



REGLAMENTO PARA LAS COMPETICIONES PATINAJE ARTÍSTICO

2025

Traducido al castellano

EN CASO DE INTERPRETACIÓN DEL CONTENIDO,

PREVALECERÁ LA VERSIÓN EN INGLÉS

Traducido por Isabel Adiego Petisme, juez internacional



**WORLD
SKATE**

GENERAL

Por World Skate Artistic Technical Commission

EN ADELANTE

Esta publicación representa las reglas oficiales para las competiciones de patinaje artístico sobre ruedas y realizadas por la Comisión Técnica de WORLD SKATE de Patinaje Artístico.

Esta publicación, que fue compilada por los miembros de la Comisión Técnica de WORLD SKATE de Patinaje Artístico, es propiedad exclusiva de la Comisión Técnica de WORLD SKATE de Patinaje Artístico y no puede reproducirse de ninguna forma sin permiso.

Índice:

GENERAL	5
2.1. Acuerdo	5
2.2. Competiciones internacionales	5
REGLAMENTO PARA COMPETICIONES	5
2.3. Categorías para competiciones internacionales	5
2.4. Categorías para las competiciones de World Skate ATC	6
2.5. Competiciones World Skate ATC	7
World Cup de Figuras	7
Competiciones del Open de World Skate	7
2.6. Ranking de World Skate	7
Puntuaciones para el Ranking en Categoría Senior	7
Puntuaciones para el Ranking en Categoría Junior	8
2.7. Procedimiento de inscripción a los Campeonatos del Mundo	9
2.8. Reglas de orden de patinaje para Campeonatos del Mundo y Campeonatos Continentales	10
2.9. Figuras	11
2.10. Show y precisión	11
2.11. Requisitos de tamaño de la superficie de patinaje	11
REGLAMENTO DEPORTIVO	11
2.12. General	11
2.13. Anti-doping	12
2.14. Participantes	12
2.15. Entrada y salida a pista	12
2.16. Entrenadores	12
2.17. Interrupción del patinaje	12
2.18. Caídas	13
2.19. Equipamiento	13
2.20. Requisitos de vestuario	14
Patinaje libre, inline, dance, solo danza, y parejas de artístico	14
Show	14
Precisión	14
Figuras	15
2.21. Música	15
2.22. Content Sheets, Música and Certificados	15
2.23. Técnicos oficiales	15
SISTEMAS	16
2.24. Sistema White	16
Procedimiento de puntuación y panel de jueces para el Sistema White	16
Referees	16
Referee asistente	17
Calculadores	17
Panel de jueces	17
2.25. Sistema Rollart	18
Event manager	18

Panel Técnico	18
Data Operator	18
Panel de jueces	19
Referee	19
Cutter	19
Definiciones	19
QOE e impresión artística	19
Métodos para incrementar el TVP	20
Causas para disminuir el TVP	20
Penalizaciones	20
Posiciones	20
Paneles Rollart para competiciones internacionales	20
REGLAMENTO DE TÉCNICOS OFICIALES	21
2.26. General	21
2.27. Categorías de titulaciones	21
2.28. Seminario de World Skate	21
2.29. Exámenes para oficiales técnicos	22
2.30. Tasas	23
2.31. Oficiales para Campeonatos del Mundo y Campeonatos Internacionales	23
2.32. Uniforme	24
CÓDIGO ÉTICO	24
2.33. Puntuación de la competición y gestión de resultados	24
2.34. Comentarios o comportamientos públicos inadecuados	25
2.35. Código ético para Técnicos Oficiales (Panel técnico y panel de jueces)	25
2.36. Conflicto de intereses	26
2.37. Críticas, feedback y seguimiento	27
2.38. Realización de seminarios para clubes y pistas de patinaje	27
GLOSARIO DE TÉRMINOS DE PATINAJE	28

GENERAL

2.1. Acuerdo

En todo lo no previsto en estas bases, se atenderá a lo dispuesto en los Estatutos de World Skate.

