



REGLAMENTO COMPETICIÓN PATINAJE ARTÍSTICO-2019

Traducido al Castellano

EN CASO DE INTERPRETACIÓN DEL CONTENIDO PREVALECE LA VERSIÓN EN INGLÉS

LIBRE

Por World Skate Artistic Technical Commission



**WORLD
SKATE**

Índice

1	PROPIEDAD	3
2	PATINAJE ARTÍSTICO LIBRE (FREE SKATING)	3
	REQUISITOS DE VESTUARIO.....	3
	CALENTAMIENTOS OFICIALES EN COMPETICIÓN	4
3	CONTENIDO TÉCNICO	4
	3.1. DEFINICIONES INICIALES	4
	3.2. GENERAL.....	5
	3.3. PROGRAMA CORTO JUNIOR AND SENIOR	6
	PROGRAMA CORTO CADETE Y JUVENIL.....	6
	PROGRAMA CORTO INFANTIL	6
	PROGRAMA LARGO JUNIOR AND SENIOR	6
	PROGRAMA LARGO JUVENIL	7
	PROGRAMA LARGO CADETE.....	7
	PROGRAMA LARGO INFANTIL	8
	PROGRAMA LARGO ALEVÍN	8
	PROGRAMA LARGO BENJAMÍN.....	9
4	ELEMENTOS TÉCNICOS	10
	4.1 JUMPS (SALTOS).....	10
	4.1.1. Incremento porcentual del valor de los saltos.....	10
	4.1.2. Clarificaciones.....	11
	4.2 SPINS (PIRUETAS)	11
	4.2.1. Generalidades:	12
	4.2.2. ENTRADA DIFÍCIL.....	12
	4.2.3. Variaciones Difíciles de la posición básica.....	12
	4.2.4. Piruetas de una posición	16
	4.2.5. Combinación de Piruetas.....	17
	4.2.6. Resumen de bonificaciones por variaciones difíciles.....	17
	4.2.7. Clarificaciones.....	18
	4.3. SECUENCIA DE PASOS	20
	4.3.1. Definiciones	20
	4.3.2. Niveles	21
	4.3.3. Clarificaciones.....	21
	4.4. SECUENCIA COREOGRÁFICA	23
5	QOE	23
	5.1 QOE POSITIVOS	23
	5.2 QOE NEGATIVOS	25
6	COMPONENTES ARTÍSTICOS	26
	6.1 IMPRESIÓN ARTÍSTICA SEGÚN CATEGORÍAS	26
7	PENALIZACIONES	26
8	GENERALIDADES EN PATINAJE LIBRE DESCRIPCIÓN DE SALTOS	26
	8.1 FOOTWORK SEQUENCES.....	28

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 LIBRE (FREE SKATING)

La competición estará compuesta de dos partes:

Programa Corto

- Junior y Senior 2:45 minutos +/- 5 segundos.
- Cadete and Juvenil 2:30 minutos +/- 5 segundos.
- Infantil 2:00 minutos +/- 5 segundos.

Programa Largo:

- Junior y senior femenino entre 4:15 y 4:30 minutos.
- Junior y senior masculino 4:30 minutos +/- 10 segundos.
- Juvenil 4:00 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
- Impresión Artística

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.
- 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).

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, 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 (4.45).

En las competiciones 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

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 o Combo Spin.
- **Footwork sequence** (Secuencia de pasos): Diagonal, círculo, serpentina o línea recta (en el eje largo de la pista)

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 o 2T+NJ+1S.

NOTA: Esta definición no se aplicará en los combinados de las categorías Benjamín y Alevín donde los saltos de una vuelta si se considerarán saltos “propios” y por lo tanto contarán (tanto en el recuento total de saltos y como en la suma de sus respectivos valores).

- **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)

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.

NOTA: Al margen de estas tres piruetas básicas (Upright, Sit y Camel) existen otras tres posiciones que, aunque no son consideradas básicas, tienen también Valor Base propio: Heel (Talón), Broken y la Inverted (Reversada).

- **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 en el sistema. Los elementos posteriores no tendrán valor (0).
- 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.
- El mismo combinado de saltos sólo puede ser presentado una vez. Si esto ocurriera se aplicará una penalización de un (1) punto.
- La misma posición con valor base (con o sin variación difícil y en el mismo filo y pie) no podrá presentarse más de dos veces. Si esto ocurriera el valor de la tercera no se añadiría a la nota de Contenido Técnico. (Ejemplo1: Dos piruetas de talón exterior adelante, dos reversadas, dos piruetas de Camel exterior adelante, dos piruetas de Camel exterior atrás, etc...). (Ejemplo2: Una posición básica y su variación contará como dos veces la misma pirueta: Camel exterior atrás y Camel exterior atrás en posición Forward, es decir, con pierna cogida).
- 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 las combinaciones de saltos se aplicará un incremento al valor base de cada salto que no sea de conexión.
- 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 Junior and Senior

- Axel - simple, doble o triple.
- Combo Jump: De dos (2) a cuatro (4) saltos incluidos los saltos de conexión (de una rotación). En el cálculo global del valor de la combinación los saltos de conexión no se tendrán en cuenta.
- Solo Jump. Simple, doble o triple (no puede ser un Axel).
- Una (1) pirueta de una posición.
- Una (1) Combo Spin: Una de las posiciones debe ser una Sit. Máximo cinco (5) posiciones.
- Una secuencia de pasos (elegida por ATC cada año).

