



# REGLAMENTO COMPETICIÓN PATINAJE ARTÍSTICO 2019

Traducido al castellano

EN CASO DE INTERPRETACIÓN DEL CONTENIDO PREVALECE LA VERSIÓN EN INGLÉS

**SOLO DANZA**

Por World Skate Artistic Technical Commission



**WORLD  
SKATE**

# Índice

<b>1</b>	<b>PROPIEDAD.....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>SOLO DANZA - DEFINICIONES GENERALES .....</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>SOLO DANZA.....</b>	<b>4</b>
	3.1 REQUISITOS DE VESTUARIO .....	4
	3.2 CALENTAMIENTOS OFICIALES EN COMPETICIÓN .....	4
	3.3 JUNIOR Y SENIOR.....	5
	Style dance.....	5
	Disco libre .....	5
	3.4 JUVENIL .....	6
	3.5 CADETE .....	6
	3.6 INFANTIL .....	6
	3.7 ALEVÍN.....	6
<b>4</b>	<b>ELEMENTOS TÉCNICOS.....</b>	<b>6</b>
	4.1 DANZAS OBLIGATORIAS.....	6
	Patrón de danza .....	6
	Niveles.....	7
	4.2 SECUENCIA DE PASOS RECTA Y CIRCULAR: PARA STYLE DANCE Y DISCO LIBRE .....	8
	Niveles.....	8
	Aclaraciones.....	8
	4.3 SECUENCIA COREOGRÁFICA.....	9
	4.4 SECUENCIA DE CLUSTER.....	10
	Niveles.....	10
	Aclaraciones.....	10
	4.5 SECUENCIA DE TRAVELING .....	11
	Niveles.....	11
<b>5</b>	<b>LIMITACIONES .....</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>QOE .....</b>	<b>13</b>
<b>7</b>	<b>IMPRESIÓN ARTÍSTICA.....</b>	<b>15</b>
<b>8</b>	<b>PENALIZACIONES.....</b>	<b>15</b>
<b>9</b>	<b>APÉNDICE 1 - EJEMPLOS CARACTERÍSTICAS TRAVELING .....</b>	<b>16</b>

## 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 SOLO DANZA - Definiciones generales

**Tiempo:** todos los pasos, movimientos y acciones deben ser realizados en el tiempo de la música. Para el patrón de la danza obligatoria, es necesario lograr el tiempo correcto para alcanzar el nivel correspondiente. Los fallos en el tiempo reducirán el nivel de uno en uno y se deducirán unos componentes bajos.

**Giros de un pie:** los giros son todas las dificultades técnicas que implican un cambio de dirección en el mismo pie: traveling (mínimo dos (2) rotaciones deben ejecutarse rápidamente y sin filo para ser considerado como tal; de lo contrario se considerarán giros “tres”), “tres”, brackets, bucles, counters, rockers.

**Cluster:** secuencia de al menos tres giros diferentes ejecutados en un pie, los giros “tres” contarán como un giro para el cluster.

**Giros a dos pies:** mohawks, choctaws. Para los choctaws, el filo de salida se usará para definir la dirección del giro (por ejemplo, LFI-RBO, la dirección se considerará en sentido antihorario).

**Pasos:** todas las dificultades técnicas que se ejecutan manteniendo la misma dirección. P.E. chassé, cross chassé, cambios de fillos, cruces, cross rolls, cut-step, cruces, runs, etc.

Nota: saltos de media o una rotación a dos o un pie no serán considerados como un paso o un giro.

**Feature:** movimientos y poses coreográficas que pueden ser insertadas en todos los niveles para subir el nivel.

**Ina bauer:** es una figura técnica como el águila extendida (interior o exterior), durante la cual, el patinador que ejecuta la apertura frontal mantiene los dos pies en diferentes trazados paralelos. Una de las rodillas se dobla mientras que la otra se mantiene extendida. Debe ser un claro filo interior.

**Movimientos corporales:** los movimientos coreográficos de los brazos, el busto, la cabeza, la pierna libre, deben afectar claramente el equilibrio de los patinadores, durante al menos tres (3) momentos de la secuencia. Se deben usar al menos dos partes del cuerpo.