2.2. Competiciones internacionales

Todos los eventos internacionales entre dos o más federaciones nacionales de al menos dos continentes diferentes deben organizarse con las reglas y la supervisión de la Comisión Técnica de Patinaje Artístico de World Skate (ATC).

Los miembros de World Skate ATC, continentales o confederaciones de área, podrán solicitar que los eventos internacionales de primer nivel que organicen de forma regular, sean reconocidos por World Skate ATC. Esto se puede hacer siempre que no haya ninguna alteración de las reglas de ATC o World Skate.

Los eventos que hayan obtenido dicho reconocimiento por parte de World Skate ATC tendrán primera prioridad en el calendario internacional, lo que permitirá al miembro organizador, continentales o confederaciones de área tener la primera elección de fechas, siempre que dichas fechas y lugares se establezcan con al menos nueve (9) meses de antelación. Una vez establecidas dichas fechas, sólo podrán modificarse mediante solicitud formal por escrito de los organizadores.

La tarifa de organización y las tarifas de inscripción deben acordarse con World Skate.

REGLAMENTO PARA COMPETICIONES

Nota: las reglas generales se aplicarán para todas las disciplinas del patinaje artístico sobre ruedas, incluido el patinaje inline.

2.3. Categorías para competiciones internacionales

CATEGORÍA	EDAD
Benjamín	8 y 9 años
Alevín	10 y 11 años
Infantil	12 y 13 años
Cadete	14 y 15 años
Juvenil	16 años
Junior	17 y 18 años
Senior	19 años en adelante

Nota: la columna EDAD en la tabla anterior se refiere a la edad que el patinador está cumpliendo en el año de la competición (es decir, en el calendario que comienza desde el 1 de enero hasta el 31 de diciembre inclusive, en el año de la competición).

Para parejas de artístico y parejas danza, la categoría vendrá determinada por la edad del patinador de mayor edad.

La edad mínima para todos los patinadores en las categorías Cadete y superiores es cumplir 12 años en el año de la competición.

Para Campeonatos Continentales: Las Federaciones Nacionales que inscriban atletas en la categoría de solo danza, tanto en hombres, como en mujeres, deberán inscribir una Pareja Danza en la misma categoría. Esta regla se aplica tanto a los eventos Junior como a los Senior. No es necesario que los deportistas inscritos en solo danza sean los mismos que en la Pareja.

Para poder ser designado para competir en cualquier categoría, un patinador que haya participado previamente en una categoría superior en cualquier evento internacional o continental de World Skate no debe inscribirse en una categoría inferior posteriormente. Están exentos de esta regla los patinadores en las disciplinas Precisión y Show.

Cada patinador sólo puede participar en una misma categoría de edad, por disciplina, durante la misma competición/campeonato, por lo que no es posible que un patinador patine en dos categorías de edad durante la misma competición o campeonato. Están exentos de esta regla los patinadores en las disciplinas Precisión y Show y Cuartetos. En estas disciplinas, se permite que un patinador patine en un máximo de dos (2) categorías de edad durante la misma competición o campeonato. Esta regla se aplica a un máximo de una cuarta parte del grupo. Es decir, para cuarteto se permite hasta un (1) patinador por equipo pueda patinar en dos categorías de edad en el mismo campeonato.

Para todas las competiciones de la Skate Artistic International Series, Continental y World Skate Games o Campeonatos del mundo, debe haber un mínimo de tres (3) patinadores/equipos participando y representación de al menos dos (2) Federaciones Nacionales diferentes para que un evento pueda disputarse. Situaciones excepcionales que requieran una forma alternativa de gestionar los eventos serán tomadas en consideración por la Comisión Técnica de Patinaje Artístico de World Skate.

2.4. Categorías para las competiciones de World Skate ATC

CATEGORÍA	EDAD
Junior	de 12 a 18 años
Senior	de 12 años en adelante

Nota: la edad MÍNIMA para competir en los Campeonatos de World Skate ATC es de 12 años. Por lo tanto, los patinadores DEBEN tener al menos 12 años antes del 1 de enero del año del evento para competir.