Programa corto Cadete y Juvenil

- Axel - simple, doble o triple.
- Combo Jump: De dos (2) a cuatro (4) saltos incluidos los saltos de conexión (de una rotación). En el cálculo global del valor de la combinación los saltos de conexión no se tendrán en cuenta.
- Solo Jump. Simple, doble o triple (no puede ser un Axel).
- Una (1) pirueta de una posición.
- Una (1) Combo Spin: Una de las posiciones debe ser una Sit. Máximo cinco (5) posiciones.
- Una secuencia de pasos (elegida por ATC cada año). Máximo nivel 4.

Programa corto infantil

- Axel - simple
- Combo Jump: De dos (2) a cuatro (4) saltos incluidos los saltos de conexión (de una rotación). Solo se permiten saltos dobles (excepto el Doble Axel. Los triples no están permitidos). En el cálculo global del valor de la combinación los saltos de conexión no se tendrán en cuenta.
- Solo Jump. Simple o doble (no puede ser un Axel).
- Dos (2) piruetas:
 - Una de ellas debe ser una Combo Spin. Máximo 2 posiciones: Una posición Sit y la otra a elegir entre *Camel Exterior Adelante* o *Camel Exterior Atrás*.
 - Una Sólo Spin en una posición Camel de las dos mencionadas anteriormente (*Camel Exterior Adelante* o *Camel Exterior Atrás*). No puede utilizarse la misma posición que en la Combo Spin, de manera que no se puede repetir la misma Camel dos veces durante el programa. (Ejemplo: Si la Combo Spin = Camel Exterior Adelante + Sit Interior Atrás; la Solo Spin deberá ser en Camel Exterior Atrás). En la Solo Spin se podrá realizar variación difícil de la posición Camel básica (*Biellmann*, *Camel Forward*, *Camel Sideway* y, etc...)
- Una secuencia de pasos (elegida por ATC cada año). Máximo nivel 3.

Programa Largo Junior and Senior

Jumps (Saltos):

- Máximo ocho (8) saltos para las mujeres y nueve (9) en el caso de los hombres; excluyendo en esta cuenta los saltos de conexión en las combinaciones.
- Máximo tres (3) combo jumps.
- El número de saltos dentro de la combinación no puede ser superior a cinco (5); incluyendo en esta cuenta los altos de conexión.
- En los combinados de saltos, sólo se otorgará valor técnico a los saltos dobles y triples.

- Es obligatoria la ejecución de un salto tipo Axel (simple, doble o triple) que puede realizarse tanto suelto como en combinación.
- Axel, dobles y triples no pueden ser presentados más de dos veces en total. Si se realiza dos veces el mismo salto, al menos una de ellas deberá estar en combinación. Para contar dos veces el mismo salto, estos deben tener el mismo nombre. Ejemplo: Lutz simple (1Lz) y Doble Lutz (2Lz) no son el mismo salto.

Spins (Piruetas):

- Máximo dos (2) Piruetas. Una de ellas debe ser una Combo Spin (de máximo 5 posiciones) y además debe incluir una posición Sit. La misma *posición con valor base* (con o sin variación de posición difícil y en el mismo filo y pie), no podrá ser ejecutada más de dos veces en todo el programa. Ejemplo: Dos Reversadas, dos Broken o dos Talón Exterior Adelante. Las dos piruetas no pueden ser iguales.

Footwork sequences (Secuencias de Pasos):

- Una (1) secuencia de pasos
- Una (1) secuencia coreográfica

Programa Largo Juvenil

Jumps (Saltos):

- Máximo ocho (8) saltos para las mujeres y nueve (9) en el caso de los hombres; excluyendo en esta cuenta los saltos de conexión en las combinaciones.
- Máximo tres (3) Combo Jumps.
- El número de saltos dentro de la combinación no puede ser superior a cinco (5); incluyendo en esta cuenta los altos de conexión.
- En los combinados de saltos, sólo se otorgará valor técnico a los saltos dobles y triples.
- Es obligatoria la ejecución de un salto tipo Axel (simple, doble o triple) que puede realizarse tanto suelto como en combinación.
- Axel, dobles y triples no pueden ser presentados más de dos veces en total. Si se realiza dos veces el mismo salto, al menos una de ellas deberá estar en combinación. Para contar dos veces el mismo salto, estos deben tener el mismo nombre. Ejemplo: Lutz simple (1Lz) y Doble Lutz (2Lz) no son el mismo salto.

