo: 2T (+1) + NJ + 2S (+1).

4.1.1. Porcentajes que incrementan el valor de los saltos.

Existen varias situaciones en las que el valor base de los saltos podrá incrementarse en un porcentaje determinado:

- Si es ejecutado en la segunda mitad del programa tendrá un 10% más del valor de base siempre que esto suceda en el PROGRAMA LARGO de las categorías: Cadete, Juvenil, Junior y Senior
- Si es presentado en una combinación, tendrá un porcentaje mayor según el tipo de salto:
 - 2% Toe-loop y Salchow.
 - 7% Flip, Lutz y Loop.
 - 8% Axel.
 - 9% Doble Toe-loop y Doble Salchow.
 - 14% Double Flip, Doble Lutz y Doble Loop.
 - 15% Doble Axel.
 - 16% Triple Toe-loop y Triple Salchow.
 - 21% Triple Flip, Triple Lutz y Triple Loop.
 - 22% Triple Axel.
 - 23% Cuadruple Toe-loop y Cuadruple Salchow.

- En un combinado de saltos, si dos saltos dobles o triples se realizan de manera consecutiva, es decir, sin saltos de conexión entre medio, el valor de dichos saltos se incrementará porcentualmente de la siguiente manera:
 - 10% Doble-Doble.
 - 20% Doble-Triple/Triple-Doble.
 - 30% Triple - Triple
- NOTA: El Doble Axel (2A) en combinado será considerado como un “triple” a la hora de otorgar estos porcentajes**

4.1.2. Aclaraciones

ITEM	CLARIFICATION
Jumps	<ul style="list-style-type: none"> • Un “Toe-Loop salvado” (cuando un patinador usa un toe-loop entre saltos de una combinación para salvar el elemento por pérdida del control), será considerado como “stepping out” con un QOE negativo para el salto inmediatamente anterior; y ese Toe-Loop salvado será llamado NO JUMP y ocupará un espacio. • El mismo tipo de Áxel, doble y triple pueden realizarse un máximo de dos veces. Si se presenta dos veces, una de ellas debe estar en combinación. Por ejemplo, si el patinador se cae en un 2F suelto y luego se vuelve a caer en otro 2F que se supone que era el primer salto del combinado, el sistema considerará éste 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. • El Panel Técnico solo puede ver la repetición a velocidad normal para determinar la degradación en la entrada (normalmente en el Toe-Loop, Salchow, Loop). • 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 jump	<ul style="list-style-type: none"> • La presencia de saltos de conexión Underrotated entre saltos principales (dobles o triples), disminuirá la calidad del siguiente salto. Ej. Doble Loop + Thoren (underrotated) + Doble Salchow. En este caso, el doble Salchow no tendrá buen QOE. • Mínimo dos (2) saltos para que una combinación sea llamada. • Si entre dobles y/o triples hay saltos de una vuelta (saltos de conexión) el siguiente doble o triple será valorado por los jueces con la siguiente particularidad: <ul style="list-style-type: none"> ○ No más de +1 si hay dos (2) saltos de conexión. ○ No más de 0 si el número de saltos de conexión es tres (3). • En general, un salto en un combinado debe continuar sobre el mismo pie de aterrizaje del salto anterior. • Un doble tres en el aterrizaje de cualquier salto interrumpirá el combinado. La parte ejecutada correctamente se considerará en la puntuación técnica. • En general, para que un step out no interrumpa el combinado deber hacer al menos media rotación de un salto en el aire y entonces se permitirá ejecutar un giro tres para corregir la falta de rotación y continuar así con el combinado.
Lutz	<p>Es responsabilidad del Panel Técnico llamar el Lutz si se cumplen las características técnicas requeridas. De lo contrario, 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.</p>

Llamadas	Todos los saltos y combinados de saltos serán llamados por el Panel Técnico. El sistema y el Juez Árbitro comprobarán si deben ser contados basándose en las reglas y limitaciones.
Saltos en exceso	Cuando un patinador realiza más saltos de los permitidos, el sistema no contabilizará el valor de los saltos en exceso en la suma global.

