



**REGLAMENO PARA  
COMPETICIONES DE PATINAJE ARTÍSTICO 2020**  
Traducido al castellano

EN CASO DE INTERPRETACIÓN DEL CONTENIDO  
PREVALECE LA VERSIÓN EN INGLÉS

**VERSIÓN 2**

**SOLO DANCE**

By World Skate Artistic Technical Commission

---

---



# Índice

1	PROPIEDAD .....	3
2	SOLO DANZA - Definiciones generales.....	3
3	SOLO DANZA.....	3
3.1	Requisitos de vestuario .....	4
3.2	Calentamiento de la competición .....	4
3.3	Junior y Senior .....	5
	Style Dance .....	5
	Danza Libre .....	5
3.4	Juvenil.....	6
3.5	Cadete.....	6
3.6	Infantil.....	6
3.7	Alevín.....	6
4	ELEMENTOS TÉCNICOS.....	6
4.1	Danzas Obligatorias.....	6
	Patrón secuencias de Danza .....	7
	Niveles .....	7
4.2	Secuencia de Pasos: para Style Dance y para Danza Libre.....	8
	Niveles .....	8
4.1	Secuencia Artística: Para Style Dace y Danza Libre.....	9
	Niveles .....	9
	Features.....	9
	Aclaraciones para la Secuencia de Pasos y la Secuencia Artística.....	10
4.3	Secuencia Coreográfica .....	11
4.4	Clusters sequences.....	11
	Niveles .....	12
	Features.....	12
	Aclaraciones.....	12
4.2	Traveling sequences .....	13
	Niveles .....	13
	Aclaraciones.....	14
5	LIMITACIONES .....	15
6	QOE.....	15
7	COMPONENTES ARTÍSTICOS.....	17
	Categorías e impresión artística.....	17
8	PENALIZACIONES .....	17
8.1	Penalizaciones del Juez Árbitro .....	17
9	APÉNDICE 1 - Ejemplo de Features del Traveling.....	18
10	APÉNDICE 2 - Ejemplo de Elementos de Patinaje y de Enlace .....	22

## 1 PROPIEDAD

---

Este documento ha sido escrito y editado por WORLD SKATE ARTISTIC TECHNICAL COMMISSION, por lo que 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 de tiempo reducirán el nivel en uno (1) y deducirán la nota en componentes.

**Giros a un pie:** Los giros son todas las dificultades técnicas que implican un cambio de dirección en el mismo pie: Traveling, Tres, Brackets, Bucles, Contra-Rockings (Counter), Rockers.

**Cluster:** Secuencia de al menos tres giros diferentes ejecutados a un pie, los “treses” 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. Por ejemplo: Chassé, cross chassé, cambios de filos, cruzados, cross rolls, cut-step, progresivos, etc.

**Nota:** Los saltos de media o una rotación a uno o dos pies no serán considerados como un paso o un giro.

**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.

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

**Attitude:** Pierna libre estirada delante o detrás con respecto al pie portante.

**Coupée:** Pierna libre doblada al lado de la pierna portante.

**Traveling:** Múltiples rotaciones continuas (no giros “tres”) realizadas 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 habría una acción continua.

**Footwork sequences/trabajo de pies:** El patrón es libre, se permite patinar sobre recorrido recién ejecutado y tiene un tiempo límite para su ejecución.

## 3 SOLO DANZA

---

La competición de Solo Danza consiste en una Style Dance y una Danza Libre para Junior y Senior; y dos Danzas Obligatorias y una Danza Libre para el resto de categorías.

Las dos (2) puntuaciones para Danzas Obligatorias, Style Dance y Danza Libre serán:

- Contenido Técnico
- Componentes Artísticos

### 3.1 Requisitos de vestuario

---

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

### 3.2 Calentamiento de la competición

---

- El calentamiento de la competición se considerará parte del evento. Como tal, se aplicará el reglamento establecido en caso de interrupciones del patinaje.
- Para los eventos de Danzas obligatorias, Style Dance y Danza Libre, normalmente no habrá más de seis (6) participantes asignados a cada grupo de calentamiento.
- El calentamiento para las Danza Obligatorias es de 2 minutos con música o la duración de una pista de música. Los patinadores tendrán 10 segundos para entrar en la superficie practicable y tomar contacto con el suelo y luego se reproducirá la pista música obligatoria.
- El calentamiento para Style Dance será de cuatro minutos y medio (4:30).
- En Danza Libre, el tiempo de calentamiento se basa en la duración reglamentaria de dicho ejercicio más dos minutos (2:00), si el tiempo lo permite. El locutor informará a los concursantes cuando quede un minuto (1:00).
- El próximo patinador en competir podrá usar la pista durante la exhibición de las notas del patinador anterior.
- **Al finalizar el período de calentamiento, se permitirá al primer patinador de cada grupo hasta un (1.0) minuto antes de que entrar en pista.**
- **Para situaciones excepcionales con respecto al número de participantes y / o limitaciones de tiempo, el ATC puede decidir no aplicar esta regla.**

### 3.3 Junior y Senior

---

#### Style Dance

---

Las reglas son las siguientes:

- La duración del Style Dance será de 2:50 minutos +/- 10 segundos.
- La selección de música a utilizar es de mínimo dos (2) y máximo tres (3) ritmos diferentes. Si se eligen dos (2) ritmos se puede incluir dos (2) canciones diferentes pero en el mismo ritmo. Si por el contrario se eligen tres (3) ritmos diferentes, esto NO implica el uso de dos canciones diferentes para cada ritmo elegido.
- Uno de los ritmos seleccionados debe ser el ritmo requerido para la Secuencia de Patrones de Danza establecido cada año por World Skate ATC. Durante la misma, NO se permite un cambio de música.
- Ritmos:

RHYTHMS
<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>

El número de elementos requeridos en una Style Dance es cuatro (4). Siempre habrá una Secuencia de Patrón de Danza; y los otros tres elementos cambiarán cada año y serán elegidos por World Skate ATC entre los siguientes:

1. Secuencia de Pasos, máximo 40 segundos.
2. Secuencia Artística, máximo 40 segundos.
3. Secuencia de Cluster
4. Secuencia de Travelings

Nota: El primer elemento requerido que se realice de cada tipo será el que llamará Panel Técnico y el que se evaluará por parte de los jueces como el obligatorio para el año en curso.