Spins (Piruetas):

- Máximo dos (2) Piruetas. Una de ellas debe ser una Combo Spin (de máximo 5 posiciones) y además debe incluir una posición Sit. La misma *posición con valor base* (con o sin variación de posición difícil y en el mismo filo y pie), no podrá ser ejecutada más de dos veces en todo el programa. Ejemplo: Dos Reversadas, dos Broken o dos Talón Exterior Adelante. Las dos piruetas no pueden ser iguales. La pirueta Broken no está permitida.

Footwork sequences (Secuencias de Pasos):

- Una (1) secuencia de pasos
- Una (1) secuencia coreográfica

Programa Largo Cadete

Jumps (Saltos):

- Máximo ocho (8) saltos; excluyendo en esta cuenta los saltos de conexión en las combinaciones.
- Máximo dos (2) Combo Jumps.
- El número de saltos dentro de la combinación no puede ser superior a cinco (5); incluyendo en esta cuenta los altos de conexión.
- En los combinados de saltos, sólo se otorgará valor técnico a los saltos dobles y triples.
- Es obligatoria la ejecución de un salto tipo Axel (simple, doble o triple) que puede realizarse tanto suelto como en combinación.

- Axel, dobles y triples no pueden ser presentados más de dos veces en total. Si se realiza dos veces el mismo salto, al menos una de ellas deberá estar en combinación. Para contar dos veces el mismo salto, estos deben tener el mismo nombre. Ejemplo: Lutz simple (1Lz) y Doble Lutz (2Lz) no son el mismo salto.

Spins (Piruetas):

- Máximo dos (2) Piruetas. Una de ellas debe ser una Combo Spin (de máximo 5 posiciones) y además debe incluir una posición Sit. La misma *posición con valor base* (con o sin variación de posición difícil y en el mismo filo y pie), no podrá ser ejecutada más de dos veces en todo el programa. Ejemplo: Dos Reversadas, dos Broken o dos Talón Exterior Adelante. Las dos piruetas no pueden ser iguales. La pirueta Broken no está permitida.

Footwork sequences (Secuencias de Pasos):

- Una (1) secuencia de pasos. Máximo nivel 4.

Programa Largo Infantil

- Máximo diez (10) saltos; excluyendo en esta cuenta los saltos de conexión en las combinaciones. Doble Axel y Triples no están permitidos.
- Máximo dos (2) Combo Jumps.
- El número de saltos dentro de la combinación no puede ser superior a cinco (5); incluyendo en esta cuenta los altos de conexión.
- Es obligatoria la ejecución de un Axel que puede realizarse tanto suelto como en combinación.
- Axel y dobles no pueden ser presentados más de dos veces en total. Si se realiza dos veces el mismo salto, al menos una de ellas deberá estar en combinación. Para contar dos veces el mismo salto, estos deben tener el mismo nombre. Ejemplo: Lutz simple (1Lz) y Doble Lutz (2Lz) no son el mismo salto.
- Máximo dos (2) Piruetas. Una de ellas debe ser una Combo Spin (de máximo 4 posiciones) y que además debe incluir una posición Sit. La misma *posición con valor base* (con o sin variación de posición difícil y en el mismo filo y pie), no podrá ser ejecutada más de dos veces en todo el programa. Ejemplo: Dos Reversadas, dos Broken o dos Talón Exterior Adelante. Las dos piruetas no pueden ser iguales. La pirueta Broken no está permitida.
- Una (1) secuencia de pasos. Máximo nivel 3.

Programa Largo Alevín

- Máximo 12 saltos de una (1) rotación. Entre esos doce (12) saltos también puede haber Axel, doble Toe -Loop y doble Salchow.
- Máximo dos (2) Combo Jumps.
- El número de saltos en un combinado no puede ser mayor de 5.
- Es obligatorio realizar un Axel simple durante el programa y este puede presentarse tanto suelto como en combinación.
- El Axel y los dobles no pueden realizarse más de dos veces por programa. Si se hacen dos veces, al menos una de ellas debe presentarse en una combinación.
- El mismo salto de una (1) rotación no puede realizarse más de tres (3) veces.
- Durante el programa debe realizarse la menos un Toe-Loop (siempre o doble).
- Máximo dos (2) Piruetas. Una de ellas debe ser una Combo Spin (de máximo 3 posiciones) y que incluya una posición Sit. La misma *posición con valor base* (en el mismo filo y pie, con o sin variación difícil), no podrá ser ejecutada más de dos veces en todo el programa. No están permitidas las Piruetas: Heel (Talón), Broken, Inverted y (Reversada). Las dos piruetas deben ser diferentes.
- Una secuencia de pasos, máximo nivel 2.

Programa Largo Benjamín.

- Máximo 12 saltos de una (1) rotación. Entre ellos se permite realizar un Waltz Jump (Salto del Tres o Inglés).
- Máximo dos (2) Combo Jumps.
- El número de saltos en un combinado no puede ser mayor de 5.
- El mismo salto no puede realizarse más de tres (3) veces.
- Máximo dos (2) Piruetas. Una de ellas debe ser una Combo Spin (de máximo 3 posiciones). Solo se permiten piruetas Upright (altas) o Sit (bajas). Las dos piruetas deben ser diferentes.
- Una secuencia de pasos, máximo nivel 1. Los pasos y giros necesarios para alcanzar el nivel quedarán limitados a la siguiente lista: Cruzado por a delante, Tres Interior, Tres Exterior y Mohawk abierto.