4.2 Piruetas (spins)

Una pirueta será considerada realizada cuando el patinador cumpla las siguientes reglas:

- Solo Spin: Mínimo dos (2) rotaciones continuas en la posición ya alcanzada para ser llamada.
- Combo Spin: Deberán cumplirse los siguientes mínimos:
 - **Junior y Senior**: Mínimo dos (2) posiciones con la rotación y la postura correcta. Cada posición deberá tener un mínimo de dos (2) rotaciones continuas con la postura corporal reglamentaria ya alcanzada para ser llamada.
 - Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil: Mínimo dos (2) posiciones con la rotación y la postura correcta. Cada posición deberá tener un mínimo de una (1) rotación continua con la postura corporal reglamentaria ya alcanzada para ser llamada.

Cada pirueta o posición que no llegue al mínimo de vueltas requerido o no alcance la postura corporal reglamentaria será considerada como No Value (sin valor). Si en una pirueta combinada de tres posiciones una de ellas no alcanza los mínimos establecidos, se considerará una posición “No Confirmed” (No confirmada), pero el resto de posiciones si contarán. Ejemplo: Camel - Sit No Confirmed- Camel = Camel + Camel.

4.2.1. Especificaciones generales

- Se permite que el eje rotacional de cada posición esté asistido por el freno, u oscile entre la primera rueda y el freno, debido a la dificultad de marcar un filo con el patín de línea y por el alto rozamiento angular que se produce al tener las ruedas adheridas a un eje fijo no flexible. Por este motivo, las piruetas de patinaje artístico en línea generalmente carecerán de filo, de ahí que los jueces deberán centrar su atención en la correcta ejecución de la posición (desde el punto de vista postural) y el número de rotaciones alcanzadas por el patinador.
- El número de rotaciones en posición Upright es ilimitado al finalizar cualquier Solo Spin y no debe considerarse como un cambio de posición. Esto se aplicará siempre que la Upright de salida sea en posición básica y no haya ninguna variación difícil de la posición o cambio de pie. En el caso de la Combo Spin, la pirueta Upright será llamada siempre que vaya en medio de otras dos posiciones o cuando se realice después de un cambio de pie o de filo o **cuando se realice al final de la pirueta pero con una variación difícil de la posición básica o con las piernas y los brazos en una clara disposición coreográfica y artística.**
- Movimientos del cuerpo que afecten de una manera importante al equilibrio, aumentando la dificultad de la pirueta serán considerados como un plus por los jueces a la hora de otorgar sus QOE.
- Si las piruetas son ejecutadas sin variaciones difíciles, los jueces NO DEBEN dar +3.
- En una Combo Spin, los jueces darán un único QOE para la totalidad de las posiciones.
- Para la pirueta Inverted (Reversada), la flexión de la pierna libre no se considerará como una variación difícil de la posición básica.
- La posición Biellmand será considerada una variación difícil de la Camel y no de la Upright.
- **Las piruetas combinadas para Cadete, Juvenil, Júnior y Sénior pueden tener un máximo de cinco (5) posiciones, para Infantil el máximo son cuatro (4) posiciones; y para Alevín y Benjamín el máximo son tres (3) posiciones.**

4.2.2. Entrada difícil

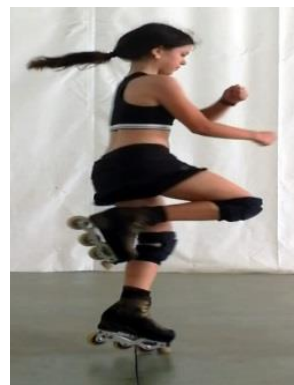
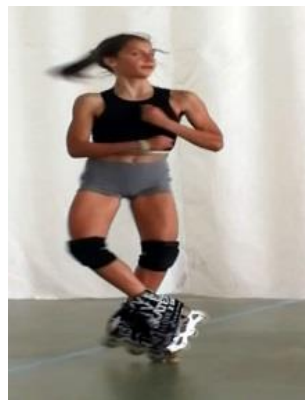
Las entradas difíciles para las piruetas son:

- Fly Camel.
- Butterfly.
- Cualquier posición acrobática que altere el equilibrio y convierta en difícil la entrada (por ejemplo: Carlotte o Molino o pierna libre sostenida durante el traveling)

4.2.3. Posiciones Básicas

Las posiciones básicas de una piruetas son:

- **Upright:** Cuando la pierna que patina está extendida o semi-flexionada pero el cuerpo no está paralelo al suelo, sino que está en vertical.