#### Danza Libre

---

La duración de la Danza Libre será 3:30 minutos +/- 10 segundos. Los elementos que debe incluir son:

1. Secuencia de Pasos, máximo 40 segundos.
2. Secuencia Artística, máximo 40 segundos.
3. Una (1) Secuencia de Traveling
4. Una (1) Secuencia de Cluster
5. Una (1) Secuencia Coreográfica

Nota: El primer elemento requerido que se realice de cada tipo será el que llamará Panel Técnico y el que se evaluará por parte de los jueces como el obligatorio para el año en curso.

### 3.4 Juvenil

---

1. Dos (2) Danzas Obligatorias.
2. Una (1) Danza Libre de **3:15 minutos** +/- 10 segundos, que contenga los siguientes elementos:
  - Secuencia de Pasos, máximo nivel 4, máximo 40 segundos.
  - Secuencia Artística, máximo nivel 4, máximo 40 segundos.
  - 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 **3:00 minutos** +/- 10 segundos, que contenga los siguientes elementos:
  - Secuencia de Pasos, máximo nivel 3, máximo 30 segundos.
  - Secuencia Artística, máximo nivel 3, máximo 30 segundos.
  - Una (1) Secuencia de Traveling. Máximo nivel 2.
  - Una (1) Secuencia de Cluster. Máximo nivel 2.
  - Una (1) Secuencia Coreográfica.

### 3.6 Infantil

---

1. Dos (2) Danzas Obligatorias.
2. Una (1) Danza Libre de **2:30 minutos** +/- 10 segundos, que contenga los siguientes elementos:
  - Secuencia de Pasos, máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
  - Secuencia Artística, máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
  - 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 **2:00 minutos** +/- 10 segundos, que contenga los siguientes elementos:
  - Secuencia de Pasos, máximo nivel 1, máximo 20 segundos.
  - Secuencia Artística, máximo nivel 1, máximo 20 segundos.
  - Una (1) Secuencia de Traveling. Máximo nivel 1.
  - Una (1) Secuencia Coreográfica.

## 4 ELEMENTOS TÉCNICOS

---

En la hoja de Orde de elementos (Planned Program), es obligatorio escribir el código de tiempos de inicio de cada element. Por ejemplo: StrSt (1.35); Tr (2.40)

### 4.1 Danzas Obligatorias

---

Consulte el manual World Skate Artistic Dance and Solo Dance 2020 para las especificaciones de las Danzas Obligatorias.

El número de beats de introducción que se utilizarán para todas las Danzas no debe exceder de 24 tiempos, si esto ocurre se aplicará una penalización de un punto (1.0).

Durante las competiciones, se deben utilizar las tres (3) pistas de música de cada Danza.

### Patrón secuencias de Danza

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

#### **Reglas generales:**

1. Debe cumplir con el diagrama / patrón provisto por World Skate ATC.
2. Los BPM de la pieza musical seleccionada para la Secuencia del Patrón de una Danza Obligatoria de la Style Dance pueden variar dentro de un rango de  $\pm 2$  BPM, con respecto a la velocidad requerida en cada danza.

*Por ejemplo: En danzas obligatorias con un tempo requerido de 100 BPM, el número de beats puede ser, durante la secuencia del Patrón de una Danza Obligatoria, de un mínimo de 98 a un máximo de 102 BPM.*

Puede haber una introducción antes del comienzo de la secuencia, y también después del final de la secuencia, durante el cual el tempo de la pieza de música es libre, pero en el paso 1 la música debe mantenerse en el rango de BPM requeridos (con el margen de  $\pm 2$ ). Una vez que se deciden los BPM que tendrá la pieza musical a utilizar en el Patrón de Danza, estos deben permanecer constante durante toda la secuencia.

*Por ejemplo: Una pieza de música de vals tiene una introducción con un tempo de 148 BPM; pero durante la ejecución del Starlight Waltz el tempo debe estar dentro del rango de 166 a 170 BPM (168 BPM  $\pm 2$ ). Debe permanecer constante a lo largo de toda la secuencia hasta que finalice la misma donde el tempo puede cambiar de nuevo a 148BPM.*

Es obligatorio presentar, antes del inicio de la competición, un certificado emitido por un Profesor Titulado en música que confirme:

- Los ritmos utilizados.
- El número de BPM de la (s) secuencia (s) de patrones de danza.
- Se debe especificar el momento (el tiempo dentro del programa) en el que comienza la música para la danza obligatoria y en el que termina (por ejemplo, entre el 1.40 y el 2.55).

En el caso de que no se cumplan estas reglas, habrá una penalización de 1.00 puntos en la nota total del ejercicio.

3. Debe comenzar con el paso uno (1) del patrón de danza colocado a la izquierda de los jueces (o como se requiera anualmente por parte de World Skate ATC) y terminar con el primer paso de la danza (paso 1).
4. Debe mantener los mismos pasos de la danza y respetar el tiempo requerido de cada paso. Es posible incluir movimientos coreográficos de la parte inferior / superior del cuerpo para hacer que la ejecución de la danza enfatice el ritmo requerido. Es importante respetar la descripción de danza (ver las reglas de danzas obligatorias) sin cambiar la naturaleza de los movimientos / pasos requeridos.

### Niveles

En el Patrón de Danzas Obligatorias insertada en el Style Dance y en las Danzas Obligatorias para Juvenil, Cadete, Infantil y Alevín, habrá cinco (5) niveles dependiendo de cómo se hayan ejecutado los Key Points (puntos clave). En Danzas Obligatorias, se otorgará un nivel a cada secuencia.

NIVELES	SECUENCIA / SECCIÓN	INTERRUPCIÓN Timing	KEY POINTS
B	75%	/	/
1	100%	No más de 4 beats	1
2	100%	No más de 4 beats	2
3	100%	No interrumpido	3
4	100%	No interrumpido	4

- Nivel **Base** - Se requiere la ejecución completa del 75% de la secuencia.
- Nivel **1** - La secuencia no se interrumpe en más de cuatro (4) beats en total, ya sea a través de tropiezos, caídas o cualquier otra razón. Y un (1) key point se debe ejecutar correctamente.
- Nivel **2** - La secuencia no se interrumpe en más de cuatro (4) beats en total, ya sea a través de tropiezos, caídas o cualquier otra razón. Y dos (2) key points se deben ejecutar correctamente.
- Nivel **3** - La secuencia no se interrumpe nunca, ya sea a través de tropiezos, caídas o cualquier otra razón. Y tres (3) key points se deben ejecutar correctamente.
- Nivel **4** - La secuencia no se interrumpe nunca, ya sea a través de tropiezos, caídas o cualquier otra razón Y cuatro (4) key points se deben ejecutar correctamente.