4 ELEMENTOS TÉCNICOS

4.1 Jumps (Saltos)

Un salto será considerado Under rotated si falta menos de cuarto ($\frac{1}{4}$) de vuelta. Esta circunstancia se indicará con el símbolo “<”. El sistema reducirá un 30% el valor base de dicho salto si se trata de un simple o un doble; ó 20% en el caso de los triples y lo cuádruples.

Un salto será considerado Half rotated si falta entre un cuarto ($\frac{1}{4}$) y media ($\frac{1}{2}$) vuelta. Esta circunstancia se indicará con el símbolo “<<”. El sistema reducirá el 50% del valor base de dicho salto si se trata de un simple o un doble; un 40% se si trata de un triple; ó un 30% si se trata de un cuádruple.

Un salto será considerado Downgraded si falta más de media ($\frac{1}{2}$) vuelta. Esta circunstancia se indicará con el símbolo “<<<”. El sistema otorgará al dicho salto el mismo valor que su homólogo de una categoría inferior. Ejemplo: Un triple Salchow Downgraded tendrá el mismo valor base que un doble Salchow.

El símbolo “<<<” también se aplicará a aquellos saltos en los que el patinador se coma vuelta en la entrada como en el caso del Toe-Loop. Así, el Toe-Wally será llamado y contará como un Toe-Loop.

4.1.1. Incremento porcentual del 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 del segundo salto se incrementará porcentualmente de la siguiente manera:
 - 10% Doble-Doble (sólo para Alevines e Infantiles)
 - 20% Doble-Triple/Triple-Doble.
 - 30% Triple - Triple

4.1.2. Clarificaciones

ELEMENTO	CLARIFICACIÓN
Saltos	<ul style="list-style-type: none"> Un Toe-Loop abierto para salvar un salto sobregirado (es decir, cuando un patinador usa un Toe-Loop con la picada <u>abierta y forzada</u> para salvar el aterrizaje de uno de los saltos del combinado, que estaba fuera de control), será considerado como un “Stepping Out” (escapado) por los jueces y otorgarán un QOE negativo al salto realizado justo antes. Se le llamará, no obstante, como un NO JUMP y ocupará una caja. Si existe un claro intento de Doble o Triple, pero el salto se abre a mitad y el resultado final es un salto simple, el Panel Técnico llamará el salto simple.
Combinación de Saltos	<ul style="list-style-type: none"> Los saltos simples Under rotated entre saltos dobles o triples de una combinación restarán calidad al siguiente salto. Ejemplo: Doble Loop - Thoren (Under rotated o Half rotated) - Doble Salchow, implicará que el Doble Salchow no tenga un buen QOE. Es necesario un mínimo de dos saltos para llamar un combinado. Si entre dobles o triples hay más de un salto de conexión, los jueces atenderán a las siguientes reglas para aplicar sus QOE al salto doble o triple siguiente (después de los saltos de conexión): <ul style="list-style-type: none"> Máximo QOE + 1 si el número de saltos de conexión es 2. Máximo un QOE de 0 si el número de saltos de conexión es tres.
Lutz	Es responsabilidad del Panel Técnico el llamar un salto Lutz si las características técnicas necesarias para ello se han cumplido (es decir, picada en exterior atrás). Si esto no se cumple el panel técnico lo llamará como un Flip.
Llamadas	Todos los saltos y combinados de saltos serán llamados por el Panel técnico. El sistema y el Juez Árbitro serán los que comprobarán posteriormente si estos saltos cumplen las limitaciones establecidas por el reglamento.
Exceso de saltos	Cuando un patinador realiza más saltos de los permitidos, el sistema no añadirá el valor de los mismos a la suma global.

4.2 Spins (Piruetas)

Todas las piruetas serán consideradas “realizadas” cuando el patinador complete un mínimo de tres (3) rotaciones en las piruetas de una sólo posición (Solo Spin) y dos (2) rotaciones en el caso de la posición de una pirueta combinada (Combo Spin). El Panel Técnico llamará estas piruetas cuando las características principales estén bien ejecutadas.

Las tres posiciones básicas son:

- Upright spins.
- Sit spins.
- Camel spins.