- **Sit:** La cadera de la pierna portante (La pierna del pie que está patinando) no debe estar por encima de la altura de la rodilla de dicha pierna. La línea formada por el cuádriceps de la pierna portante puede estar como máximo a una altura paralela al suelo (en cuanto al ángulo de flexión de la rodilla portante se refiere).



- **Camel:** El cuerpo estará paralelo al suelo y la pierna libre atrás con la rodilla o la punta del patín más alta que la cadete.



- **Heel:** Es una pirueta en posición Camel pero ejecutada sobre la rueda del talón.



- **Inverted:** Es una pirueta en posición Camel pero con el cuerpo bocarriba (en posición invertida). Dado la dificultad de realizar esta posición con los patines de línea, para que la pirueta Inverted sea llamada deben cumplirse los siguientes mínimos: Al menos el 80% del tronco, los dos hombros y al menos una cadera deberá mirar hacia el techo y estar paralelas al suelo.



4.2.4. Variaciones difíciles de las posiciones Básicas

Variaciones de la posición Upright

- **Forward:** Torso flexionado hacia adelante.



- **Layback:** Espalda arqueada hacia atrás con el pecho y hombros mirando hacia el techo.



- **Sideways:** Pierna libre en ángulo de 150 grados con espalda recta.



- **Heel:** Pirueta Upright sobre una rueda (con las dos ruedas delanteras levantadas)

Variaciones de la posición Sit

- **Forward:** Pierna libre estirada adelante con el torso completamente inclinado sobre la pierna. **La cabeza y la frente debe estar pegadas o lo más cerca posible de la rodilla de la pierna libre que estará estirada.**



- **Sideways:** Pierna al lado y punto de equilibrio desplazado hacia uno de los lados. Los hombros y el tronco deberán estar torsionados, obligatoriamente hacia uno de los lados.



- **Behind:** Pierna libre atrás estirada o doblada.



Variaciones de la posición Camel

- **Forward:** La línea de los hombros o el pecho tiene que estar casi paralela al suelo. La pierna libre deberá estar sostenida atrás con una mano. La espalda estará arqueada y dicho arco debe quedar por encima de la pelvis. Se debe vigilar que la rodilla de la pierna libre no está por debajo de la cadera portante.



- **Sideways:** La línea de los hombros estará torsionada hasta la vertical y formará una línea perpendicular al suelo. La pierna libre deberá estar sostenida atrás.
- **Torso Sideways:** Pierna libre y brazo estirados. La cogida de la pierna es por detrás de la línea de hombros. El pecho estará erguido y no paralelo al suelo (como en la Camel Forward).
- **Layover:** Con la línea de hombros girados hasta situarse en vertical o perpendicular al suelo, pero sin pierna libre cogida. La cadera estará abierta, es decir, también girada hacia el lateral.

- **Biellmann:** El pie estará más alto que la cabeza y será sostenido al menos con una mano por detrás de la espalda con el torso en posición vertical. La sujeción estará muy cerca del eje rotacional y la espalda deberá arquearse. La pierna portante deberá estar lo más estirada posible. **El ángulo que forma la espalda y los isquiotibiales de la pierna libre tienen que ser menor de 90°.**



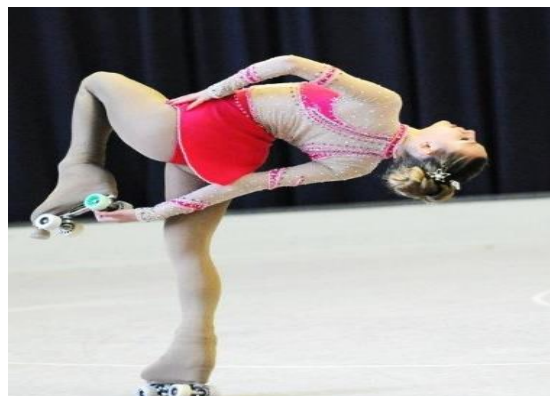
Variaciones de la posición Heel

- **Layover:** Similar a la posición Layover de Camel pero sobre el talón.
- **Forward and Sideways:** Misma variación que en la Camel pero con el talón del pie portante levantado (sobre una rueda).



