



REGLAMENTO PARA LAS COMPETICIONES DE PATINAJE ARTÍSTICO EN LÍNEA - 2019

EN CASO DE INTERPRETACIÓN DEL CONTENIDO PREVALECE LA VERSIÓN EN INGLÉS

IN LINE (PAL)
By World Skate Artistic Technical Commission



**WORLD
SKATE**

Índice

1	PROPIEDAD	4
2	PATINAJE ARTÍSTICO EN LÍNEA (IN LINE SKATING)	4
	2.1 REQUISITOS DE VESTUARIO	4
	2.2 CALENTAMIENTOS OFICIALES EN COMPETICIÓN	5
3	CONTENIDO TÉCNICO (TECHNICAL CONTENT)	5
	3.1 DEFINICIONES INICIALES	5
	3.2 GENERAL	6
	3.3 PROGRAMA CORTO.....	7
	3.3.1. Programa Corto Junior y Senior (2:30 minutos +/- 5 segundos)	7
	3.3.2. Programa Corto Cadete y Juvenil (2:15 minutos +/- 5 segundos)	7
	3.4 PROGRAMA LARGO	8
	3.4.1. Programa Largo Senior	8
	3.4.2. Programa Largo Junior	9
	3.4.3. Programa Largo Juvenil.....	9
	3.4.4. Programa Largo Cadete	10
	3.4.5. Programa Largo Infantil	10
	3.4.6. Programa Largo Alevín.....	11
	3.4.7. Programa Largo Benjamín	12
4	ELEMENTOS TÉCNICOS	13
	4.1 JUMPS (SALTOS)	13
	4.1.1. Porcentajes que incrementan el valor de los saltos	14
	4.1.2. Aclaraciones.....	14
	4.2 SPINS (PIRUETAS)	15
	4.2.1. Especificaciones generales	15
	4.2.2. Posiciones Básicas.....	16
	4.2.3. Variaciones difíciles de las posiciones Básicas.....	17
	4.2.4. Solo Spin.....	21
	4.2.5. Combo spin	22
	4.2.6. Resumen de Features en Solo y Combo Spin	23
	4.2.7. Clarificaciones	23
	4.3 FOOTWORK SEQUENCE (SECUENCIAS DE PASOS)	25
	4.3.1. Definiciones	26
	4.3.2. Niveles.....	27
	4.3.3. Clarificaciones.....	27
	4.4 CHOREO SEQUENCE (SECUENCIA COREOGRÁFICA).....	28
5	QOE	28
	5.1 QOE POSITIVOS	29
	5.2 QOE NEGATIVOS.....	31
6	COMPONENTES ARTÍSTICOS	32
	6.1 IMPRESIÓN ARTÍSTICA SEGÚN CATEGORÍAS	32
7	PENALIZACIONES	32
	7.1 GENERALES.....	32
8	DESCRIPCIONES GENERALES	32

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 (IN LINE SKATING)

La competición estará compuesta de dos partes:

Programa Corto (Es el que se realiza primero)

- Junior y Senior 2:30 minutos +/- 5 segundos.
- Cadete and Juvenil 2:15 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 tendrán dos apartados:

- Contenido Técnico
- Componentes Artísticos (Impresión Artística)

Para más detalles, ver el documento *GENERAL Regulations (4.2 Roll Art-The System)* de World Skate

2.1 Requisitos de Vestuario

- En todas las competiciones de Patinaje Artístico sobre ruedas (inclusive en los días de entrenamientos oficiales) tanto el vestuario de los hombres como el de las mujeres debe estar en consonancia con el carácter de la música y no debe generar una situación embarazosa a patinadores, jueces o espectadores.
- El vestuario que tenga demasiado escote o que enseñe el abdomen será considerado como un vestuario para un espectáculo teatral y, por lo tanto, no adecuado para un campeonato de patinaje.
- Cualquier fragmento del vestuario como lentejuelas, ribetes, adornos de cristal o plumas, deberán estar bien fijadas al traje para no causar un perjuicio a los siguientes concursantes.
- El vestuario de la mujer debe estar creado de manera que cubra totalmente las caderas y la parte posterior de las mismas. Leotardos de corte francés están estrictamente prohibidos. Por ejemplo: Aquellos leotardos o medias que sean cortos y queden por debajo de la altura del hueso de la cadera.
- El traje del hombre no debe ser sin mangas. El escote no debe mostrar el pecho más allá de tres (3) pulgadas u ocho (8) centímetros por debajo de la clavícula.
- Todo material que implique apariencia de desnudez no está permitido. La parte de arriba del traje del hombre o la camisa deben estar bien sujetas a la cintura de los pantalones para evitar mostrar el abdomen desnudo durante la actuación.
- La apariencia de desnudez en una vestimenta será considerada como una violación del reglamento y por lo tanto el patinador tendrá una penalización (Esto significa, la

utilización excesiva de material o tela de media o color carne que aporta una apariencia de desnudez).