**Actitud:** pierna libre estirada delante o detrás con respecto al pie portante.

**Coupèe:** pierna libre doblada al lado de la pierna portante.

**Traveling:** múltiples rotaciones continuas (no giros “tres”) patinadas sobre el mismo pie (mínimo dos rotaciones), mientras que la pierna libre puede estar en cualquier posición. No se consideraría bien realizado si el ritmo cambia, dado que no sería considerado una acción continua.

**Secuencias de trabajo de pies:** para las secuencias circulares, en serpentina, en línea recta y en diagonal se permite cruzar el patrón que acaba de ejecutarse.

### 3 SOLO DANZA

---

La competición de solo danza consiste en una Style Dance y una Danza Libre para categoría Junior y Senior, y de dos (2) danzas obligatorias y una danza libre para el resto de categorías.

Las puntuaciones para la Style Dance y la Danza Libre serán dos (2):

- Contenido técnico
- Impresión artística

#### 3.1 Requisitos de vestuario

---

- En todas las competiciones de Patinaje Artístico sobre ruedas (incluidos 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).

#### 3.2 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. Para las danzas obligatorias, Style Danza y Danza Libre, normalmente no habrá más de seis (6) patinadores asignados a cada grupo de calentamiento.
- El calentamiento para las danzas obligatorias es de 2 minutos con música o la duración de un tema musical. Los patinadores tendrán 10 segundos para entrar a la pista y luego se reproducirá la música.
- El calentamiento para la Style Dance será de cuatro minutos y medio (4:30).
- En la Danza Libre, el tiempo de 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.
- 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.

### 3.3 Junior y Senior

#### Style dance

Reglas para la Style dance:

- La duración de la Style Dance será de: 2:40 minutos +/- 10 segundos.
  - La selección de ritmos utilizados consistirá en un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) ritmos diferentes. La elección de dos (2) ritmos puede incluir el uso de dos (2) selecciones de música diferentes para el mismo ritmo, sin embargo, esto solo debe realizarse en un ritmo seleccionado. La elección de tres (3) ritmos no permite el uso de dos músicas diferentes para un mismo ritmo.
  - Uno de los ritmos seleccionados debe ser el ritmo requerido para la secuencia de la danza obligatoria. Durante la secuencia de la danza obligatoria NO se permite un cambio de música.
- RITMOS

RITMOS
<b>Swing Medley</b> Foxtrot, Quickstep, Swing, Charleston, Lindy Hop
<b>Spanish Medley</b> Paso Doble, Flamenco, Tango, Spanish Waltz, Bolero Gypsy Music, Fandango
<b>Classic Medley</b> Waltz, Classic Polka, March, Galop
<b>Latin Medley</b> Mambo, Salsa, Merengue, Bachata, Bossa nova, Batucada, Cha Cha Cha, Samba, Rumba
<b>Rock Medley</b> Jive, Boogie Woogie, Rock & Roll, Blues, Old Jazz
<b>Folk Dance</b> Ethnic Dance
<b>Modern Music Medley</b> Disco Music, Pop, Dance, Hip Hop, Soul, Rap, Techno, House, Hard Rock
<b>Musical-Operetta Medley</b>

Los elementos por realizar serán cuatro (4). La secuencia del patrón de la danza será obligatoria, y el resto de elementos se elegirán entre:

1. Secuencia de pasos en línea recta (se decidirá cada año por ATC).
2. Secuencia de pasos circular (se decidirá cada año por ATC).
3. Secuencia de cluster.
4. Secuencia de traveling.

**Nota:** el primer elemento de cada tipo realizado será llamado por el Panel Técnico y evaluado por los jueces como el requerido para el año actual.