Variation of the Inverted position:

- **Bryant:** Con pierna libre sostenida en cruzado y al menos el 80% del tronco, los dos hombros y al menos una cadera deben estar boca arriba y paralelos al suelo. La dificultad de esta posición está en la fase de centrado de la pirueta ya que se pasará de una posición Camel con la pierna cogida a posición Inverted con pierna sostenida.



4.2.5. Solo Spin

Dependiendo de las características que tenga la pirueta, la bonificación que aplicará el panel técnico será la siguiente:

- Una pirueta de una posición con más de cinco (5) rotaciones tendrá un 20% adicional sobre el valor de la pirueta, **excepto en la posición Inverted en la que la bonificación se otorgará con tres (3) o más rotaciones.**
- Una Solo Spin realizada con una entrada difícil tendrá un 15% adicional sobre el valor de la pirueta. Por entrada difícil se entiende cualquier movimiento que afecte al punto de equilibrio durante la fase de centrado y/o preparación: Ejemplo: Molinos (Charlotte) durante la fase de centrado; Fly (Entrada en salto) con la posición de aterrizaje ya alcanzada en el aire (Camel o Sit); y Travelling (Entrada con desplazados) con la pierna libre sostenida por detrás de la espalda durante los desplazados e incluso durante la fase de centrado.
- Variaciones difíciles en la pirueta Upright:
 - Forward: **+ 1 punto extra**
 - Layback: **+ 1 puntos extra**
 - Sideway: **+ 2 puntos extra**
 - Upright heel: **+1 puntos extra**
- Variaciones difíciles en la pirueta Sit:
 - Forward: **+60% en el valor base de la pirueta**
 - Sideway: **+20% en el valor base de la pirueta**
 - Behind: **+30% en el valor base de la pirueta**
- Variación difíciles en la pirueta Camel:
 - Biellmann: **+2 puntos y más el 80% en el valor de la pirueta**
 - Torso Sideway: **+70% en el valor de la pirueta**
 - Layover: **+20% en el valor base de la pirueta**
 - Forward: **+20% del valor base**
 - Sideway: **+20% del valor base**
- Variaciones difíciles en la pirueta Heel:
 - Layover: **+30% en el valor base de la pirueta**
 - Forward: **+50% en el valor de la pirueta**
- Variación difícil de la pirueta Inverted:
 - Bryant: **+25% en el valor base de la pirueta de la pirueta**

A pesar de estas posiciones descritas, cualquier innovación presentada por el patinador en una pirueta que suponga una variación importante en el punto de equilibrio con respecto a la posición básica, y que no esté incluida en listado anterior, podrá ser considerada como una “Variación Difícil”. Será a discreción del Panel Técnico el tomar esta opción en consideración. De ser así, se consideraría una “Variación Estandar” y no podrá tener un incremento superior al 20% del valor de su pirueta base correspondiente.

4.2.6. Combo spin

Las piruetas combinadas serán consideradas como tal cuando haya un cambio de filo, pie, posición o salto para cambiar de pie. El número máximo de posiciones en una pirueta combinada es de cinco (5).

El Panel Técnico llamará cada posición durante la Combo Spin y el sistema sumará los valores de cada posición llamada.

Los jueces otorgarán un QOE para toda la pirueta combinada.

El valor de la Combo Spin podrá verse incrementado de dos formas:

- Por las features alcanzadas en cada posición (ver apartado 4.2.4). El incremento será en el valor de cada posición, antes de la suma global. En el caso de una entrada difícil, el valor que se incrementará (15%) será el de la primera posición, siempre que esté confirmada.
- Por el orden y la forma en la que se suceden dichas posiciones. En los siguientes casos, el incremento del valor se hará en la suma total de todas las posiciones:
 - Sit spin entre dos piruetas Camel y/o Heel y/o Interved: +15% sobre el valor de la combinación.
 - Cambio de pie ejecutado en salto o butterfly: +15% sobre el valor de la combinación.
 - Ambos sentidos inmediatamente después el uno del otro en posiciones Sit, Camel, Heel o Inverted: + 20% sobre el valor de la combinación.