Los fallos en los tiempos reducirán el nivel un mínimo de uno (1) y afectarán a la puntuación de componentes.

Si el patinador completa menos del 75% de la secuencia, el del Panel Técnico la llamará como 'No level'.

Si la secuencia obligatoria se pierde o no se completa, se llamará "No level" sin ninguna otra penalización; sin embargo, el patinador no obtendría una puntuación alta en componentes.

## 4.2 Secuencia de Pasos: para Style Dance y para Danza Libre

### Requisitos para Nivel Base:

- Los patinadores deben incluir pasos / elementos de enlace.
- El patrón es libre, debe cubrir al menos  $\frac{3}{4}$  de la longitud de la pista. Tiene un límite de tiempo según cada categoría.
- DEBE comenzar desde un lado corto de la pista y debe llegar hasta el otro lado corto opuesto.

### Niveles

Nivel Base - FoSqB	Nivel 1 - FoSq1	Nivel 2 - FoSq2	Nivel 3 - FoSq3	Nivel 4 - FoSq4
Una secuencia de pasos que cumpla con los requisitos básicos y las especificaciones mínimas para ser llamada por el Panel Técnico.	Nivel Base + 4 giros + 1 feature a elegir entre la del tipo 1 o tipo 2.	Nivel Base + 6 giros + 2 features diferentes	Nivel Base + 8 giros + 3 features diferentes	Nivel Base + 10 giros + 4 features diferentes

### Tipos de Features

1. **Movimientos Corporales:** Se requieren tres (3) movimientos corporales diferentes.
2. **Choctaws:** Los patinadores deben incluir dos (2) Choctaws, uno en sentido horario y el otro en



sentido antihorario. Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás.

3. **Cluster:** Para ser considerado como una feature, debe tener confirmados todos los giros que incluya.
4. **Giros en direfente pie/sentido:** Los giros necesarios para alcanzar el nivel deben realizarse tanto en el pie derecho como en el izquierdo, o en sentido horario y antihorario para bucles y travelings. Debe haber una distribución equilibrada de los giros entre el pie izquierdo / sentido antihorario y el pie derecho / sentido horario. Ver aclaraciones.

#### 4.1 **Secuencia Artística:** Para Style Dace y Danza Libre

Una Secuencia Artística incorpora el uso de pasos / giros / elementos de patinaje/ movimientos artísticos, etc. que son estéticamente agradables y demuestra las habilidades creativas naturales del patinador.

##### Requisitos para el Nivel Base:

- Los patinadores deben incluir pasos / elementos de enlace.
- El patrón es libre, debe cubrir al menos  $\frac{3}{4}$  de la longitud de la pista. Tiene un límite de tiempo según la categoría.
- DEBE comenzar desde un lado corto de la pista y puede terminar en cualquier parte.

##### Niveles

Nivel Base - ASqB	Nivel 1 - ASq1	Nivel 2 - ASq2	Nivel 3 - ASq3	Nivel 4 - ASq4
Una Secuencia Artística que cumpla con los requisitos básicos y las especificidades mínimas para ser llamadas por el Panel Técnico.	Nivel Base + 4 giros + 1 feature a elegir entre el tipo 1 o el tipo 2.	Nivel Base + 4 giros + 2 features diferentes.	Nivel Base + 6 giros + tres features diferentes.	Nivel Base + 8 giros + 4 features diferentes.

##### Features

1. **Elementos de Patinaje:** Deben incluirse tres (3) de los siguientes elementos de patianje para poder lograr el nivel:
  - a. Ina Bauer utilizando un mínimo de seis (6) ruedas o spread eagles (aguila)
  - b. Ciervo/Suizo, Salto Split (Ruso o Spacatta).
  - c. Un (1) salto de una (1) rotación. No es necesario que el salto esté en la lista de saltos reconocidos del patinaje Libre.
  - d. Una posición Camel: Biellman, Inverted, Ring (camel Sideways)
  - e. Charlotte
  - f. Una (1) pirueta de mínimo tres (3) vueltas.

Para que los elementos sean tenidos en consideración se debe alcanzar en ellos la posición correcta. **Ver Apéndice-2**

2. **Choctaws:** Los patinadores deben incluir dos (2) Choctaws, uno en sentido horario y el otro en sentido antihorario. Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás.

3. **Cluster:** Para ser considerado como una feature, debe tener confirmados todos los giros que incluya.
4. **Giros en direfente pie/sentido:** Los giros necesarios para alcanzar el nivel deben realizarse tanto en el pie derecho como en el izquierdo, o en sentido horario y antihorario para bucles y travelings. Debe haber una distribución equilibrada de los giros entre el pie izquierdo / sentido antihorario y el pie derecho / sentido horario. Ver aclaraciones.

### Aclaraciones para la Secuencia de Pasos y la Secuencia Artística

- Ninguno de los tipos de giros se puede contar más de dos veces.
- Los Treses no serán considerados como giros para obtener el nivel.
- Los giros del clúster están incluidos en los necesarios para alcanzar el nivel.
- Los giros, para ser considerados como tal, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las cúspides deben ser claras. Los giros saltados no se contarán.
- Si un patinador apoya la pierna libre en el suelo a la salida de un giro, este no contará.
- Para la Feature número 1: **No se contarán los movimientos realizados al principio o al final de la secuencia mientras los patinadores estén parados.**
- Para la Feature número 4, **no es obligatorio realizar el mismo tipo de giros en ambas direcciones (excepto en el nivel 4), o con los dos pies para alcanzar el nivel. Por ejemplo, para el nivel 2:**
  - Primer ejemplo:
    - Bracket derecho.
    - Bracket izquierdo.
    - Counter derecho.
    - Counter izquierdo.
    - Rocker derecho.
    - Rocker izquierdo.
  - Segundo ejemplo:
    - Bracket derecho.
    - Counter izquierdo.
    - Rocker derecho.
    - Bracket izquierdo.
    - Bucle horario.
    - Traveling antihorario.
  - Tercer ejemplo:
    - Bucle horario.
    - Bucle antihorario.
    - Traveling antihorario.
    - Traveling horario.
    - Bracket derecho.
    - Rocker izquierdo.