4.2.1. Generalidades:

- Una pirueta de una posición es aquella en la que no hay cambio de posición, pie o filo.
- El cambio de una posición básica a su correspondiente variación difícil será considerada como un cambio de posición (y por lo tanto dos posiciones diferentes). Por ejemplo: Cambiar de una Sit a una Sit Forward, se considera un cambio de posición.
- Una Combo Spin es una pirueta en la que el patinador ejecuta un cambio de pie y/o de posición y/0 de filo.
- La posición Upright (alta) utilizada como salida de una pirueta de una sola posición no será considerada como una segunda posición, independientemente del número de rotaciones realizadas.
- Añadir movimientos corporales que afecten al punto de equilibrio corporal, y por lo tanto incrementen la dificultad de una pirueta, serán consideradas como una “Feature” (una bonificación).
- Si la pirueta es realizada sin ningún tipo de variación difícil, los jueces no podrán dar un QOE + 3.
- Para las piruetas combinadas los jueces otorgarán un sólo QOE para todas las posiciones en conjunto.
- La pirueta Broken sólo está permitida en las categorías Junio y Senior.
- Las combinaciones de piruetas en Cadete, Juvenil, Junior y Senior pueden tener un máximo de cinco (5) posiciones. Para Infantil el máximo son cuatro (4) posiciones; y para Alevines y Benjamines el máximo son tres (3) posiciones.

4.2.2. Entrada Difícil

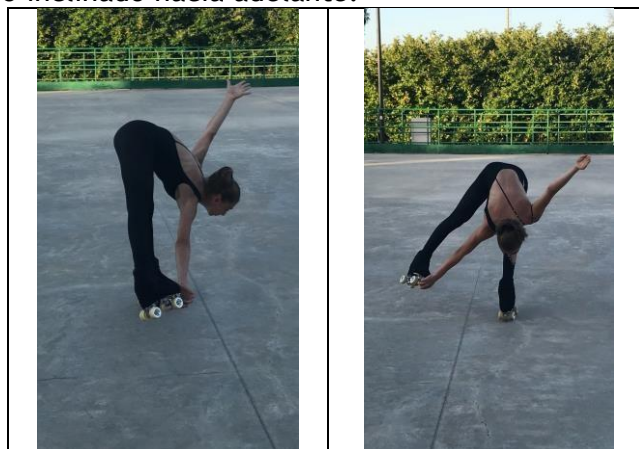
Las dos posibles entradas difíciles para las piruetas son:

- Fly Camel.
- Butterfly.

4.2.3. Variaciones Difíciles de la posición básica

Upright position:

- Forward: Torso inclinado hacia adelante.



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



- c. Sideway: Está permitido el uso del freno durante la rotación.



Sit position:

- a. Sit forward: La pierna libre esta estirada Adelante y el torso completamente inclinado sobre dicha extremidad.



b. Sit sideways: La pierna libre está al lado.

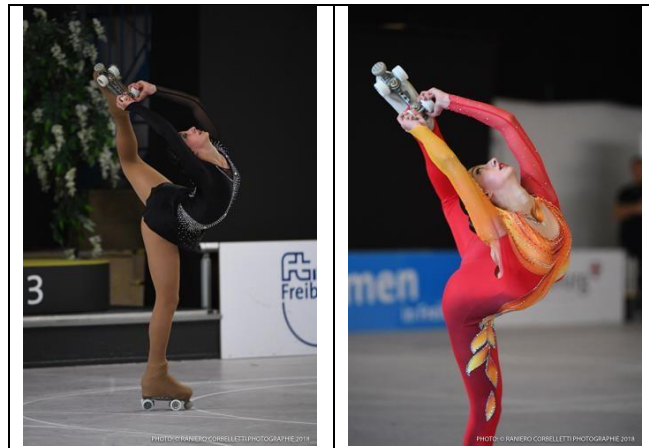


c. Sit behind: La pierna libre está detrás.



Camel position:

- a. Biellmann: La pierna libre del patinador es cogida desde atrás hacia una posición más alta que la parte superior de la cabeza, cerca del eje de rotación del patinador. El uso del freno está permitido durante la rotación.



- b. Torso sideways. El patinador deberá estar en una posición totalmente estirada (en Split). El uso del freno está permitido.

- c. Layover



d. Bryant (como variación de la reversada).



e. Variación de la posición de la pierna libre:

Camel forward.

Camel sideways.



4.2.4. Piruetas de una posición

Además de por las variaciones difíciles explicadas en el apartado anterior, se aplicará las siguientes bonificaciones:

- Una Pirueta de una sola posición con más de 6 rotaciones tendrá una bonificación adicional del 20% sobre el valor de la pirueta.
- Una entrada difícil incrementará el 15% del valor de la pirueta.

Upright

- Forward -> + 30% del valor de la pirueta.
- Layback -> + 1 punto.
- Sideways -> + 2 punto y el 50% del valor de la pirueta.

d. Upright Heel -> + 50%.

Sit

- Sit sideways -> + 20% del valor de la pirueta.
- Sit forward -> + 30% del valor de la pirueta.
- Sit behind -> + 60% del valor de la pirueta.

Camel

- Biellmann -> + 2 puntos y el 80% del valor de la pirueta
- Torso sideways -> + 70% del valor de la pirueta
- Layover -> + 20% del valor de la pirueta-> 30% si se trata de una Heel.
- Bryant -> + 25% del valor de la pirueta (del valor de la reversada).
- Posición difícil de la pierna libre -> + 20% para la Camel, 50% para la Heel
 - o Camel Forward.
 - o Camel Sideways.