- Los accesorios y objetos de cualquier naturaleza (Gorros o diademas con cualquier tipo de material, etc...) no están permitidos. Esto significa que el vestuario tiene que ser el mismo desde el inicio hasta el final sin adiciones durante la actuación.
- Pintarse cualquier parte del cuerpo será considerado una práctica para un espectáculo teatral y por lo tanto no está permitido.
- Las penalizaciones que surjan como resultado de la violación de una de las reglas de vestuario será de 1.0. Por indicación del Juez Árbitro, esta penalización será deducida después de que las puntuaciones hayan sido asignadas (Es decir, de la nota final).

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).

El 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.

3 CONTENIDO TÉCNICO (TECHNICAL CONTENT)

El Contenido Técnico es la suma de los valores otorgados a los elementos técnicos que ha presentado un patinador durante su programa.

Para más información sobre el valor de dichos elementos, ver el documento *Free Skating Values 2019 de World Skate*.

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)
Heel (Talón)
Inverted (Reversada)

Todas estas posiciones básicas 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

- Los elementos extra no serán contados y no recibirán penalización.
- Todos los intentos ocuparán un espacio “específico” en el sistema. Si se repitiera algún elemento de los ya intentados, se tomará en consideración el primero de los dos y el segundo será anulado por el Controller con el símbolo *.
- El mismo salto no puede ser presentado más de dos (2) veces. Si esto ocurriera, el valor del tercero de estos saltos no se añadirá a la suma de la nota de Contenido Técnico y será marcado con el símbolo *
- La misma posición básica, con o sin variación difícil en el mismo filo y pie, no podrá presentarse más de dos veces. (Ejemplo: Camel pie derecho exterior atrás en posición básica y Camel pie derecho con variación Forward. En este caso, se contará dos (2) veces la misma posición básica y no podrá haber otra tercera). Si esto ocurriera el valor

de la segunda repetición (La tercera que se haga) no se añadirá a la suma de la nota de Contenido Técnico y se marcará con el símbolo *.

- Cualquier variación difícil de una posición básica contará sólo una (1) vez por programa. Por ejemplo: La variación Sideway en una Sit Spin sólo se tendrá en cuenta una vez en todo el programa. La segunda vez que aparezca no recibirá bonificación por variación difícil.
- En las combinaciones de saltos se aplicará un incremento al valor base de cada salto que no sea de conexión.
- Los elementos pueden ser presentados durante los programas en cualquier orden.
- Arrodillarse o tumbarse o estirarse en el suelo solo se permite una (1) vez y durante no más de cinco (5) segundos.

3.3 Programa Corto

- La suma total de la nota de Impresión Artística será multiplicada por un factor de 1.0.
- No habrá penalización si el patinador no presenta un elemento obligatorio.

3.3.1. Programa Corto Junior y Senior (2:30 minutos +/- 5 segundos)

- 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 principal que se incluya en la combinación (es decir, aquellos que no son de conexión) 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).
- Una (1) en secuencia de pasos (Footwork sequence) que World Skate establece cada año (círculo, diagonal, serpentina, línea recta). En 2019 las Footwork Sequences deberán ser en "Serpentina".

3.3.2. Programa Corto Cadete y Juvenil (2:15 minutos +/- 5 segundos)

- 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 principal que se incluya en la combinación (es decir, aquellos que no son de conexión) 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) que World Skate establece cada año (círculo, diagonal, serpentina, línea recta). En 2019 las Footwork Sequences deberán ser en “Serpentina”.

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.
- Si alguno de los elementos obligatorios no es realizado (Ni se ha visto ni intuido, es decir, se ha omitido) habrá una penalización de un punto (1.0) tal y como queda reflejado en el apartado 7. Además, si un patinador sustituye un elemento obligatorio por otro elemento diferente, este último será invalidado. En este caso, y si existieran dudas de cuál es el elemento que ha entrado en sustitución del que es considerado “obligatorio”, el criterio de anulación será el de invalidar el elemento de menor valor.
- Los elementos invalidados afectarán únicamente a cada apartado puntuable: Jump Elements, Spins, Footwork Sequences y Choreo Sequences. Por tanto, el exceso en el número de elementos permitidos en un apartado, no afectará al resto. Ejemplo: Si un patinador realiza seis (6) elementos de saltos en lugar de cinco (5), esto no supondrá que se anule la pirueta final (si esta se convirtiera en el elemento 11 de un máximo de 10 por programa).