- Los giros y/o pasos deben distribuirse a lo largo de toda la secuencia. No debe haber secciones largas sin giros o pasos. De lo contrario, los jueces darán un QOE negativo.
- Se permiten paradas rápidas si se necesita caracterizar la música.
- **Para la Secuencia de Pasos: Los saltos de una (1) rotación o Piruetas de Danza no están permitidos.**
- **Para la Secuencia Artística: Cualquier salto extra, excepto aquellos incluidos en la feature 1, serán considerados como un elemento ilegal y será penalizado como tal.**
- **Si el patinador presenta más giros de los requeridos para el nivel máximo de la categoría, el nivel podría reducirse en 1.**
- **El Panel técnico no puede revisar el elemento a cámara lenta.**

### 4.3 Secuencia Coreográfica

- Secuencia de elementos de libre elección, donde los patinadores deben demostrar: La capacidad de patinar, la creatividad, la capacidad coreográfica, la originalidad, la musicalidad con los movimientos corporales utilizando todo el espacio personal.
- Los patinadores deben demostrar la capacidad de patinar con y dentro de la música e interpretarla utilizando elementos técnicos como pasos, giros, arabescos, pivote, ina bauer, spreads eagles, saltos de una rotación (no reconocidos e incluidos como uno de los saltos permitido en todo el programa, giros rápidos.
- La secuencia debe comenzar desde un lado largo de la superficie de patinaje cerca del eje transversal (a menos de 5 o 6 metros del eje corto para que no se confunda con una diagonal) y **debe llegar al otro lado largo de la superficie de patinaje cerca del eje transversal (a menos de 5 o 6 metros del eje).**
- Se permite patinar sobre el patrón que se acaba de ejecutar.
- La secuencia debe comenzar desde una posición estacionaria o desde una parada.
- No hay un patrón pre-establecido.
- El tiempo para hacer esta secuencia es de treinta (30) segundos como máximo.
- No se permiten paradas (de entre 3 y 8 segundos) durante la secuencia.
- Tiene un valor fijo de tres (3) puntos.

### 4.4 Clusters sequences

#### **Requisitos Nivel Base:**


- El patinador debe introducir dos (2) secuencias/secciones de clústers separadas por un máximo de cuatro (4) pasos o giros de dos pies (no giro de un pie). **Cada sección debe ser de al menos tres (3) giros (dependiendo de la categoría).**
- **El cluster tiene un límite de tiempo según el nivel / categoría.**
- Cada secuencia/sección debe comenzar con al menos tres (3) giros diferentes.
- **Ambas secuencias deben ser diferentes: es posible usar los mismos giros en las dos secciones pero en un orden diferente.**
- **Para el nivel base, se deben presentar los requisitos anteriormente mencionados, incluso en el caso de que no todos los giros de la sección estén confirmados.**

## Niveles

Nivel Base - CISqB	Nivel 1 - CISq1	Nivel 2 - CISq2	Nivel 3 - CISq3	Nivel 4 - CISq4
Un cluster sequence que cumpla con los requisitos básicos y las especificaciones necesarias para ser llamada por le Panel Técnico. Máximo 15 seg.	Nivel B + una (1) feature. Máximo 15 seg.	Nivel B + 4 giros en una de las secciones + una (1) feature. Máximo 20 seg.	Nivel B + 4 giros en cada sección + dos (2) features diferentes. Máximo 20 seg.	Nivel B + 4 giros en cada sección + tres (3) features diferentes. Máximo 20 seg.

## Features

### 1. Entradas difíciles en ambas secciones

- Pueden ser: Choctaw, Ina Baur (utilizando un mínimo de seis  ruedas), Spread Eagle, Salto de ½ rotación o una (1) rotación completa.
- Las dos Entradas difíciles deben ser diferentes.
- Solo se considerarán Choctaws de adelante hacia atrás.

2. **Movimientos Corporales:** Los patinadores deben presentar dos (2) movimientos corporales: Un movimiento corporal en la primera sección y un segundo movimiento corporal en la segunda sección. Los dos (2) movimientos corporales deben ser diferentes.

3. **Cambio de pie:** Una sección debe ejecutarse en el pie derecho y otra sección en el pie izquierdo.

## Aclaraciones

- Las Entradas difíciles deben preceder inmediatamente al primer giro de la sección. En la segunda secuencia, la entrada difícil debe ser el paso anterior al primer giro y se contará como el final de los cuatro pasos permitidos. **Las entradas difíciles se considerarán como parte del límite de tiempo.**
- Si hay una parada completa antes de la segunda secuencia, el nivel se reducirá en uno.
- Si hay más de cuatro (4) pasos entre las dos secuencias, el nivel se reducirá en uno.
- No está permitido usar el freno para obtener velocidad entre las 2 secuencias de clusters. **Si esto sucede, el nivel se reducirá en uno (1).**
- Si se produce una pérdida de control durante la realización de una de las secciones que implique la utilización de un soporte adicional (por ejemplo, apoyar o tocar el suelo con el pie libre, mano, etc..) y el patinador continúa el elemento hasta el final, sólo la parte anterior a la interrupción será tenida en cuenta para otorgar el nivel correspondiente.
- No se permite ningún cambio de filo entre los primeros tres giros del clúster (es decir, tras la ejecución de cada giro y antes de iniciar el siguiente)
- La secuencia de clúster se llamará No Level si ambas secciones no contienen al menos tres giros correctos.

- Las Spread Eagles/Ina Bauer como Entradas Difíciles deben mantener sus características hasta la entrada del primer giro de la sección, de lo contrario no se tendrá en cuenta la feature. No se permite ejecutar un cambio de filo entre la Entrada Difícil y el primer giro.
- Los giros y los pasos de conexión se cronometrarán como parte del tiempo permitido. Todas las features y giros realizados después de alcanzar el tiempo máximo no se contabilizarán.
- Si se alcanza el límite de tiempo, el panel técnico dejará de contar y considerará solo lo que se haya realizado dentro del tiempo permitido.
- El Panel técnico **no puede** revisar el elemento del clúster en cámara lenta.