Todas las variaciones difíciles para ser llamadas deben tener al menos dos (2) rotaciones completas para ser llamadas, tanto en la Pirueta de una sola posición como en la combinada.

4.2.5. Combinación de Piruetas

Una Pirueta combinada se considerará ejecutada cuando haya un cambio de filo, pie, posición o salto entre posiciones.

El Panel Técnico irá llamando individualmente cada posición de la combinación y el sistema irá sumando los valores las posiciones llamadas.

Dependiendo del tipo de posición y/o el cambio de filos y pies realizados, las piruetas combinadas podrán incrementar porcentualmente su valor según las siguientes reglas:

- 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.
NOTA: Para lograr la bonificación no será necesario que la SIT esté inmediatamente antes o después de las dos Camel, bastará con que entre ambas. Ejemplo: Ca+S15%+U15%+Ca15%.
- 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 bonificaciones por variaciones difíciles

PIRUETA	VALOR ADICIONAL
Más de 6 rotaciones (sólo en piruetas de una posición)	20%
Entrada difícil (<i>En la sólo y en la combo</i>)	15%
Upright	
Forward	30%
Layback	1 punto
Sideways	2 puntos y 50% (sobre el valor base de la

	Uprighth)
Upright Heel	50%
Sit	
Sit sideways	20%
Sit forward	30%
Sit behind	60%
Camel	
Biellmann	2 puntos + 80% (sobre el valor base de la Camel)
Torso sideways	70%
Layover Camel	20%
Layover Heel	30%
Bryant	25%
Posición difícil de la pierna libre en la Camel (forward, sideways)	20%
Posición difícil de la pierna libre en la Heel (forward, sideways)	50%
Combo Spin	
Sit spin entre dos posiciones Camel	15% en la Sit y en las posiciones ejecutadas después de la SIT
Cambio de pie ejecutado en salto	15% en las posiciones ejecutadas después
Cambio de dirección. Utilizar ambas direcciones inmediatamente la una después de la otra en Sit o en Camel.	20% en las posiciones ejecutadas después

4.2.7. Clarificaciones

ITEM	CLARIFICACIÓN
Spin - NO VALUE (sin valor)	<ul style="list-style-type: none"> • Caída antes de iniciar la pirueta (en el Traveling) o durante la ejecución de la misma sin que el número mínimo de rotaciones requeridas se haya completado. • Posición requerida no cumplimentada (Es decir, no alcanza la posición corporal reglamentaria. Ver punto siguiente: Posiciones Básicas) • Menos de tres (3) rotaciones en la posición requerida en la Solo Spin y menos de dos (2) rotaciones en una posición que esté dentro de una Combo Spin. • Si en una pirueta no se alcanza una posición correcta (por posición corporal o por número de rotaciones) el Panel Técnico llamará la posición y le añadirá el calificativo de NO SPIN (o NO CONFIRMED)
Posiciones Básicas	<p>A continuación se detallan las posiciones básicas y los requisitos necesarios para que éstas sean consideradas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Upright: Es aquella en la que el cuerpo está en una posición recta. • Sit: La cadera no puede estar más alta que la rodilla de la pierna portante. • Camel: La rodilla y el talón de la pierna libre no pueden estar por debajo de la altura de la cadera.
Combinación de Piruetas	<ul style="list-style-type: none"> • La combinación de Piruetas será llamada si el número de rotaciones en cada posición es de al menos dos (2). • Si una de las posiciones de una Pirueta combinada resulta ser una NO SPIN (porque no cumple los requisitos descritos en los apartados anteriores), la Pirueta combinada si será llamada en su conjunto, pero el QOE que otorgarán los jueces no podrá ser superior a 0. • En una Combo Spin, si solo una de las posiciones es confirmada por el panel técnico, el resultado global de la Pirueta será NO VALUE (Sin valor). Se recuerda que para que una Combo Spin tenga valor, esta debe tener al menos dos (2) posiciones confirmadas. • Cuando una posición es obligatoria (por ejemplo en el programa corto) y el patinador no la logra (no logra que esté confirmada), toda la combinación será llamada como NO SPIN. • Si una posición ejecutada después de una entrada difícil resulta no confirmada (NO SPIN), la bonificación de entrada difícil no será llamada. • Si una posición ejecutada después de un cambio de pie difícil (saltado o con cambio de dirección) la bonificación establecida para este caso no se aplicará. • Si después de un cambio de pie el eje de la pirueta se desplaza en exceso, los jueces considerarán la combinación como un elemento de baja calidad. Ver tabla (apartado 5.2).
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> • Si un patinador emplea más de dos rotaciones en una entrada (en la fase de centrado o para subir el talón), esta posición será llamada incluso si se trata de una Solo Spin. El resultado será que este elemento pasará a ocupar un espacio del sistema informático destinado a piruetas combinadas.