#### Danza libre

Reglas para la danza libre:

- La duración de la danza libre será de 3:00 minutos +/- 0:10 segundos.
1. Secuencia de pasos en línea recta (se decidirá cada año por ATC).
  2. Secuencia de pasos circular o serpentina (se decidirá cada año por ATC).
  3. Secuencia de traveling.
  4. Secuencia de cluster
  5. Secuencia coreográfica

### 3.4 Juvenil

---

1. Dos (2) danzas obligatorias.
2. Una (1) danza libre de 2:30 minutos +/- 10 segundos.

Los elementos que deben ser incluidos en la danza libre son:

- Dos (2) secuencias de pasos: el diseño se elegirá cada año. Máximo nivel 4.
- Una (1) secuencia de traveling. Máximo nivel 3.
- Una (1) secuencia de cluster. Máximo nivel 3.
- Una (1) secuencia coreográfica.

### 3.5 Cadete

---

1. Dos (2) danzas obligatorias.
2. Una (1) danza libre de 2:30 minutos +/- 10 segundos.

Los elementos que deben ser incluidos en la danza libre son:

- Dos (2) secuencias de pasos: el diseño se elegirá cada año. Máximo nivel 3.
- Una (1) secuencia de traveling. Máximo nivel 2.
- Una (1) secuencia de cluster. Máximo nivel 1.
- Una (1) secuencia coreográfica.

### 3.6 Infantil

---

1. Dos (2) danzas obligatorias.
2. Una (1) danza libre de 2:00 minutos +/- 10 segundos.

Los elementos que deben ser incluidos en la danza libre son:

- Dos (2) secuencias de pasos: el diseño se elegirá cada año. Máximo nivel 2.
- Una (1) secuencia de traveling. Máximo nivel 2.
- Una (1) secuencia coreográfica.

### 3.7 Alevín

---

1. Dos (2) danzas obligatorias.
2. Una (1) danza libre de 1:30 minutos +/- 10 segundos.

Los elementos que deben ser incluidos en la danza libre son:

- Dos (2) secuencias de pasos: el diseño se elegirá cada año. Máximo nivel 1.
- Una (1) secuencia de traveling. Máximo nivel 1.
- Una (1) secuencia coreográfica.

## 4 ELEMENTOS TÉCNICOS

---

### 4.1 Danzas obligatorias

---

Consulte el Manual de Danza y Solo Danza de World Skate para obtener las especificaciones de las danzas obligatorias.

#### Patrón de danza

---

Este elemento consiste en una (1) secuencia completa de una danza obligatoria seleccionada por World Skate ATC, que cubre toda la superficie de la pista de patinaje, o dos (2) secuencias completas de una danza obligatoria con un patrón que cubre la mitad de la pista de patinaje.

## Reglas generales

- Debe cumplir con el diagrama/patrón provisto por World Skate ATC.
- El BPM de la pieza musical seleccionada para la secuencia de danza insertada en la style dance puede variar de la requerida, dentro de un rango de +2/-2 BPM.

**Por ejemplo:** en una danza obligatoria, con un tempo requerido de 100 BPM, el número de beats puede ser, para la duración de la secuencia obligatoria, desde un mínimo de 98 hasta un máximo de 102 BPM.

Puede haber una introducción antes del comienzo de la secuencia de la danza obligatoria y también después del final de la secuencia, durante la cual el tempo de la pieza de música es libre, pero mientras se patina la secuencia de la danza, la música debe mantener el mismo rango +/- 2 de los BPM requeridos. Los BPM de la secuencia de danza obligatoria deben permanecer constantes durante la totalidad de la secuencia.

**Por ejemplo:** una pieza de música de vals tiene una introducción con un tempo de 148 BPM; pero durante el patinaje del Starlight Waltz, el tempo debe estar dentro del rango de 166 a 170 BPM (168 BPM +/- 2); permaneciendo constante a lo largo de la secuencia; y una vez finaliza la secuencia de la danza, el tempo puede cambiar a 128 BPM.

Es obligatorio presentar, antes de la competición, un certificado de un profesor de música que confirme:

- Los ritmos utilizados.
- El número de BPM de la secuencia de danza obligatoria.
- Debe especificarse cuando comienza la música de la danza obligatoria y cuando termina.

En el caso de que no se respeten estas reglas, World Skate ATC otorgará una deducción de 1.0 de la puntuación total.