4.2.7. Resumen de Features en Solo y Combo Spin

SPIN	VALOR ADICIONAL
Más de 5 rotaciones (para las Solo Spin)	20% de la Solo Spin
Más de 3 rotaciones en una posición Inverted	
Entrada difícil (Para Solo Spin y Combo Spin)	15% (si se ejecuta en una combo la bonificación sólo en la primera posición si está confirmada)
Upright position	
Forward	1 punto
Layback	1 punto
Sideways	2 puntos + el 50% (del valor base de la Sit)
Upright heel	1 punto
Sit position	
Sit sideways	20%
Sit forward	60%
Sit behind	30%
Camel position	
Biellmann	2 puntos y el 80% (del valor base de la Camel)
Torso sideways	70%
Layover camel	20%
Layover heel	30%
Bryant	25%
Camel Forward o Sideway (Pierna cogida)	20%
Heel Forward o Sideways (Pierna cogida)	40%
Combination spin	
Sit Spin entre dos Camel y/o Heel y/o Inverted	15% adicional en la Sit y en las posiciones realizadas después
Cambio de pie ejecutado en Salto o con un movimiento que implique una alteración del punto de equilibrio	15% adicional en las posiciones ejecutadas después del cambio.

Incluir ambas direcciones una inmediatamente después de la otra en Sit Spin, Camel, Heel o Inverted.	20% adicional en las posiciones ejecutadas después del cambio de dirección.
--	---