<p>Posiciones Dificiles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Para que una posición difícil sea considerado por los jueces con un QOE positivo debe implicar un importante cambio en el punto de equilibrio corporal, con elongación muscular visible, tensión, etc... Ejemplo: La variación de Reversada en Bryant cuando los dos brazos y la pierna libre están implicadas. • Los movimientos coreográficos durante la ejecución de una pirueta no serán considerados como una Variación Dificil de la Posición pero si serán considerados positivamente por los jueces en sus QOE. • El Panel Técnico podrá llamar una pirueta solamente si esta es mantenida (ya con la posición correctamente alcanzada) durante al menos dos (2) rotaciones. • Si en una pirueta Reversada (Inverted), el patinador dobla la pierna libre para ayudarse a acelerar la velocidad y por consiguiente lograr un mayor número de rotaciones, los jueces le otorgarán un QOE de -3 (ver tabla del apartado 5.2). • La Upright sobre el Talón serán considerada una variación difícil de la posición básica de Upright. • Habrá un máximo de dos (2) bonificaciones por pirueta (por posiciones difíciles, entradas difíciles, cambios difíciles o número de rotaciones), independientemente de si se trata de la Solo Spin o la Combo Spin. • La misma variación difícil de la posición básica solo se contará una vez por programa.
<p>Entrada en Salto o Cambio de pie saltado</p>	<p>Las piruetas saltadas (tanto como entrada como por cambio de pie) deberán tener alguna de las siguientes posiciones en el aire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sit • Butterfly Split: Cuerpo, brazos y piernas extendidos y paralelos al suelo. Se permite el aterrizaje del salto sobre el freno.
<p>Llamadas</p>	<p>Todas las piruetas combinadas serán llamadas por el Panel Técnico. Será el Sistema y el Juez Árbitro los que comprobarán si alguna pirueta o posición de la misma debe ser tenida en cuenta o no, basándose en las limitaciones del reglamento.</p> <p>Caídas: En una Solo Spin, solo se llamará a la pirueta si antes de la caída se habían completado al menos tres (3) rotaciones con la posición correcta. En el caso de la Combo Spin, las posiciones logradas antes de la caída serán llamadas, exceptuando aquella que la ha motivado (aquella en la que el patinador se cae).</p>
<p>Exceso de piruetas</p>	<p>Cuando un patinador realice la misma posición más de dos veces, el sistema no añadirá el valor de la posición con la que se ha incurrido en este exceso.</p>

4.3. Secuencia de Pasos

Tanto para el Programa Corto como para el Programa Largo, en la secuencia de pasos obligatoria se puede incluir máximo un (1) salto de máximo una (1) rotación (independientemente de si se trata de un salto reconocido o no). Cualquier salto extra o salto de más de una (1) rotación será considerado como 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 realizan sin elevación de los patines fuera del suelo y que se ejecutan manteniendo la misma dirección, o 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.

- No es obligatorio realizar el mismo tipo de giro en ambas direcciones o con ambos pie para ser tenido en cuenta en un determinado nivel. Por ejemplo, en el caso del Nivel 3:
 - Ejemplo 1:
 - Bracket derecho
 - Bracket izquierdo
 - Contra derecho
 - Contra izquierdo
 - Rocker derecho
 - Rocker izquierdo
 - 2 Choctaws (uno en cada sentido)
 - Ejemplo 2:
 - Bracket derecho
 - Contra izquierdo
 - Rocker derecho
 - Bracket izquierdo
 - Bucle sentido horario
 - Traveling sentido anti horario
 - 2 Choctaws (uno en cada sentido)
 - Ejemplo 3:
 - Bucle horario
 - Bucle anti horario
 - Traveling anti horario
 - Traveling horario
 - Bracket derecho
 - Rocker izquierdo
 - 2 Choctaws (uno en cada sentido)
- 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 este 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. Secuencia Coreográfica

- Esta secuencia es libre.
- Los patinadores deben demostrar habilidad para patinar al ritmo de la música e interpretándola, basándose para ello en elementos como: Pasos, giros, arabescos (ángeles), pivotes (canadienses), Ina Bauer, Águilas, saltos de una vuelta no reconocidos, piruetas rápidas (de menos de dos vueltas).
- Tendrá un valor fijo de 2.0 puntos.
- El Panel Técnico llamará al elemento y serán los jueces los que tendrá que evaluar su calidad aplicando un QOE.
- La secuencia debe empezar desde una posición parada o tras una breve parada y tiene que ocupar toda la superficie de patinaje desde un lado corto al otro lado corto. Si el elemento no se inicia desde una posición parada, los jueces no tendrán una visión completa del mismo (y podrían tardar en reconocerlo y por lo tanto empezar a evaluarlo una vez iniciado)
- No hay un patrón obligatorio que seguir.
- Las paradas están permitidas durante el elemento.
- No hay un límite de tiempo establecido para realizar el elemento.

5 QOE

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

5.1 QOE 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:

Features

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

SALTOS
<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.