3.4.1. Programa Largo Senior

Mujeres 4:00 minutes +/- 10 seconds

Hombres entre 4:00 y 4:30 minutos

ITEM	EXPLICACIÓN
Jumps	Máximo ocho (8) elementos de salto para hombres; y siete (7) para mujeres <ul style="list-style-type: none"> - Máximo tres (3) combinaciones de 2 a 5 saltos (incluyendo en esta cuenta los saltos de conexión) - Es obligatoria la presencia de un salto tipo Axel. El salto de Vals (Inglés) no está permitido como sustituto. - 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	Máximo tres (3) piruetas, mínimo dos (2). Debe haber al menos una pirueta de cada uno de los siguientes tipos: <ul style="list-style-type: none"> - Una (1) Solo Spin - Una (1) Combo Spin (Máximo 5 posiciones) La misma posición (posición básica con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).
Footwork Sequence	Máximo una (1) Secuencia de Pasos que tenga alguno de los cuatro patrones básicos (a elegir entre los cuatro): Diagonal, Serpentina, Círculo y Línea Recta.

Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos el 50% de la superficie de patinaje.
------------------------	---

La nota de Impresión Artística será multiplicada por el factor 1.8 en el caso de los hombres; y por 1.6 en el caso de las mujeres.

3.4.2. Programa Largo Junior

Hombres y mujeres: 4.00 minutos +/- 10 segundos

ITEM	EXPLICACIÓN
Jumps	<p>Máximo siete (7) elementos de salto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Máximo tres (3) combinaciones de 2 a 5 saltos (incluyendo en esta cuenta los saltos de conexión) - Es obligatoria la presencia de un salto tipo Axel. El salto de Vals (Inglés) no está permitido como sustituto. - 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 con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).</p>
Footwork Sequence	Máximo una (1) Secuencia de Pasos que tenga alguno de los cuatro patrones básicos (a elegir entre los cuatro): Diagonal, Serpentina, Círculo y Línea Recta.
Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos el 50% de la superficie de patinaje.

La nota de Impresión Artística será multiplicada por el factor 1.8 en el caso de los hombres; y por 1.6 en el caso de las mujeres.

3.4.3. Programa Largo Juvenil

Hombres y mujeres: 3.30 minutos +/- 10 seconds

ITEM	EXPLICACIÓN
Jumps	<p>Máximo seis (6) elementos de salto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Máximo tres (3) combinaciones de 2 a 5 saltos (incluyendo en esta cuenta los saltos de conexión) - Es obligatoria la presencia de un salto tipo Axel. El salto de Vals (Inglés) no está permitido como sustituto. - 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	Máximo tres (3) piruetas, mínimo dos (2). Debe haber al menos una pirueta de cada uno de los siguientes tipos: <ul style="list-style-type: none"> - Una (1) Solo Spin - Una (1) Combo Spin (Máximo 5 posiciones) La misma posición (posición básica con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).
Footwork Sequence	Máximo una (1) Secuencia de Pasos que tenga alguno de los cuatro patrones básicos (a elegir entre los cuatro): Diagonal, Serpentina, Círculo y Línea Recta. Máximo nivel 4.
Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos el 50% de la superficie de patinaje.

La nota de Impresión Artística será multiplicada por el factor 1.6 en el caso de los hombres; y por 1.4 en el caso de las mujeres.

3.4.4. Programa Largo Cadete

Hombres y mujeres: 3.30 minutos +/- 10 segundos

ITEM	EXPLICACIÓN
Jumps	Máximo cinco (5) elementos de salto: <ul style="list-style-type: none"> - Máximo tres (3) combinaciones de 2 a 5 saltos (incluyendo en esta cuenta los saltos de conexión) - Es obligatoria la presencia de un salto tipo Axel. El salto de Vals (Inglés) no está permitido como sustituto. - 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	Máximo tres (3) piruetas, mínimo dos (2). Debe haber al menos una pirueta de cada uno de los siguientes tipos: <ul style="list-style-type: none"> - Una (1) Solo Spin - Una (1) Combo Spin (Máximo 5 posiciones) La misma posición (posición básica con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).
Footwork Sequence	Máximo una (1) Secuencia de Pasos que tenga alguno de los cuatro patrones básicos (a elegir entre los cuatro): Diagonal, Serpentina, Círculo y Línea Recta. Máximo nivel 3.
Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos el 50% de la superficie de patinaje.