4.2.8. Clarificaciones

ITEM	CLARIFICATION
Spin Not Confirmed - No Spin	<ul style="list-style-type: none"> Caída antes de iniciarse la pirueta (en el Travelling o en la fase de centrado) o durante la ejecución de la primera posición de una Combo Spin. Posición Obligatoria no lograda o no realizada (Por ejemplo la Sit) Posición no realizada correctamente, según las definiciones (ver apartados 4.2.2 y 4.2.3). El panel técnico llamará la posición + el calificativo "Not Confirmed" (no confirmada). Menos rotaciones de las requeridas: Para la Solo Spin, mínimo dos (2) rotaciones; y para la Combo Spin, mínimo dos (2) rotaciones por posición en Junior y Senrio y una (1) rotación por posición en el resto de categorías.
Combo Spin	<ul style="list-style-type: none"> Si una de las posiciones de una Combo Spin es Not Confirmed y el resto sí, la pirueta será llamada pero el QOE de los jueces no será mayor a 0. En una Combo Spin, si solo se confirma una (1) posición por el Panel Técnico, el global de la pirueta no tendrá valor (no value). Si la posición de antes y de después de un cambio de pie difícil no es confirmada (no spin), el cambio difícil será llamado pero no se aplicará la bonificación correspondiente. Tras ejecutar una variación tipo "Sit in Between two Camels" o "Cambio de pie difícil", en el momento en el que haya alguna posición no confirmada, dejará de aplicarse la bonificación. Si el eje de la pirueta se desplaza de manera evidente al realizar un cambio de pie, los jueces considerarán la combinación como un elemento de baja calidad. Para que dos Combo Spins sean "diferentes", el patinador no puede hacer el mismo tipo de piruetas (pie / filo / dirección) consecutivamente 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.
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 correctamente, la combinación entera no recibirá valor (NO VALUE).
Entering or preparing a position	<ul style="list-style-type: none"> Para alcanzar cualquier posición (básica o variación difícil) el patinador no podrá exceder en la preparación el número de rotaciones mínimo establecido para que una pirueta sea llamada. Es decir: Una (1) rotación en la Combo Spin (en las categorías Benjamín, Alveín, Infantil, Cadete y Juvenil); y dos (2) rotaciones en la Solo Spin o en la Combo Spin de Junior y Senior. Si no se cumple esta norma, la preparación y la posición serán consideradas DOS (2) posiciones diferentes y el resultado final tendrá efecto en el cómputo global del programa (Por ejemplo si una Solo Spin se convierte en una Combo Spin). Ejemplo 1: Si un patinador realiza dos vuelta en posición Camel para preparar una Heel la pirueta será llamada: Combo Spin (Camel confirmed + Heel confirmed). Ejemplo 2: En una pirueta combinada, si un patinador tarda más de una vuelta en preparar una Cámel Forward la pirueta se llamará: Camel + Camel Forward, por lo tanto serán dos (2) posiciones y no una.
Difficult positions	<ul style="list-style-type: none"> Para que los jueces consideren como QOE + una posición difícil, esta debe suponer una variación importante del punto de equilibrio, con estiramiento muscular y tensión. Ej. Inverted - Bryan, donde están involucrados los brazos y la pierna libre y tronco. Los movimientos coreográficos que no afecte al punto equilibrio durante la ejecución de la pirueta no serán considerados una posición difícil, pero los jueces lo podrán tener en cuenta para otorgar un QOE+ a dicha posición básica. No hay límite del número de variaciones/posiciones difíciles usadas, sin embargo, la misma posición/variación difícil será contada como máximo una sola vez por programa. Si la posición de después de una entrada difícil está no confirmada (no spin), la entrada difícil no estará confirmada.
Entrada en Salto o Cambio de pie en Salto.	<p>El salto deberá tener alguna de las siguientes posiciones en el aire:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posición Sit. Butterfly split: cuerpo, brazos y piernas extendidas y paralelas. Flying Camel. <p>Para que el cambio de pie ejecutado con un salto quede confirmado, primero deberá ejecutarse correctamente /y por tanto quedar confirmada) la posición anterior y/o la posición posterior al salto.</p>
Calls	<ul style="list-style-type: none"> Todas las Solo Spin o Combo Spin serán llamadas por el Panel Técnico. Será el Panel Técnico el que comprobará si dicha pirueta o dicha posición debe ser contada basándose en las limitaciones del reglamento. Caídas (Falls): En una Solo Spin, la pirueta será llamada sólo si se han realizado correctamente dos (2) rotaciones. En una pirueta combinada las posiciones logradas antes de la caída serán llamadas, exceptuando aquella en la que se haya producido la caída.
Piruetas en Exceso	<ul style="list-style-type: none"> Todas las posiciones consideradas "extra" (por ejemplo la sexta posición en una pirueta combinada de máximo 5 posiciones) o "repetición" (como por ejemplo la tercera vez que se haga la misma posición con valor base en el mismo pie y filo durante el programa) serán llamadas por el panel técnico pero el Juez Árbitro las invalidará utilizando el símbolo *.

4.3 Footwork Sequence

4.3.1. 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.

4.3.2. 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.	Nivel B + 8 giros + 3 Features diferentes.	Nivel B + 10 giros + 4 Features diferentes.

4.3.3. Tipos de FEATURES

1. **Movimientos corporales:** Se requieren tres (3) movimientos corporales diferentes.
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 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.

4.3.4. 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.
- Ninguno de los tipos de giro se puede contar más de dos veces.

- El giro tipo tres no será contabilizado para obtener el nivel.
- Los giros del cluster están incluidos en los necesarios para alcanzar el nivel.
- 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 no se contarán.
- Si un patinador apoya la pierna libre en el suelo a la salida de un giro, este no contará.
- **Para la feature número 1: No se contarán los movimientos realizados al principio o al final de la secuencia mientras los patinadores estén parados.**
- **Para la feature número 4, no es obligatorio realizar el mismo tipo de giro en ambas direcciones o con los dos pies para alcanzar el nivel.** Por ejemplo:

Primer ejemplo:

- Bracket derecho.
- Bracket izquierdo.
- Counter derecho.
- Counter izquierdo.
- Rocker derecho.
- Rocker izquierdo.

Segundo ejemplo:

- Bracket derecho.
- Counter izquierdo.
- Rocker derecho.
- Bracket izquierdo.
- Bucle horario.
- Traveling antihorario.

Tercer ejemplo:

- Bucle horario.
- Bucle antihorario.
- Traveling antihorario.
- Traveling horario.
- Bracket derecho.
- Rocker izquierdo.