## 4.2 Traveling sequences

### Requisitos Nivel Base:

- Dos (2) secciones de dos (2) rotaciones con un máximo de tres (3) pasos o giros intermedios de conexión.
- La duración máxima del traveling es de diez (10) segundos.

### Niveles

Nivel Base - Tr B	Nivel 1 - Tr 1	Nivel 2 - Tr 2	Nivel 3 - Tr 3	Nivel 4 - Tr 4
Una traveling sequence que cumple con los requisitos básicos y las especificaciones de llamadas.	Nivel Base + una (1) feature.	Nivel Base + tres (3) rotaciones por sección + dos (2) features de dos grupos diferentes + un cambio de dirección tras alguna de las secciones.	Nivel Base + tres (3) rotaciones por sección + tres (3) features, de tres grupos diferentes + cambio de dirección tras alguna de las secciones.	Nivel Base + cuatro (4) rotaciones por sección + cuatro (4) features, al menos tres (3) de ellas de grupos diferentes + cambio de dirección tras alguna de las secciones

### Features

#### Grupo 1

##### a. Entrada Difícil:

- Spread Eagles/Ina Bauer (mínimo de 6 ruedas): No está permitido cambiar el filo antes de comenzar el primero de los giros.
- El salto debe ser de mínimo de ½ rotación y máxima de una rotación completa. El filo de aterrizaje debe ser el filo de entrada del primer giro.
- Choctaw: Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás. No está permitido cambiar el filo antes de comenzar el primer giro.

##### b. Cambio de pie: Al menos una sección debe estar ejecutada sobre el pie derecho y otra sobre el pie izquierdo.

##### c. Incluir una tercera sección de Traveling:

- Debe tener un mínimo de tres (3) rotaciones y un máximo de cuatro (4).
- Debe ejecutarse dentro de los diez (10) segundos permitidos.
- Antes de iniciar esta tercera sección, se puede realizar un máximo de tres (3) pasos de enlace.

## Grupo 2

- a. El Codo(s) debe estar al menos al mismo nivel o más alto que el hombro. La(s) mano(s) podrá estar por encima de la cabeza, al mismo nivel o incluso por debajo del nivel de la cabeza, siempre que el codo se mantenga al menos al mismo nivel del hombro.
- b. Movimiento continuo y significativo de brazos durante el número de rotaciones requeridas para el nivel.
- c. Desplazar el núcleo de cuerpo del eje vertical o torsionar el tronco al menos 45 grados.
- d. Las manos juntas detrás de la espalda y separada de ella (a una distancia significativa).
- e. Brazos, uno detrás y otro delante realizando una especie de efecto tornillo (es decir, separados del busto).
- f. Brazos rectos cruzados al frente y extendidos lejos del cuerpo (pueden estar a una altura comprendida entre la cintura y el pecho, es decir, más bajo que el nivel de los hombros, pero más alto que la cintura).

## Grupo 3

- g. Pierna libre cruzada por delante o por detrás debajo de la línea de la rodilla (como si de una pirueta se tratara).
- h. Ruedas sujetadas por una o dos manos.
- i. Pierna libre elevada y estirada lateralmente o hacia adelante (al menos formando un ángulo de 45 grados desde la vertical).
- j. Cambiar el nivel de la pierna de patinaje (rodilla) con un movimiento continuo en forma de onda (arriba / abajo).

Ver Apéndice 1 - Traveling features.

## Aclaraciones

---

- La primera ejecución de una secuencia de Traveling es la que debe ser llamada con o sin nivel (en el caso de que las características del nivel base no se cumplan).
- Si una (1) de las secciones no es correcta (por ejemplo, ejecución evidente) pero las rotaciones y / o características se han realizado correctamente, la secuencia entera de Traveling recibirá un nivel menos del que se le iba a otorgar (pasaría de Nivel 3 a nivel 2). Si esta misma circunstancia (presencia de evidente de giros tipo tres) ocurriera en **dos (2)** de las secciones, el nivel de todo el elemento no será superior al **Nivel Base**.
- Si el patinador se cae o hay alguna interrupción durante la entrada, la ejecución de una sección o inmediatamente después de una sección, solamente se tendrá en cuenta lo que se ha realizado antes de la interrupción o caída. Por tanto, el elemento no tendrá nivel si las características del Nivel Base no se cumplen.
- Si hay una parada total **entre las secciones**, el nivel se reducirá en uno.
- Si hay más de tres (3) pasos / giros de enlace entre las secciones, el nivel se reducirá en uno (1).
- **Las rotaciones del traveling deben ser rápidas y demostrar capacidad para mantener el control del eje corporal.**
- Si se produce una pérdida de control con el uso de un soporte adicional (es decir, tocar el suelo con la pierna o pie libre o con alguna mano) después de que el traveling haya comenzado, y la ejecución del elemento continúa tras dicha interrupción, solo la parte anterior a dicha incidencia será considerada para otorgar nivel.
- Si el patinado ejecutara más rotaciones de las requeridas para el nivel máximo de su categoría, éstas (rotaciones en exceso) pasarán a considerarse como parte de los tres pasos o giros que se permiten como enlace entre las dos secciones. **En la segunda sección, se acepta ½ rotación extra como una salida del elemento. Si se excede de esta media rotación, se reducirá un (1) nivel por cada rotación completa añadida.**
- Las features deben realizarse correctamente y mantenerse durante toda la sección. Además, tienen que ser diferentes para que se tengan en consideración para otorgar el nivel.
- **Spread Eagles/Ina Bauer como entrada difícil deben mantenerse en posición y filo hasta el inicio del primer giro de la sección.**
- **Los giros y los pasos de conexión se cronometrarán como parte del tiempo límite permitido. Todas las features y giros realizados después de alcanzar el tiempo máximo no se tendrán**

en cuenta a la hora de otorgar el nivel.

- Las Features del Grupo 2 o Grupo 3 pueden ser presentadas durante la tercera sección (Feature C del grupo 1). Sólo una de esas features (que estén en la tercera sección) será tenida en consideración para obtener el nivel.

## 5 LIMITACIONES

**Piruetas de Danza:** Un máximo de una (1) pirueta, con un mínimo de dos (2) rotaciones (menos de dos rotaciones no se consideran una pirueta), **incluid la que se presente (si se hace) en la Secuencia Artística como Feature.**

**Saltos de Danza:** Un máximo de dos (2) saltos, de una (1) rotación (no más de una rotación en el aire), **incluido el que se presente (si se hace) como requisito en la Secuencia Artística.** Ningún salto se considerarán como elemento de valor técnico.