La nota de Impresión Artística será multiplicada por el factor 1.4 en el caso de los hombres; y por 1.2 en el caso de las mujeres.

3.4.5. Programa Largo Infantil

Hombres y mujeres: 3.00 minutos +/- 10 segundos

ITEM	EXPLICACIÓN
Jumps	Máximo cuatro (4) elementos de salto: <ul style="list-style-type: none"> - Máximo 2 combinados de 2 a 3 saltos (incluyendo en el total los saltos de conexión) - Es obligatoria la presencia de un Alex simple (1A). - Saltos de más 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	Máximo tres (3) piruetas, mínimo dos (2). Debe haber al menos una pirueta de cada uno de los siguientes tipos: <ul style="list-style-type: none"> - Una (1) Solo Spin - Una (1) Combo Spin (Máximo 3 posiciones) La misma posición (posición básica con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).
Footwork Sequence	Máximo una (1) Secuencia de Pasos que tenga alguno de los cuatro patrones básicos (a elegir entre los cuatro): Diagonal, Serpentina, Círculo y Línea Recta. Máximo nivel 2.
Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos el 50% de la superficie de patinaje.

La nota de Impresión Artística será multiplicada por el factor 1.0

3.4.6. Programa Largo Alevín

Hombres y mujeres: 2.30 minutos +/- 10 segundos

ITEM	EXPLICACIÓN
Jumps	Máximo cuatro (4) elementos de salto: <ul style="list-style-type: none"> - Máximo dos (2) combinados de dos (2) saltos. - La presencia de un salto tipo Axel es obligatoria. El salto de Vals (Inglés) está permitido en este apartado como salto tipo Axel. - 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	Máximo dos (2) piruetas. Debe haber al menos una pirueta de cada uno de los siguientes tipos: <ul style="list-style-type: none"> - Una (1) Solo Spin - Una (1) Combo Spin (Máximo 3 posiciones) La misma posición (posición básica con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).
Footwork Sequence	Máximo una (1) Secuencia de Pasos que tenga alguno de los cuatro patrones básicos (a elegir entre los cuatro): Diagonal, Serpentina, Círculo

	y Línea Recta. Máximo nivel 2.
Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos el 50% de la superficie de patinaje.

La nota de Impresión Artística será multiplicada por el factor 0.8

3.4.7. Programa Largo Benjamín

Hombres y mujeres: 2.00 minutos +/- 10 seconds

ITEM	EXPLICACIÓN
Jumps	Máximo tres (3) elementos de salto: <ul style="list-style-type: none"> - Máximo una (1) combinación de dos (2) saltos. - Solo están permitidos saltos de una (1) rotación y salto de Vals (Inglés), 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	Máximo dos (2) piruetas. Debe haber al menos una pirueta de cada uno de los siguientes tipos: <ul style="list-style-type: none"> - Una (1) Solo Spin - Una (1) Combo Spin (Máximo 2 posiciones) La misma posición (posición básica con el mismo filo y pie no puede presentarse más de dos veces).
Footwork Sequence	Máximo una (1) Secuencia de Pasos que tenga alguno de los cuatro patrones básicos (a elegir entre los cuatro): Diagonal, Serpentina, Círculo y Línea Recta. Máximo nivel 1.
Choreo Sequence	Máximo una (1) Secuencia Coreográfica que ocupe al menos el 50% de la superficie de patinaje.