- Los giros y/o pasos deben distribuirse a lo largo de toda la secuencia. No debe haber secciones largas sin giros o pasos. De lo contrario, los jueces darán un QOE negativo.
- 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 giros de los requeridos para el nivel máximo de la categoría, el nivel puede ser devaluado un grado.**
- **El Panel Técnico no puede revisar el elemento a cámara lenta.**

4.4 Secuencia Coreográfica

La Secuencia Coreográfica es una sucesión de pasos, giros y movimientos de patinaje que suponen el punto álgido coreográfico del programa en el que el patinador demuestre su máxima capacidad expresiva interpretando y patinando según el carácter de la música.

Puede incluir todo tipo de elementos técnicos como: pasos, split, ángel, pivotes, ina bauer, saltos, giros rápidos.

La secuencia tiene un valor fijo de 2.0. El panel técnico llamará la ejecución y los jueces darán el QOE pertinente.

La secuencia debe empezar de una posición parada y debe cubrir toda la pista de un lado corto al otro lado corto.

No hay un patrón establecido a seguir, pero si debe incluir algunos elementos:

- Un elemento de equilibrio, realizado a un pie, en el que la pierna libre esté elevada a la altura de la cadera (Por ejemplo: Un ángel). La posición deberá ser mantenida durante al menos 3 segundos o durante 10 metros.
- Un elemento de deslizamiento en el haya demostración de equilibrio pero con la posibilidad de tener los dos pies en el suelo (Ejemplo: Un águila). La posición deberá ser mantenida durante al menos 3 segundos o 10 metros.
- Un salto (máximo una rotación y no debe ser reconocido) o brinco coreográfico.

Al margen de estos elementos pueden incluirse giros y pasos (Como Mohawks, treses, brackets, etc...), pivotes (Como canadienses en cualquier filo) o pasos de taco.

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 Positivos

Los Jueces deben 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.

A continuación, se enumeran las distintas “features” posibles por elemento, en orden de importancia:

JUMPS
<ul style="list-style-type: none"> • Buena altura y longitud. • Buena extensión durante el aterrizaje y/o salida original y creativa. • Despegue difícil o inesperado. • Pasos claros y reconocibles y movimientos de patinaje ejecutados antes del despegue, que incrementen la dificultad del inicio del salto. • Posición difícil y artística en el aire y/o comenzar a rotar tarde, en suspensión (Delay). • Muy buena fluidez y velocidad horizontal en despegue y aterrizaje. • Que parezca que el salto se ejecuta sin aparente esfuerzo. • Ejecución del elemento con la música.
SPINS
<ul style="list-style-type: none"> • Buena habilidad y centralización rápida de la pirueta. • Buen control de la pirueta durante la 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 y/o posiciones originales no reconocidas • Número equilibrado de rotaciones para cada posición (Combo Spin). • Número de rotaciones mayor al mínimo (al menos 3 en la Solo Spin, al menos 2 por posición en la Combo Spin) • Ejecución del elemento con la música.

FOOTWORK SEQUENCE
<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 el uso claro de brazos, cabeza, hombros, pecho, pierna libre de una forma combinada durante mínimo 3 momentos durante la secuencia. Estos movimientos deben afectar el equilibrio del cuerpo. • Buena energía de ejecución. • Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. • La ejecución del elemento con la estructura musical. • Creatividad y originalidad.
CHOREO SEQUENCE
<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos pasos, nueva secuencia de pasos. • Patrón complejo. • Originalidad. • Variedad. • Musicalidad. • Movimientos claros. • Buena energía. • Buen control y uso de todo el cuerpo.

5.2 QOE Negativos

A continuación, se muestra una tabla con los valores negativos a aplicar por los jueces cuando se produce un error. En la columna de la derecha se muestran los errores en los cuales el juez disminuirá el QOE que tenía pensado otorgarle de inicio al elemento (fallos leves y medio-graves); en la columna de la izquierda se muestra el QOE que el juez debe otorgar obligatoriamente (fallos graves y muy graves).