- Debe comenzar con el primer paso (1) de la danza obligatoria a la izquierda de los jueces (o según se requiera anualmente a petición de World Skate ATC) y terminar con el primer paso de la danza (paso 1) requerido por las reglas.
- Se deben mantener los mismos pasos y respetar el tiempo requerido de cada uno. Es posible añadir movimientos coreográficos de la parte inferior/superior del cuerpo para hacer que la ejecución de la danza sea más relevante para el ritmo requerido. Es importante respetar las descripciones de la danza (ver reglas de danzas obligatorias) y sin cambiar la naturaleza de los movimientos/pasos requeridos.

## Niveles

Para la secuencia de danza obligatoria insertada en la Style Dance y para las danzas obligatorias de categoría juvenil, cadete, infantil y alevín, habrá cuatro (4) niveles dependiendo de cómo se hayan ejecutado los key points. Si la danza obligatoria requiere dos (2) secuencias, los niveles se aplicarán dos veces, una para cada secuencia.

	SECUENCIA/ SECCIÓN	INTERRUPCIÓN	KEY POINTS
1	75%	/	/
2	100%	No más de 4 batutas	1 o 2
3	100%	No más de 4 batutas	3
4	100%	Sin interrupción	4

- Nivel 1: si completa el 75% de la secuencia/la sección.
- Nivel 2: si la secuencia/sección no se interrumpe más de cuatro (4) batutas en total, ya sea con tropiezos, caídas o cualquier otra razón y uno (1) o dos (2) key points se ejecutan correctamente.
- Nivel 3: si la secuencia/sección no se interrumpe más de cuatro (4) batutas en total, ya sea con tropiezos, caídas o cualquier otra razón y tres (3) key points se ejecutan correctamente.
- Nivel 4: si la secuencia/sección no se interrumpe en absoluto, ya sea con tropiezos, caídas o cualquier otra razón y cuatro (4) key points se ejecutan correctamente.

Los fallos de tiempo reducirán el nivel de uno en uno y la puntuación de los componentes será baja.

Si ambos patinadores completan menos del 75% de la secuencia, la llamada del Panel Técnico será “No Level”.

## 4.2 Secuencias de pasos en línea recta y circular: Style Dance y Danza Libre

### Niveles

NIVEL	GIROS	CHOCTAW Direcciones diferentes	CLUSTER	BODY MOVEMENTS
1	4	/	/	/
2	6	/	/	/
3	6: 3 derecho, 3 izquierdo	2	/	Sí
4	8: 4 derecho, 4 izquierdo	2	/	Sí
5	10: 5 derecho, 5 izquierdo	2	1	Sí

- Nivel 1 - deberá incluir al menos cuatro (4) giros.
- Nivel 2 - deberá incluir al menos seis (6) giros.
- Nivel 3 - deberá incluir al menos tres (3) giros realizados con el pie derecho y tres (3) giros realizados con el pie izquierdo (seis (6) giros en total). Los patinadores deberán agregar dos (2) choctaws, uno en sentido horario y otro en sentido antihorario.
- Nivel 4 - deberá incluir al menos cuatro (4) giros realizados con el pie derecho y cuatro (4) giros realizados con el pie izquierdo (ocho (8) giros en total). Los patinadores deberán agregar dos (2) choctaws, uno en sentido horario y otro en sentido antihorario.
- Nivel 5 - deberá incluir al menos cinco (5) giros realizados con el pie derecho y cinco (5) giros realizados con el pie izquierdo (diez (10) giros en total). Los patinadores deberán agregar dos (2) choctaws, uno en sentido horario y otro en sentido antihorario. Los patinadores deben realizar un (1) cluster.