La nota de Impresión Artística será multiplicada por el factor 0.8

4 ELEMENTOS TÉCNICOS

4.1 Jumps (Saltos)

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: 1° freno y 2° plantilla completa del patín.
- La entrada de los saltos no podrá tener, en ningún caso, una anticipación mayor al cuarto de vuelta. Si fuera el caso, los jueces emitirían un QOE negativo (ver tabla de QOE negativos) o incluso el Panel Técnico podría devaluar su valor base.
- **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. En este caso, el salto será llamado como Loop pero tendrá un valor intermedio entre el Flip y el Toe-loop y se marcará con el símbolo “i”. Si por el contrario el Loop es entrado a un pie y saltado sin asistencia del freno (excepto en el caso del 3Lo donde se permite dicha asistencia), el salto recibirá todo el crédito completo.
- Los saltos de 1 rotación que estén dentro de un combinado serán llamados No Jump (NJ) y por lo tanto no tendrán valor. El resto de saltos de una rotación que estén sueltos o como primer y último salto de un combinado será llamados como tal (Ejemplo: 1Lo+ NJ+2T+NJ+1S)
- **Under-rotated:** Es la denominación que recibirán los saltos a los que les falte hasta un cuarto de vuelta. A la nomenclatura del salto se le añadirá el símbolo “<” y se deducirá un 30% el valor base del salto en el caso de simples y dobles; y un 20% en el caso de saltos triples y cuádruples.
- **Half-rotated:** Es la denominación que recibirán los saltos a los que les falta entre un cuarto y media vuelta. 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 cuádruples.
- **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) = 2S (Doble Salchow).
- Todos los saltos en los que en el despegue haya una anticipación de media vuelta o superior, recibirán la consideración de Downgraded (por ejemplo Toe-Wallley = Toe-loop downgraded).
- En los combinados, cada uno de los saltos principales (es decir, aquellos con no son de conexión) recibirá un QOE que evaluarán los jueces. Ejemplo: 2T (+1) + NJ + 2S (+1).
- Desaparecen las antiguas “Jump Sequences” (dos saltos enlazados entre sí por un paso o un giro o un brinco). Esto será considerado como dos (2) saltos sueltos enlazados por una transición (de manera que sí se tendrá en cuenta en el apartado de componentes).

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.
- 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% Doble 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% Cuádruple Toe-loop y Cuádruple 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

4.1.2. Aclaraciones

ITEM	CLARIFICATION
Jumps	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.
Combo jump	<ul style="list-style-type: none">• La presencia de saltos de conexión Under-rotated entre saltos principales (dobles o triples), disminuirá la calidad del siguiente salto. Ej. Doble Loop + Thoren (Under-rotated) + 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).
Lutz	Es responsabilidad del Panel Técnico llamar el salto Lutz si las características específicas del mismo son logradas. No obstante el Panel Técnico podrá llamar el salto más el símbolo "i" (Attention) si el filo exterior no es logrado en el momento del despegue. Se producirá una reducción del valor base (tendrá una nota entre el Flip y el Toe-Loop).
Thoren/half Loop	En el caso de que un patinador realice un salto Thoren (Half Loop) como salto a puntuar (y no como salto de enlace) éste será llamado como un Loop siempre (1Lo) y contará como tal a efectos de máximo número de

4.2 Spins (Piruetas)

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:** Mínimo dos posiciones con la rotación y postura correcta. Cada posición deberá tener un mínimo de una (1) rotación continua con la postura corporal reglamentaria ya alcanzada para ser llamada. Si hubiera cambio de pie, debe haber un mínimo de dos (2) rotaciones por pie.

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.

Los niveles de las piruetas desaparecen y cada posición tendrá un valor base que se sumará, en el caso de una Combo Spin, al resto de posiciones. Este valor, no obstante, podrá incrementarse aplicando varias “Features” (bonificaciones) que se explicarán en los apartados: 4.2.4, 4.2.5 y 4.2.6

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 al final de la pirueta pero con una variación difícil y no en posición básica.
- 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.

4.2.2. Posiciones Básicas

Las posiciones básicas de una pirueta 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 cadera.



- **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.



4.2.3. Variaciones difíciles de las posiciones Básicas

Variaciones de la posición Upright

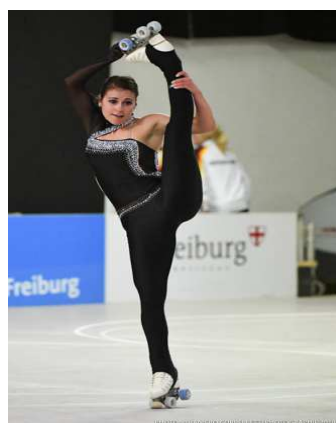
- **Forward:** Torso flexionado hacia adelante.



- 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. Al menos uno de los hombros debe estar próximo a la rodilla de la pierna libre.



- Sideways: Pierna al lado y punto de equilibrio desplazado hacia uno de los lados. Se considerará también una Sit Sideway cuando la pierna libre esté delante pero los hombros y el tronco estén torsionados hacia un lado, afectado al punto de equilibrio visiblemente.



- Behind: Pierna libre atrás estirada o doblada.