Errores en los que el QOE es obligatorio	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores
JUMPS			
Downgrade (<<<)	-3	Sin velocidad (parados), sin altura, sin desplazamiento y posición pobre en el aire.	-1 ó -2
Caída	-3	Under-rotated (<)	-1
Recepción del salto en dos pies o con el pie contrario	-3	Despegue incorrecto (entrada incorrecta y excesiva anticipación)	-1 ó -2
Escapado/sobre rotado (Stepping out)	-2 ó -3	Falta de fluidez y ritmo entre saltos en un Combo Jump	-1 ó -2
Apoyar dos manos durante la recepción del salto	-3	Salida sucia (Mala posición o titubeos)	-1 ó -2
Realizar un doble tres o Toe Loop abierto (<<<) tras la caída del salto para salvarlo	-2 ó -3	Preparación larga	-1
Programa Corto: Hacer una pausa o no unir los pasos de enlace que deben realizarse justo antes del inicio del Solo Jump	-2	Apoyo leve de una mano o pierna libre	-1
		Half-rotated (<<)	-2
SPINS			
Apoyar las dos manos para evitar la caída	-3	Posición pobre y movimientos lentos	-1 a -3

Subir la Sit espín sobre dos pies	-3	Pobre ejecución del cambio de pie (exceso uso del freno y/o desplazado)	-1 a -3
Caída	-3	Pirqueta desplazada no bien centrada	-2 ó -3
		Apoyo de una mano o pierna libre para evitar la caída	-2 ó -3
		Tirones y pivotes para impulsarse	-2
		Traveling (entrada) mal ejecutada	-1
		Cambio de pie con eje desplazado	-2
		Falta de control (en la entrada, rotación, posición y salida)	
FOOTWORK SEQUENCE			
Caída	-3	Diseño incorrecto	-1 ó -3
		Tropezones	-1 ó -2
		Fuera de tiempo (fuera de música)	-1 ó -2
		Pobre velocidad y aceleración	-1
		Filos poco profundos	-2
CHOREO FOOTWORK SEQUENCE			
Caída	-3	Falta de musicalidad	-1 a -3
		Trastabillarse o tropezarse	-1 ó -2
		Fuera de tiempo (fuera de música)	-1 ó -2
		Falta de energía	-1 ó -2
		Ejecución pobre	-1 ó -2

6 COMPONENTES ARTÍSTICOS

La puntuación de Impresión Artística se obtendrá de la suma de cuatro (4) componentes:

- Habilidades de Patinaje (Skating skills)
- Transiciones (Transitions)
- Ejecución (Performance)
- Coreografía/Composición (Choreography/composition)

Para cada uno de estos componentes los jueces otorgarán una puntuación entre el 0.25 y el 10.

Para más información ver la guía de *Artistic Impression* de World Skate

6.1 Impresión Artística, según categorías

- Senior: Cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 10.0
- Junior: Cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 9.0.
- Juvenil: Cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 8.0
- Cadete, Infantil, Alevín y Benjamín: Cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 7.0.

7 PENALIZACIONES

Se aplicará una penalización en la suma total del programa (Contenido Técnico + Impresión Artística) cada vez que se dé uno de los siguientes casos:








7.1 Penalizaciones del Referee

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
Posición de pirueta obligatoria no intentada	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

7.2 Penalizaciones responsabilidad del Panel Técnico

















Falta un elemento obligatorio	1.0 punto
Elemento ilegal	1.0 punto






8 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)		

- Forward: Adelante
- Backward: Atrás
- Outside: Exterior
- In Side: Interior
- Natural rotation: Rotación en el sentido de trazo descrito por le patín
- Counter rotation: Rotación en contra-sentido
- Toe Push: Apoyo del freno
- Crossed Feet: Cruce de pies

- Ejemplo Waltz Jum (Inglés): FO ½ Tbo = Entrada en adelante exterior + media rotación en el aire girada en el sentido de la marcha + salida en atrás exterior

Figure	Number	Description	Factor	Denomination
	1	fo ½ Tbo	1	Three Jump (Waltz Jump)
	2a	fo 1 ½ Tbo	4	Axel Paulsen
	2b	fo 2 ½ Tbo	7	Double 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



Comité Nacional P.A.

Reus, Enero del 2020