### Aclaraciones

- Ninguno de los tipos de giros será contado más de dos veces.
- El giro “tres” no se tendrá en consideración dentro del conteo de giros a un pie para alcanzar nivel, pero sí se considerarán para la realización del cluster.
- Los giros incluidos en el cluster formaran 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 el patinador apoya la pierna libre en el suelo en la salida del giro, este no será considerado.
- 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 antihorario; lo mismo en el caso del traveling.
- No es obligatorio realizar el mismo tipo de giro en ambas direcciones o con ambos pies para ser tenido en cuenta en un determinado nivel. Por ejemplo, en el caso del Nivel 3:
  - Primer ejemplo:
    - Bracket derecho.
    - Bracket izquierdo.
    - Counter derecho.
    - Counter izquierdo.
    - Rocker derecho.
    - Rocker izquierdo.
    - 2 Choctaws (uno en cada sentido).
  - Segundo ejemplo:
    - Bracket derecho.
    - Counter izquierdo.
    - Rocker derecho.
    - Bracket izquierdo.
    - Loop horario.
    - Traveling antihorario.
    - 2 Choctaws (uno en cada sentido).
  - Tercer ejemplo:
    - Loop horario.
    - Loop antihorario.
    - Traveling antihorario.
    - 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 debe 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 esta.
- 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).

### 4.3 Secuencia coreográfica

---

- Secuencia de elementos de libre elección, donde los patinadores deben demostrar: la habilidad de patinar, creatividad, habilidad coreográfica, originalidad, musicalidad, acompañado de movimientos corporales y utilizando todo el espacio personal.
  - Los patinadores deben demostrar la habilidad de patinar con la música e interpretar la música usando elementos técnicos tales como: pasos, giros, arabescos, pivote, ina bauer, águilas, saltos de rotación no declarados (incluidos en los saltos permitidos), giros rápidos.

- La secuencia debe comenzar desde un lado largo de la superficie de patinaje en la proximidad del eje transversal (cerca de 5 o 6 metros del eje para que no se confunda con una diagonal) y debe llegar al otro lado largo de la superficie de patinaje.
- Se permite patinar sobre el patrón que acaba de ejecutarse.
- La secuencia debe comenzar desde una posición detenida o un stop and go.
- No hay un patrón establecido a seguir.
- El tiempo para hacer esta secuencia es máximo de treinta (30) segundos.
- No se permiten paradas (de 3 a 8 segundos) durante la secuencia.
- La secuencia coreográfica tiene un valor de tres (3) puntos.

#### 4.4 Secuencia de cluster

- El patinador debe introducir dos (2) secuencias de cluster separadas por un máximo de tres (3) pasos o giros a dos pies (no giros a un pie).
- Cada secuencia debe comenzar con al menos tres (3) giros diferentes.

#### Niveles

NIVEL	GIROS PRIMERA SECUENCIA	GIROS SEGUNDA SECUENCIA	ENTRADA DIFÍCIL
1	3	3	/
2	4/3	3/4	/
3	4	4	Sí, en una de las secuencias
4	4	4	Sí, en ambas secuencias

- Nivel 1: los dos (2) cluster se ejecutan correctamente sin interrupción.
- Nivel 2: uno de los dos (2) cluster contiene cuatro (4) giros, tres (3) de ellos deben ser diferentes.
- Nivel 3: los dos (2) cluster contienen cuatro (4) giros, tres (3) de ellos, para cada cluster, deben ser diferentes y una de las secuencias debe comenzar desde una entrada difícil.
- Nivel 4: las dos secuencias contienen cuatro (4) giros, tres (3) de ellos, para cada grupo, deben ser diferentes y ambas secuencias deben comenzar desde una entrada difícil

#### Aclaraciones

- Entrada difícil para una secuencia de cluster: choctaw, ina bauer, águila, brinco o salto.
- La entrada difícil debe ser antes del primer giro de la secuencia. En el caso de que se presente antes de la segunda secuencia, la entrada difícil debe ser el paso anterior al primer giro de la segunda secuencia y se contará como el final de los tres pasos permitidos.
- Si hay una parada clara antes de la segunda secuencia, el nivel se reducirá en uno.
- Si hay más de tres (3) pasos entre las dos secuencias, el nivel se reducirá en uno.
- Si hay una pérdida de control con un soporte adicional (apoyo de la pierna/pie libre y/o mano) después de que el cluster haya comenzado y la ejecución del elemento continúa después del apoyo, solo será considerado para el nivel lo realizado antes del apoyo.
- No se permite ningún cambio de filo en los tres primeros giros de la secuencia.
- No está permitido el uso del freno para obtener velocidad entre las 2 secuencias de cluster.
- La secuencia de cluster se llamará “No Level” si ambas secuencias no contienen al menos tres giros correctos.