Variaciones de la posición Camel

- Forward: La línea de los hombros tiene que estar paralela al suelo. La pierna libre deberá estar sostenida atrás con una mano (con la punta del pie más alta que la cadera).



- 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.



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.



4.2.4. 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.
- Una pirueta de una posición 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 (Carlotte) durante la fase de centrado; Fly (Entrada en salto) con la posición de aterrizaje ya alcanzada en el aire (Camel o Sit); y Traveling (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: +30% en el valor base de la pirueta

- Layback: Hasta + 2 puntos extra (pudiendo ser del 20% según dificultad posición)
- Sideway: +2 puntos extra
- Upright Heel: 50% del valor de la pirueta
- Variaciones difíciles en la pirueta Sit:
 - Forward: +20% en el valor base de la pirueta
 - Sideway: +30% en el valor base de la pirueta
 - Behind: +60% 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: +40% 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, ninguna “Variación Difícil” no listada (Ver apartado 4.2.3 y 4.2.4) podrá tener un incremento superior al 20% del valor de su pirueta base correspondiente.

4.2.5. Combo spin

Las piruetas combinadas serán consideradas como tal cuando haya un cambio de filo, pie, posición o salto. 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 será el de la primera posición.
- 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 Inverted: +15% adicional al valor de la pirueta Sit y al de las piruetas realizadas después
 - Cambio de pie ejecutado en salto: +15% adicional al valor de las piruetas realizadas tras el cambio de pie.
 - Ambos sentidos inmediatamente después el uno del otro en posiciones Sit, Camel, Heel o Inverted: + 20% adicional al valor de las piruetas realizadas después del cambio de dirección.

4.2.6. Resumen de Features en Solo y Combo Spin

SPIN	VALOR ADICIONAL
Más de 5 rotaciones (Para las Solo Spin)	20%
Entrada difícil (Para las Solo Spin)	15%
Upright position	
Forward	30%
Layback	2 puntos
Sideways	2 puntos + el 50% (del valor base de la Sit)
Upright Heel	50%
Sit position	
Sit sideways	20%
Sit forward	30%
Sit behind	60%
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
Change of foot executed by a jump	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.

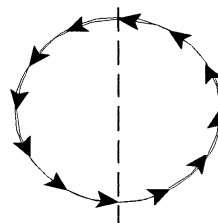
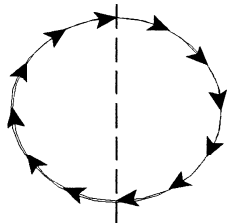
4.2.7. Clarificaciones

ITEM	CLARIFICATION
No Spin	<ul style="list-style-type: none"> No Spin = No hay pirueta (0 puntos). Caída antes de iniciarse la pirueta (en el Traveling 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). Menos de dos (2) rotaciones para una pirueta de una posición y menos de una (1) rotación por posición dentro de una combinación. Si hay cambio de pie deberá haber al menos dos (2) rotaciones en cada pie. En las piruetas combinadas, cada posición o número de rotaciones mínimo no alcanzados se llamara como posición “No Confirmed” (N). Si al final de una pirueta combinada solo hay una posición confirmada, el resultado será NO SPIN.
Combo Spin	<ul style="list-style-type: none"> Si una de las posiciones de una Combo Spin es No Confirmed y el resto sí, la pirueta será llamada pero el QOE de los jueces no será mayor a 0. Todas las posiciones consideradas “extra” (la sexta posición de una combinada) o “repetición” (la tercera vez que se realicen durante el programa) serán llamadas en un principio por el panel técnico, pero el Controller las invalidará posteriormente utilizando el símbolo “*”.
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 y dos (2) rotaciones en la Solo Spin. 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.
Calls	<ul style="list-style-type: none"> Todas las Solo Spin o Combo Spin serán llamadas por el Panel Técnico. Posteriormente se comprobará si dicha pirueta o dicha posición debe ser contada basándose en las limitaciones del reglamento. Caídas (Falls): Cuando se produzca una caída 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.