Los patinadores que tengan al menos 12 años antes del 1 de enero y que aún no hayan cumplido 19 años antes del 31 de diciembre inclusive del año de los Campeonatos de World Skate ATC podrán ser elegidos para competir en Junior.

Los patinadores que tengan al menos 12 años antes del 1 de enero del año de los Campeonatos de World Skate ATC podrán ser elegidos para competir en Senior.

Para parejas de artístico y parejas danza, la categoría vendrá determinada por la edad del patinador de mayor edad.

2.5. Competiciones World Skate ATC

Las Competiciones World Skate ATC se convocarán para las siguientes disciplinas: Patinaje Libre, Parejas de Artístico, Parejas Danza, Solo Danza, Patinaje Inline, Show y Precisión. En el caso de Libre, Solo e Inline, se realizarán eventos separados para hombres y mujeres.

World Cup de Figuras

Para Figuras, cada año habrá una World Cup para las categorías desde Cadete hasta Sénior. Cada federación nacional miembro podrá inscribir, desde Cadete hasta Senior, un máximo de tres (3) patinadores.

Competiciones de World Skate OPEN

Para las competiciones del OPEN de World Skate donde los clubes pueden inscribir patinadores directamente, se requiere que los Comités Organizadores verifiquen que el club esté afiliado a una Federación Nacional de World Skate. Los patinadores deben ser confirmados por la Federación Nacional o inscritos directamente por su Federación Nacional.

2.6. Ranking de World Skate

El Ranking de World Skate se basará en los resultados del Campeonato Mundial anterior y de la temporada actual. Las competiciones que se tienen en cuenta son las fases de la Artistic World Cup (u otro evento de clasificación nominado por World Skate), los Campeonatos Continentales y los Campeonatos del Mundo del año anterior. La puntuación está determinada por la ubicación de los patinadores y los puntos asignados a cada evento. Los dos mejores resultados de la temporada actual se sumarán a los puntos del Campeonato Mundial de la temporada anterior.

Puntuaciones para el Ranking en Categoría Senior

Puesto	Campeonato del Mundo Senior	Artistic International Series Senior	Final de la Artistic International Series Senior	Ranking en Evento Senior	Campeonato Continental Senior
1	1500	390	450	293	750
2	1350	351	450	264	675
3	1215	316	405	238	608
4	1094	221	365	214	547
5	985	199	256	193	492
6	887	179	230	174	443
7	798	161	207	157	399
8	718	145	186	141	359
9	646	131	167	127	323
10	581	118	150	114	291
11	523	71		103	262
12	471	64		93	236
13	424	58		84	212
14	382	52		76	191
15	344	47		68	172
16	310	42		61	155
17	279	38		55	140
18	251	34		50	126
19	226	31		45	113
20	203	28		41	102
21	183	25		37	92
22	165	23		33	83
23	149	21		30	75
24	134	19		27	68
25	121	17		24	61

26	109	15		22	55
27	98	14		20	50
28	88	13		18	45
29	79	12		16	41
30	71	11		14	37

Puntuaciones para el Ranking en Categoría Junior

Puesto	Campeonato del Mundo Junior	Artistic International Series Junior	Final de la Artistic International Series Junior	Ranking en Evento Junior	Campeonato Continental Junior
1	600	156	180	117	300
2	540	140	162	105	270
3	486	126	146	95	243
4	437	88	102	86	219
5	393	79	92	77	197
6	354	71	83	69	177
7	319	64	75	62	159
8	287	58	68	56	143
9	258	52	61	50	129
10	232	47	55	45	116
11	209	28		41	104
12	188	25		37	94
13	169	23		33	85
14	152	21		30	77
15	137	19		27	69
16	123	17		24	62
17	111	15		22	56
18	100	14		20	50
19	90	13		18	45
20	81	12		16	41
21	73	11		14	37
22	66	10		13	33
23	59	9		12	30
24	53	8		11	27
25	48	7		10	24
26	43	6		9	22
27	39	5		8	20
28	35	4		7	18
29	32	3		6	16
30	29	2		5	14

2.7. Procedimiento de inscripción a los Campeonatos del Mundo

Las inscripciones se gestionarán a través de la plataforma World Skate.