## 4.5 Secuencia de traveling

- La primera ejecución de la secuencia de traveling será la llamada con el nivel o no si las features del nivel 1 no se cumplen.
- Las rotaciones de la secuencia de traveling deben ser rápidas y demostrar habilidad para mantener el control del cuerpo.
- Si una (1) de las secuencias no es correcta (por ejemplo, una ejecución evidente de giros “tres”) pero las rotaciones han sido realizadas, el traveling será llamado Nivel 1.
- Si el patinador se cae o hay una interrupción durante la entrada, la ejecución de la secuencia o inmediatamente después de cualquiera de las secuencias, el elemento se llamará en consecuencia a lo realizado antes de la interrupción o la caída. No se llamará con nivel si las características del nivel 1 no se cumplen.
- La duración máxima de la secuencia de traveling es de diez (10) segundos.
- No está permitido el uso del freno para obtener velocidad entre las 2 secuencias de traveling.

**Set traveling:** mínimo dos (2) rotaciones con un máximo de tres (3) pasos o giros entre ambas secuencias.

**Features:** las características adicionales se deben realizar correctamente y en la totalidad de la secuencia para ser consideradas.

- Al menos una mano sobre la cabeza o en su línea.
- Ambas manos cruzadas detrás de la espalda y lejos de ella.
- Los brazos cruzados delante del cuerpo entre los hombros y la cintura (puede ser también uno detrás y el otro delante como un tornillo)
- Pierna libre cruzada delante o detrás de la línea de la rodilla.
- Pierna libre cruzada delante o detrás por debajo de la línea de la rodilla (piruetas).
- Las ruedas del patín libre sostenidas por una o dos manos.
- Pierna libre alta y estirada hacia delante o hacia el lateral.

### Apéndice 1 - Ejemplos de features del traveling

#### Niveles

NIVEL	ROTACIÓN PRIMERA SECUENCIA	ROTACIÓN SEGUNDA SECUENCIA	DIRECCIÓN ROTACIÓN DIFERENTE	FEATURE
1	2	2	/	/
2	3	3	Sí	1 / en una de las secuencias
3	3	3	Sí	2 / 1 en cada una, uno con el brazo y otro con la pierna
4	4	4	Sí	3 / 1 con 1 feature de libre elección, 1 secuencia con 2 feature, 1 de brazo y 1 pierna

- Nivel 1: ejecución de las dos (2) secuencias de traveling con dos (2) rotaciones cada una.
- Nivel 2: diferente dirección de rotación para las dos (2) secuencias y al menos tres (3) rotaciones en cada una + una (1) feature (en una de las secuencias).
- Nivel 3: diferente dirección de rotación para las dos (2) secuencias y al menos tres (3) rotaciones cada una + dos (2) features (una en cada secuencia: una con el brazo y otra con la pierna).
- Nivel 4: diferente dirección de rotación para las dos (2) secuencias y al menos cuatro (4) rotaciones cada una + tres (3) features diferentes (una secuencia con una feature de libre elección y una secuencia con dos (2) features, una con el brazo y uno con la pierna).

## 5 LIMITACIONES

---

**Piruetas:** máximo una (1) pirueta, con un mínimo de dos (2) rotaciones (menos de dos rotaciones no se considerará pirueta).

**Salto:** un máximo de dos (2) saltos, de una (1) rotación (no más de una rotación en el aire). Los saltos no se deben considerar como elementos de valor técnico.

**Paradas:** una parada es considerada cuando el patinador está parado durante más de tres (3) segundos hasta un máximo de ocho (8) segundos. Un máximo de dos (2) paradas ejecutadas durante todo el programa por un mínimo de tres (3) segundos hasta un máximo de ocho (8) segundos cada una (excluyendo el comienzo y el final).

**Posiciones estacionarias:** arrodillarse/acostarse en el suelo solo se permite dos (2) veces durante todo el programa por un máximo de cinco (5) segundos cada una (incluido el comienzo y el final). Las manos en el suelo no deben considerarse como un laydown. Las posiciones estacionarias no se considerarán como elementos de valor técnico, sino de valor artístico.