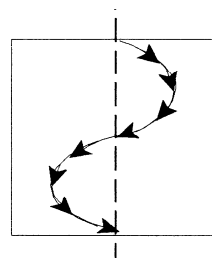
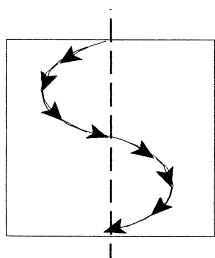
4.3 Footwork Sequence (Secuencias de Pasos)

Todas las secuencias de pasos deberán ser ejecutadas de acuerdo con los siguientes patrones:

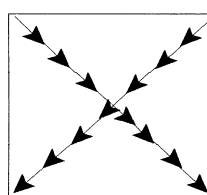
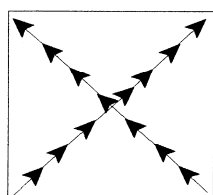
Círculo: Se realizará describiendo un círculo completo o un óvalo utilizando para ello al menos tres cuartas partes (3/4) de la superficie de patinaje.



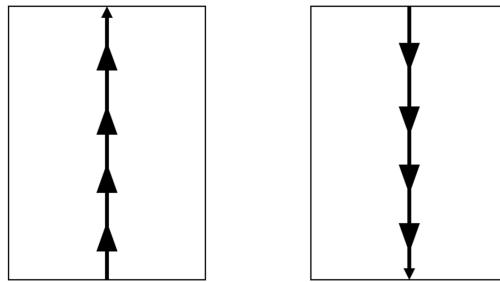
Serpentina: Debe comenzar en uno de los lados cortos de la pista y finalizar en el lado contrario. Debe describir al menos dos lóbulos (dos curvas) con una anchura no inferior a la mitad (1/2) de la pista.



Diagonal: Debe empezar en una de las esquinas y finalizar en la esquina opuesta atravesando el centro y describiendo una diagonal para ello. Esta diagonal deberá cubrir al menos tres cuartas partes (3/4) de la superficie de patinaje.



Línea Recta: Debe empezar en un lado corto de la pista (aproximadamente en el centro de dicho lado) y finalizar en el lado contrario. Dicha línea recta debe cubrir al menos tres cuartas (3/4) partes de la superficie de patinaje.



- Todas las líneas de pasos deben empezar desde una posición estacionaria (de parado). Por ejemplo: Al menos dos segundos sin que los patines se muevan. Sin embargo, los brazos y el cuerpo si podrán moverse durante esta posición estacionaria.
- Se permiten todo tipo de pasos y giros en sentido avanzado y también en retroceso (volver hacia atrás por el mismo camino). En el programa Largo se podrá utilizar cualquiera de los patrones, mientras que en el programa corto, será World Skate la que establezca que tipo de patrón tendrá que utilizarse cada año.
- Para el programa corto y largo, la secuencia de pasos obligatoria sólo puede incluir un (1) salto de una (1) rotación como máximo (incluso salto no reconocido). Un salto extra o salto de más de una (1) rotación será considerado un elemento ilegal y será penalizado como tal.

4.3.1. Definiciones

Giros a un pie: Los giros serán todas las dificultades técnicas listadas en el patinaje de Figuras Obligatorias (Ver General Rules 2019, 9. Glossary of Skating Terms) y que implican un cambio de dirección (de adelante a atrás y viceversa) realizado sobre un pie. Estos giros son:

- Traveling (Dos rotaciones completas compuestas por una concatenación de treses que deben realizar a una velocidad constante y lo suficientemente rápida como para que no sean considerados como varios treses separados).
- Tres (No se considerará en el conteo de giros para alcanzar nivel, pero si para formar un Cluster).
- Bracket
- Bucle
- Contra- Rocking (Counter)
- Rocker

Giros de dos pies: Son cambios de dirección realizados a dos pies:

- Mohawks.
- Choctaws.

Pasos: Son todas las dificultades técnicas que se realiza sin elevación de los patines fuera del suelo y que se ejecutan manteniendo la misma dirección, cambiando de dirección o cambiando de pie:

- Pasos de taco (sobre el freno)
- Chasse
- Cambio de filo
- Cross Rolls
- Etc...

Nota: Saltos de media rotación o de una rotación sobre uno o dos pies no serán considerados ni como un salto ni como un paso. Patinar hacia adelante y hacia atrás no se considerarán pasos ni cambios de dirección.

Cluster: Es una secuencia de al menos tres (3) giros diferentes realizados sobre el mismo pie. Los tres giros serán contados como un solo giro que recibirá el nombre de Cluster. No se permite cambio de filo entre los giros antes de ejecutarse el tercero de ellos. Si se permite un cambio de filo si los patinadores optan por realizar un Cluster de más de tres (3) giros.

Movimientos Corporales: Son movimientos coreográficos de los brazos, el tronco, la cabeza y la pierna libre que deben afectar claramente al equilibrio del patinador. Para ser considerados como tal deben implicar al menos dos partes diferentes del cuerpo y realizarse al menos en tres (3) momentos de la secuencia.