**Parada:** Se considera una parada cuando el patinador se detiene por más de tres (3) segundos hasta un máximo de ocho (8) segundos. Puede haber un máximo de dos (2) paradas ejecutadas durante todo el programa (excluyendo el principio y el final).

**Posiciones Estacionarias:** Arrodillarse o Tumbarse sobre el suelo está permitido solo dos (2) veces durante todo el programa durante un máximo de cinco (5) segundos cada una (incluido el comienzo y el final). Las manos en el suelo (es decir, una voltereta) no se considerarán como una posición tumbada. La Posiciones Estacionaria no se considerará como elemento de valor técnico, sino como un elemento de valor artístico

**Principio y Final de los Programas:** Los patinadores no pueden estar más de ocho (8) segundos sin movimiento alguno

## 6 QOE

Los jueces calificarán cada elemento técnico con un QOE y le otorgarán de -3 a +3 teniendo en cuenta las siguientes pautas

ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	BUENO	EXCEPCIONAL/ EXCELENTE
<b>SECUENCIAS/ SECCIONES DE PATRÓN DE DANZA</b>	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Calidad / corrección de filos/ pasos / giros, para todo el patrón de la danza	40% o menos de filos limpios / pasos / giros, con muchos errores	50% de filos limpios / pasos / giros, con 2 errores importantes	60% de filos limpios / pasos / giros, con 1 error importante	75% de filos limpios / pasos / giros, sin error importante	80% de filos / pasos limpios / giros, sin error importante	90% de filos limpios / pasos / giros, sin error importante	100% de filos limpios / pasos / giros
Profundidad de filos	Muy plano	Generalmente plano	Algunos planos	Poco profundo	Buenas curvas	Profundos	Muy profundos
Trazado sobre el diagrama correcto, y su repetición (si es necesario)	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL/ EXCELENTE
<b>FOOTWORK SEQUENCES</b>	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Filos / seguridad	Muy plano y tembloroso	Generalmente plano y vacilante	Algunos planos y estabilidad variable	Poco profundo pero estable	Buenas curvas y seguro	Fuerte, confiado	Profundo y arriesgado

Velocidad y fluidez	Batallado, entrecortado, forzado	Deteriorado o 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 fluido
Trabajo de pies	Dos pies o empujando ambos frenos	Amplio paso a paso /1 o 2 pies / empujes con freno	Variable	Generalmente correcto	Correcto	Limpio y ordenado	Limpio y sin esfuerzo
Giros	Saltado/ torpe	Derrapados	Forzado	Mayormente correcto	Limpio	Limpio y ordenado	Limpio y sin esfuerzo
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%
<b>ASPECTOS</b>	<b>MUY POBRE</b>	<b>POBRE</b>	<b>MEDIOCRE</b>	<b>ACEPTABLE</b>	<b>BUENO</b>	<b>MUY BUENO</b>	<b>EXCEPCIONAL/ EXCELENTE</b>
<b>CLUSTER SEQ</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>Base</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>
Trabajo de pies	Completamente descontrolado	Falta de control	Forzado/ variable	Seguro / limpio	Suave/ ordenado	Muy bueno y elegante	Hábil y exquisito
Ejes	Muy plano y tembloroso	Generalmente plano y vacilante	Algunos planos y estabilidad variable	Plano pero estable	Buenas curvas y seguridad	Fuerte, confiado	Profundo y audaz
Musicalidad	Sin musicalidad	Pobre en musicalidad	Alguna musicalidad	Moderada musicalidad	Buena musicalidad	Muy buena musicalidad	Hábil y exquisita
<b>ASPECTOS</b>	<b>MUY POBRE</b>	<b>POBRE</b>	<b>MEDIOCRE</b>	<b>ACEPTABLE</b>	<b>BUENO</b>	<b>MUY BUENO</b>	<b>EXCEPCIONAL/ EXCELENTE</b>
<b>TRAVELING SEQUENCES</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>Base</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>
Entrada / finalización	Torpe /sin equilibrio	Vacilante / falta de control	Abrupta	Segura/ estable	Segura y suave	Con facilidad	Sin fisuras
Pasos de conexión	Completamente descontrolado	Falta de control	Forzado/ variable	Seguro / limpio	Suave / ordenado	Muy bueno y elegante	Hábil y exquisito
Velocidad rotacional	Muy lenta	Lenta	Variable	Normal	Buena	Rápida	Muy rápida
Posición de la pierna libre	Completamente descontrolado	Falta de control y estéticamente incorrecto	Estéticamente incorrecto	Controlado y posición básica	Buen control y posición	Muy buen control y posición	Hábil y posición muy controlada
<b>ASPECTOS</b>	<b>MUY POBRE</b>	<b>POBRE</b>	<b>MEDIOCRE</b>	<b>ACEPTABLE</b>	<b>BUENO</b>	<b>MUY BUENO</b>	<b>EXCEPCIONAL/ EXCELENTE</b>
<b>CHOREO SEQ</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>Base</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>
Musicalidad, fraseo	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%
Variedad, originalidad, musicalidad	Sin variedad sin originalidad, sin musicalidad	Pobre en variedad, originalidad y musicalidad	Alguna variedad y piezas originales, sin musicalidad	Alguna variedad y piezas originales, algo de musicalidad.	Buena variedad y originalidad, musicalidad	Muy buena variedad y originalidad, musicalidad	Hábil y exquisito
Pasos, giros	Muy plano, tembloroso, trastabillado	Generalmente plano y vacilante	Algunos planos y estabilidad variable	Plano pero estable	Buenas curvas y seguridad	Fuerte, confiado	Profundo y audaz
Energía, control	Completamente descontrolado, sin energía	Falta de control y energía	Forzado/ variable	Seguro / limpio	Suave / ordenado	Muy bueno y elegante	Hábil y exquisito
Implicación, movmientos	Completa falta de impliación y movimientos	Falta de implicación y movimientos	Alguna falta de implicación y movimientos	Movimientos básicos y alguna impliación	Buenos movimientos e implicación	Muy buenos movimientos e implicación	Completa implicación y movimientos finos

Las caídas además de la deducción de la suma al final del programa, los jueces deben aplicar un QOE de -3 por la caída del patinador.