**Principio y final del programa:** los patinadores no pueden exceder los ocho (8) segundos en una posición parada.

## 6 QOE

Los jueces calificarán cada elemento técnico con el QOE y darán de -3 a +3 teniendo en cuenta las siguientes pautas para cada elemento técnico.

ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
<b>PATRON DE DANZA</b>	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Calidad / corrección de fillos / pasos / gira para todo el elemento de danza del patrón	40% o menos de fillos limpios/pasos/giros con muchos errores.	50% de fillos limpios/pasos/giros con 2 errores principales.	60% de fillos limpios/pasos/giros con 1 error principal.	75% de fillos limpios/pasos/giros sin errores principales.	80% de fillos limpios/pasos/giros sin errores principales.	90% de fillos limpios, pasos/giros sin errores.	100% de fillos claros/pasos/giros.
Profundidad de los fillos	Muy plano.	Mayormente plano.	Algo planos.	Superficial.	Buenas curvas.	Profundos.	Muy profundos.
Correcto comienzo, recorrido e intersección entre secuencias	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
Timing	40% o menos.	50% limpio.	60% limpio.	75% limpio.	80% limpio.	90% limpio.	100% limpio.
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
<b>SECUENCIAS DE PASOS</b>	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Fillos/seguridad	Muy plano y tembloroso.	Mayormente plano y vacilante.	Algunos planos y estabilidad variable.	Poco profundo pero estable.	Buenas curvas y seguridad.	Fuerte, seguro.	Profundo y bastante audaz.
Velocidad y fluidez	Luchado, forzado, laborioso.	Deteriorado y limitado.	Inconsistente /Variable.	Algo de velocidad y algo de fluidez.	Buena velocidad con fluidez variable.	Velocidad considerable y fluidez constante.	Velocidad considerable sin esfuerzo y con fluidez.
Trabajo de pies	Dos pies o uso de frenos.	Paso amplio/1 o 2 pies/uso del freno.	Variable.	Mayormente correcto.	Correcto.	Limpio y ordenado.	Limpio y sin esfuerzo.
Giros	Saltado / incómodo.	Deslizados.	Forzado.	Mayormente correcto.	Limpio.	Limpio y ordenado	Limpio y sin esfuerzos
Timing	40% o menos.	50% limpio.	60% limpio.	75% limpio.	80% limpio.	90% limpio.	100% limpio
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
<b>SECUENCIA CLUSTER</b>	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/ejecución	Torpe/desequilibrado	Vacilante, Dudoso, Falta de control.	Precipitado.	Seguro/estable.	Seguro y suave.	Con facilidad.	Perfecto.
Juegos de pies	Completamente descontrolada	Alguna falta de control y pasos amplios.	Trabajoso/variable.	Seguro/limpio.	Suave y seguro.	Muy bueno y con estilo.	Habilidoso y exquisito.
Fillos	Muy plano y tembloroso.	Mayormente plano y vacilante.	Algunos planos y estabilidad variable.	Poco profundos pero estables.	Buenas curvas y seguras.	Gran confianza.	Profundos y bastante audaces.
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
<b>SECUENCIA TRAVELING</b>	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/finalización	Incómodo/sin equilibrio.	Vacilante/falta de control.	Abrupto.	Seguro/estable.	Seguro y suave.	Con facilidad.	Sin cortes.