4.3.2. Niveles

NIVEL	GIROS A UN PIE	CHOCTAW En diferentes direcciones	CLUSTER	MOVIMIENTOS CORPORALES
1	4	/	/	/
2	6	/	/	/
3	6: 3 pie derecho, 3 pie izquierdo	2	/	SI
4	8: 4 pie derecho, 4 pie izquierdo	2	/	SI
5	10: 5 pie derecho, 5 pie izquierdo	2	1	SI

- Nivel 1 - Debe incluir al menos cuatro (4) giros a un pie.
- Nivel 2 - Debe incluir al menos seis (6) giros a un pie.
- Nivel 3 - Debe incluir al menos tres (3) giros a un pie ejecutados con el pie derecho y otros tres (3) ejecutados con el pie izquierdo. Es decir, seis (6) giros en total. Además, los patinadores deberán incluir dos (2) Choctaws, uno en sentido horario y otro en sentido anti horario.
- Nivel 4 - Debe incluir al menos cuatro (4) giros a un pie ejecutados con el pie derecho y otros cuatro (4) ejecutados con el pie izquierdo. Es decir, ocho (8) giros en total. Además, los patinadores deberán incluir dos (2) Choctaws, uno en sentido horario y otro en sentido anti horario.
- Nivel 5 - Debe incluir al menos cinco (5) giros a un pie ejecutados con el pie derecho y otros cinco (5) ejecutados con el pie izquierdo. Es decir, diez (10) giros en total. Además, los patinadores deberán incluir dos (2) Choctaws, uno en sentido horario y otro en sentido anti horario. También tendrán que ejecutar al menos un cluster.

4.3.3. Clarificaciones

- Ninguno de los tipos de giro será contado más de dos veces.
- El “Tres” no se tendrá en consideración dentro del conteo de giros a un pie para alcanzar nivel.
- Los giros incluidos en el cluster formarán parte del conteo final para alcanzar nivel.
- Para que un giro sea considerado como tal debe mostrar filos claros tanto a su entrada como a su salida. La cúspide del giro (el momento en el que tiene lugar el cambio de

dirección) deben ser profundas y claras (no planas). Los giros saltados no serán contados.

- Si un patinador apoya el pie libre en el suelo en la salida de algún giro, este no será contado.
- Para niveles 3,4 y 5, si el patinador ejecuta dos (2) bucles y/o dos (2) traveling, para ser tenidos en consideración para alcanzar nivel deberán estar realizados en diferentes direcciones: Un bucle en el sentido horario y otro en sentido anti horario; lo mismo en el caso del Traveling.
- Para niveles 3,4 y 5 es obligatorio el uso de Movimientos Corporales que además deben ser ejecutados al menos en tres momentos diferentes a lo largo de la secuencia. De no incluir éste requisito el nivel podría bajar.
- Los giros y los pasos deben estar bien distribuidos a lo largo de toda la secuencia. No deben haber secciones en las que esté todos los giros y pasos y otras que estén vacías. Si es el caso, los jueces otorgarán al elemento un QOE negativo.
- Las secuencias de pasos deben iniciarse desde una posición de parado (de menos de 3 segundos). Si no se cumple este requisito, el Panel Técnico empezará a valorar la secuencia en el momento en el que se haya intuido el inicio de la misma.
- Las pequeñas paradas coreográficas están permitidas a lo largo de la secuencia, si estas son necesarias para caracterizar la música. También está permitido regresar por el camino que se acaba de recorrer (en cuanto al diseño se refiere).

4.4 Choreo Sequence (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 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

- 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
		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	Pirueta 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
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 de un punto (1.0) en la suma total del programa (Contenido Técnico + Impresión Artística) cada vez que se dé uno de los siguientes casos:

- Salto de más de una (1) rotación o más de un (1) salto en la Secuencia de Pasos.
- Arrodillarse o estirarse en el suelo más de una (1) vez o durante más de cinco (5) segundos.

7.1 Generales

- Violación del vestuario (S.R 2.1).
- Tiempo del programa menos del requerido (1.0 punto por cada 10 segundos).
- Caídas (1.0 punto para Cadetes, Juveniles, Junior y Senior; y 0.5 para Benjamín, Alevín e Infantil)
- Elemento Obligatorio no presentado (1.0 punto por cada element omitido)

8 DESCRIPCIONES GENERALES

- 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

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)		

- 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