PIRUETAS

- 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.
- Traveling difícil (realizado en posición difícil)

FOOTWORK SEQUENCE

- 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 debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores
JUMPS			
Downgrade (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición pobre en el aire	-1 ó -2
Caída	-3	Underrotated (<)	-1
Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2
Stepping out (Escapado)	-2 ó -3	Despeque técnicamente incorrecto	-1 ó -2
Apoyar dos manos en el suelo	-3	Saltos de una combinación realizados sin fluidez y sin ritmo	-1 ó -2
Doble tres o un Toe-Loop abierto para salvar el aterrizaje del salto (anterior)	-2 ó -3	Aterrizaje no claro (Posición incorrecta, eje contrario o sobre el freno)	-1 ó -2
		Preparación larga	-1
		Una mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1
SPINS			
Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta y lentitud de movimiento	-1 a -3
Subida de la baja en dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: excesivamente desplazado, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3
Doblar la pierna durante la posición reversada para ganar velocidad	-2 ó -3	Desplazada o no bien centrada (centro no fijo y desplazado)	-2 ó -3
Caída	-3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar una caída	-2 ó -3
		Tirones y/o pivotar	-2
		Travelin malo	-1
		Pirqueta baja subida sobre el freno	-2
		Cambio de pie desplazado	-2
FOOTWORK SEQUENCE			
Caída	-3	Patron incorrecto	-1 a -3
		Tropezón	-1 ó -2
		Fuera de tiempo	-1 ó -2
		Velocidad y aceleración pobre	-1
		Filos de entrada pobres	-2
CHOREO FOOTWORK SEQUENCE			
Caída	-3	Falta de musicalidad	-1 a -3
		Tropezón	-1 ó -2
		Fuera de tiempo	-1 ó -2
		Falta de energía	-1 ó -2
		Pobre ejecución (interpretación)	-1 ó -2
		Pobre en cuanto a la originalidad	-1

6 COMPONENTES ARTÍSTICOS

La puntuación de Impresión Artística será el resultado de la suma de cuatro (4) componentes. Para cada uno de ellos los jueces otorgarán una puntuación que irá del 0.25 al 10.

- Habilidades de Patinaje
- Transiciones
- Performance
- Coreografía/Composición

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.
- En el programa largo, si la posición SIT (pirueta baja) no es realizada, se aplicará 1.0 puntos de penalización.

Generales

- Violación del vestuario (S.R 2.1).
- Tiempo del programa menos del requerido (1.0 punto por cada 10 segundos).
- Caídas
- Elemento Obligatorio no presentado (1.0 punto por cada elemento omitido)

8 GENERALIDADES EN PATINAJE LIBRE Descripción de saltos














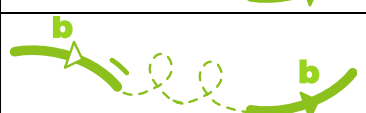
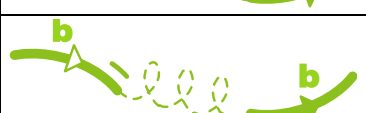
f Forward		Split
b Backward		Outside
o Outside		Inside
i Inside		Right Outside
T Rotation in the sense of three turn (natural rotation)		Left Inside
c Rotation in the sense of counter turn (counter rotation)		Revolution of 360° in the air
! Toe push		Revolution of 180° in the air
X Symbol for crossed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

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

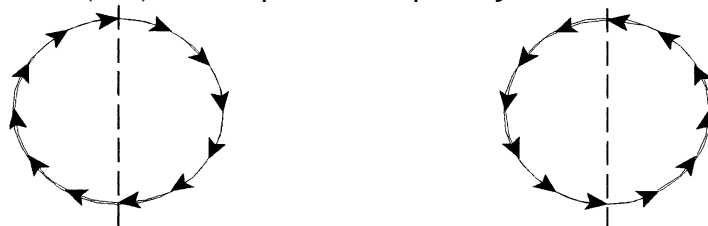
	9c	bo 3 Tbo	8	Triple Loop
	10a	bo! 1 Tbo	2	Toe-Loop
	10b	bo! 2 Tbo	3	Double Toe-Loop
	10c	bo! 3 Tbo	6	Triple Toe-Loop
	11	bf! ½ Tif	2	Split
	13a	bo ! 1 Tbo	4	Lutz
	13b	bo ! 2 Tbo	6	Double Lutz
	13c	bo ! 3 Tbo	8	Triple Lutz

- 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 sobre la tabla anterior: Waltz Jum (Inglés o salto del trés): FO ½ Tbo = Entrada en adelante exterior + media rotación en el aire girada en el sentido de la marcha + salida en atrás exterior

8.1 Footwork sequences

Todas las secuencias de pasos deberán ser ejecutadas en consonancia con el carácter de la música utilizando un trabajo de pies de un nivel alto. Los pasos de esta secuencia deben ir en progresión (avanzando). Las pequeñas paradas que estén armonizadas con la música estarán permitidas. La secuencia de pasos debe empezar desde una posición de parado o tras realizar una pequeña parada para iniciarla.

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.