Trabajo de pies de conexión	Completamente incontrolado.	Falta de control y pasos amplios.	Variable/ Trabajoso.	Claro/limpio.	Seguro/ ordenado.	Muy bueno y con estilo.	Habilidoso y exquisito.
Velocidad de giro	Muy lento.	Lento.	Variable.	Normal.	Bueno.	Rápido.	Muy rápido.
<b>ASPECTOS</b>	<b>MUY POBRE</b>	<b>POBRE</b>	<b>MEDIOCRE</b>	<b>ACEPTABLE</b>	<b>BUENO</b>	<b>MUY BUENO</b>	<b>EXCELENTE</b>
<b>SECUENCIA COREOGRAFICA</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>Base</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>
Musicalidad	40% o menos.	50% limpio.	60% limpio.	75% limpio.	80% limpio.	90% limpio.	100% limpio.
Variedad, originalidad	No variedad ni originalidad.	Pobre en variedad y originalidad.	Alguna variedad, piezas originales.	Alguna variedad, piezas originales acompañado de la música.	Buena variedad y originalidad acompañado de la música.	Muy buena variedad y originalidad acompañado de la música.	Listo y exquisito.
Pasos, giros	Muy plano, inestable, incontrolado.	Mayormente plano y vacilante.	Algunos planos y estabilidad variable.	Poca profundidad, pero estable.	Buenas y seguras curvas.	Fuerte confianza.	Profundo y bastante audaz.
Energía, control	Completamente incontrolado, sin energía.	Falta de control y energía.	Trabajoso/ variable.	Claro/limpio.	Seguro/ ordenado.	Muy bueno y con estilo.	Listo y exquisito.
Implicación, movimientos	Total falta de participación y de movimientos.	Falta de participación y movimientos.	Alguna falta de participación y movimientos.	Movimientos básicos y cierta implicación.	Buenos movimientos y participación.	Muy Buenos movimientos y participación.	Completamente implicado y movimientos finos.

**Caídas:** además de la deducción a la suma al final del programa, los jueces deben aplicar un QOE de -3 por la caída del patinador.

## 7 IMPRESIÓN ARTÍSTICA

---

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

Las danzas obligatorias para juvenil, cadete, infantil y alevín, los jueces darán puntuación solo a dos (2) componentes: habilidades de patinaje y performance.

### **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: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 7.0.

## 8 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:

- Style Dance: ritmo incorrecto, número de ritmos menor que dos (2), reglas sobre la música para la secuencia de baile obligatorio no lograda.
- Más paradas de las permitidas.
- Arrodillarse o tumbarse más de las permitidas.
- Más saltos o piruetas de las permitidas.

### **General**

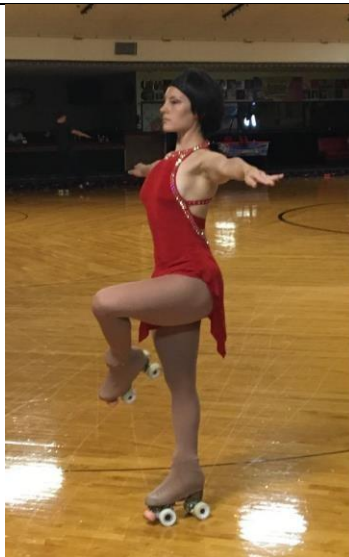
- Violación del vestuario.
- Tiempo del programa menor del requerido (1.0 por cada 10 segundos).
- Caídas.
- Elemento obligatorio no presentado.

## 9 APÉNDICE 1 - Ejemplos features travelings

<p>A. Al menos una mano sobre la cabeza o en su línea.</p>	
<p>B. Ambas manos cruzadas detrás de la espalda y lejos de ella.</p>	
<p>C. Los brazos cruzados delante del cuerpo entre los hombros y la cintura (puede ser también uno detrás y el otro delante como un tornillo).</p>	



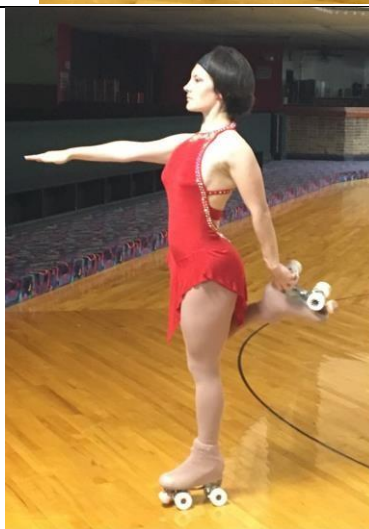
D. Pierna libre cruzada delante o detrás de la línea de la rodilla.



E. Pierna cruzada delante o detrás por debajo de la línea de la rodilla (piruetas).



F. Las ruedas del patín libre sostenidas por una o dos manos.



G. Pierna libre alta  
estirada hacia delante  
o hacia el lateral.