## 7 COMPONENTES ARTÍSTICOS

La puntuación para los componentes artísticos será la suma de cuatro (4) componentes. Para cada uno de los componentes, los jueces deben otorgar una puntuación entre 0.25 y 10.

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

En las Danzas Obligatorias para Juvenil, Cadete, Infantil y Alevín, los jueces puntuación dos (2) componentes: Habilidades de Patinaje y Performance.

### Categorías e impresión artística.

- Senior: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 a un máximo de 10.0.
- Junior: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 a un máximo de 9.0.
- Juvenil: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 a un máximo de 8.0
- Cadet, Infantil, Alevín: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 a un máximo de 7.0.

## 8 PENALIZACIONES

Se aplicará una deducción de un punto (1.0) (a menos que se especifique lo contrario) a la suma del contenido técnico y la impresión artística cada vez que se ejecute una de las siguientes infracciones:

### 8.1 Penalizaciones del Juez Árbitro

Style Dance: Ritmo incorrecto, número de ritmos menos de dos (2), reglas sobre la música para la secuencia de danza obligatoria no cumplidas.	1.0 punto
<b>BPM para el Style Dance Pattern sequence incorrectos</b>	<b>1.0 punto</b>
Más saltos (número o rotaciones) o giros de lo permitido.	1.0 punto
Arrodillarse o tumbarse en el suelo más de dos veces o más de un máximo de cinco (5) segundos (incluido el principio y el final).	1.0 punto
Parar más de dos veces o durante más de ocho (8) segundos (excluyendo principio y final del programa)	1.0 punto
Violación de vestuario	1.0 punto
Tiempo de programa menor del mínimo	0.5 punto cada 10 seg. o parte del mismo
El tiempo desde el inicio de la música y el primer movimiento es más de 10 segundos.	0.5 punto
<b>Danza obligatoria: el número de beats de apertura que se utilizarán para todas las danzas no debe exceder de 24.</b>	<b>0.5 punto</b>
<b>Música con letras inapropiadas o improprios en cualquier idioma.</b>	<b>1.0 punto</b>
Caídas	1.0 punto

### 8.2 Penalizaciones del Panel Técnico

Elemento obligatorio no realizado	1.0 point
-----------------------------------	-----------

## 9 APÉNDICE 1 - Ejemplo de Features del Traveling

Codo (s) al menos al mismo nivel o más alto que el hombro (las manos podrían estar por encima de la cabeza, al mismo nivel que la cabeza o más abajo que la cabeza).



Las manos **juntas** detrás de la espalda y lejos de ella.



Brazos rectos entrecruzados al frente y extendidos lejos del cuerpo (entre la cintura y el nivel del pecho y más abajo que el nivel del hombro).

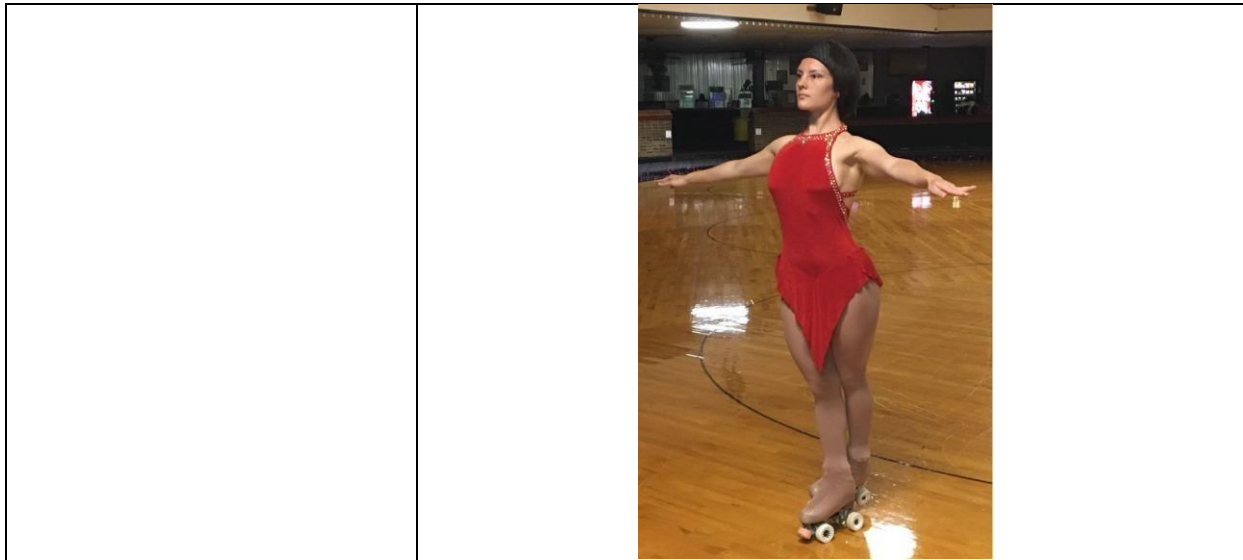


Brazos: uno detrás y el otro delante como una especie de efecto tornillo.

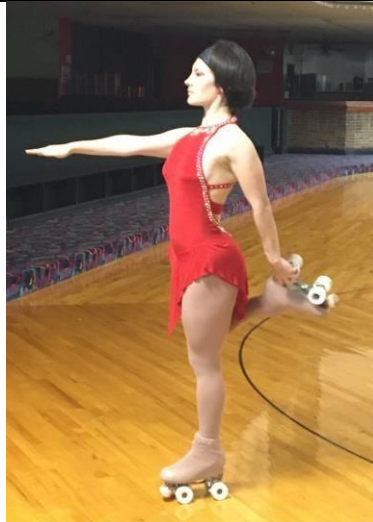


Pierna libre cruzada por delante o por detrás debajo de la línea de la rodilla (piruetas).





Ruedas sostenidas por una mano.

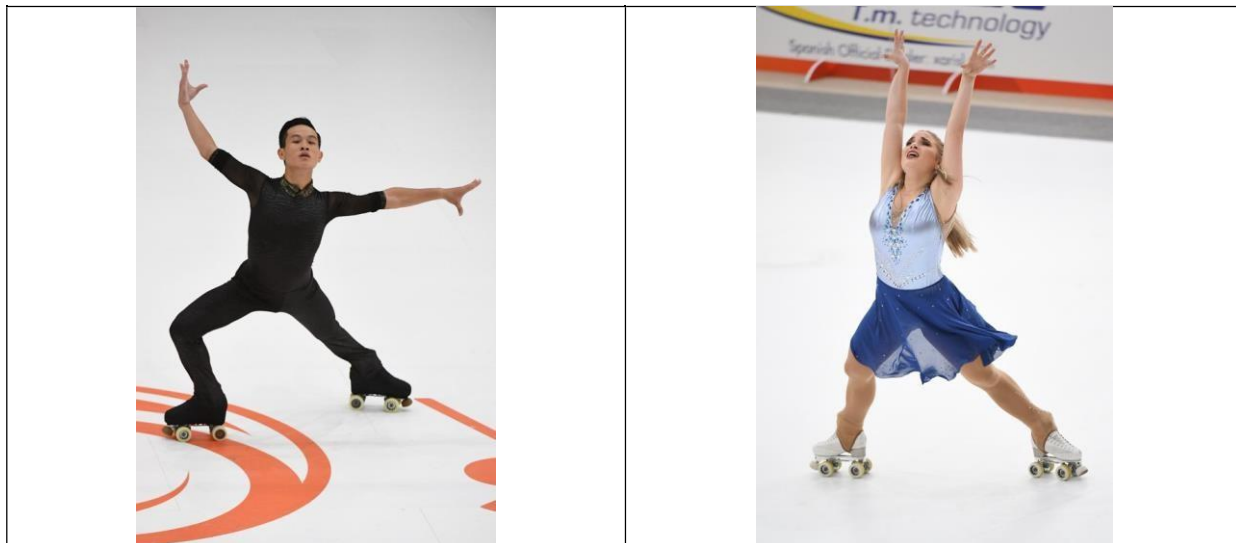


Pierna libre alta estirada lateral o hacia adelante (al menos un ángulo de 45 grados desde la vertical).

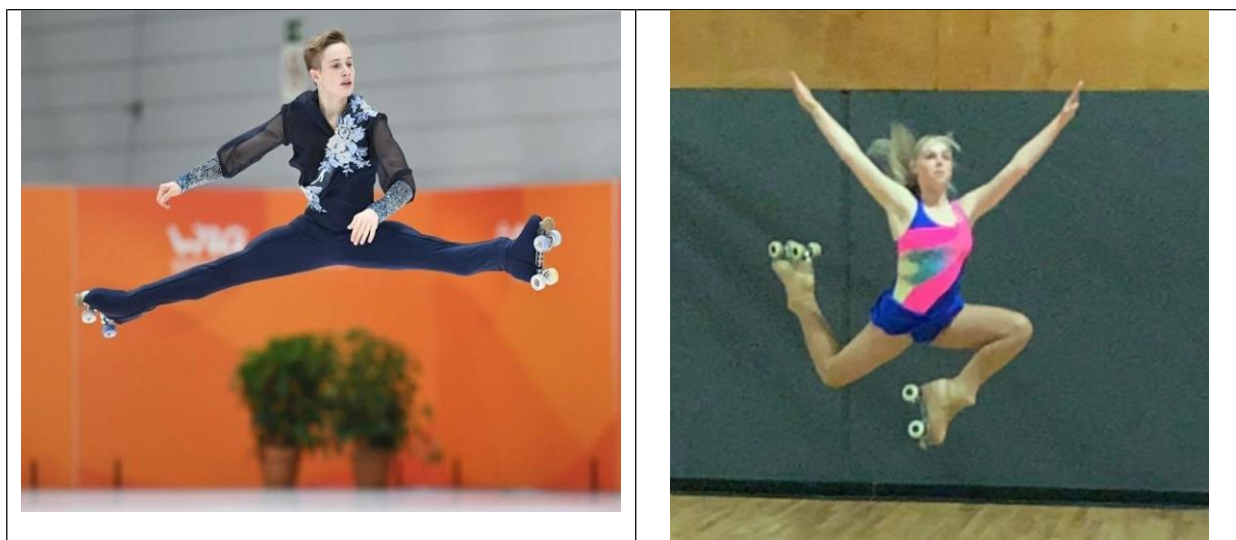


## 10 APÉNDICE 2 - Ejemplo de Elementos de Patinaje y Enlace

A. Ina Bauer utilizando un mínimo de seis (6) ruedas, spread eagles;



B. Salto tipo Ruso o Spacatta, Salto del Ciervo;



C. Salto

D. Posición Camel: biellman, inverted, ring;



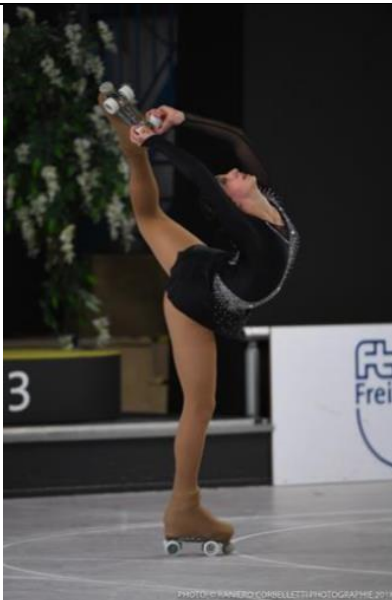
Inverted: Esta es la posición Camel pero con el cuerpo boca arriba (en posición invertida). Los hombros deben estar a la misma distancia del piso y a la misma altura que las caderas. La posición de la pierna libre no puede caer por debajo del nivel de las caderas.



Posición Anillo: posición de camel con la pierna libre sostenida. La posición debe parecerse a una "dona", con el pie y la rodilla de la pierna libre a la misma altura que la cabeza. Los hombros deben girarse hasta que estén "casi" perpendiculares al piso.



PHOTO: © RANIERO CORBELLETTI PHOTOGRAPHIE 2017



Biellmann: la pierna libre del patinador se tira desde atrás a una posición más alta y hacia la parte superior de la cabeza, cerca del eje de giro del patinador. Se permite el uso del freno. Los grados entre la espalda y los isquiotibiales de la pierna libre deben ser inferiores a 90.

## E. Charlotte



Charlotte: se ejecuta en posición vertical con la pierna libre extendida verticalmente en una posición dividida y el torso se deja caer hacia adelante lo más cerca posible de la pierna de patinaje.

## F. Piruetas de Danza