Patinaje libre Senior:

- Los países en los primeros 10 puestos del año anterior pueden inscribir tres (3) patinadores.
- Los países que ocuparon los puestos 11.º a 20.º inclusive en el año anterior pueden inscribir dos (2) patinadores.
- Los países que ocuparon el puesto 21 o menos en el año anterior pueden inscribir un (1) patinador.
- Si el país no ha participado en el último Campeonato Mundial, se le permitirá inscribir sólo un (1) patinador.

solo danza Junior y Senior, Patinaje Libre Junior e Inline Junior y Senior:

- Los países en los primeros 20 lugares del año anterior pueden inscribir dos (2) patinadores.
- Los países del puesto 21 en adelante en el año anterior pueden inscribir un (1) patinador.
- Si el país no ha participado en el último Campeonato Mundial, se le permitirá inscribir sólo un (1) patinador.

Cada federación nacional miembro podrá inscribir, para las pruebas Seniors, un máximo de tres (3) equipos en cada una de las siguientes modalidades: parejas de artístico, parejas danza. Para categorías Junior, un máximo de dos (2) equipos de los siguientes: parejas de artístico, parejas danza.

Las Federaciones Nacionales que inscriban patinadores en la categoría de solo danza tanto en hombres como mujeres, deberán inscribir una Pareja Danza en la misma categoría. Esta regla se aplica tanto a los eventos Junior como a Senior. No es necesario que los patinadores inscritos en Solo Danza sean los mismos que la Pareja Danza.

Cada federación nacional miembro puede inscribir un máximo de tres (3) equipos para Junior Precisión y un máximo de tres (3) equipos para Senior Precisión, tres (3) equipos para la modalidad de Show pequeños y grandes, un máximo de dos (2) equipos para Cuartetos Junior y un máximo de dos (2) equipos para Cuartetos Senior.

Si la Federación Nacional anfitriona no alcanza el máximo de inscripciones por disciplina y categoría, se le permitirá una inscripción adicional por disciplina y categoría.

Se necesitarán al menos tres (3) patinadores/equipos compitiendo y representando al menos a dos (2) Federaciones Nacionales diferentes para que el evento se dispute.

Las tasas de inscripción al campeonato del mundo deben ser pagadas en dólares estadounidenses o su equivalente en euros, por cada federación nacional participante de la siguiente manera para individual, parejas danza y parejas de artístico.

Nota: las parejas de esta información cuentan como una única tasa.

Número de patinadores	Tasa federativa	Número oficial de entrenadores
JUNIOR		
1 a 8	\$100	1
9 a 16	\$200	2
SENIOR		
1 a 7	\$115	1

8 a 14	\$230	2
15 a 22	\$340	3
Tasa Junior y senior por participante por evento		\$80
Precisión, show: tasa de equipo por participante (sin cuota federativa)		\$60

Para precisión, show pequeño y grande, 1 delegado, 2 entrenadores y 1 coreógrafo.
Para cuartetos 1 delegado, 1 entrenador y 1 coreógrafo.

Todas las tasas para las federaciones nacionales y los participantes deben pagarse en la cuenta de World Skate dentro del plazo decidido por ATC. Las federaciones nacionales, que hayan pagado mediante transferencia bancaria, deberán mostrar el recibo el día de la acreditación.

Los patinadores pueden participar en más de una competición, pero deben pagar la tarifa por cada uno de ellas. Consulte 2.3 para conocer las reglas relativas a la entrada.

Es obligatorio al completar la inscripción en la plataforma adjuntar:

- Una imagen de la primera página del pasaporte en jpg, png.
- Para danza, el certificado de música en pdf.
- El orden de los elementos en pdf.
- La música en mp3, mp4, etc.
- Todos los archivos deben ser nombrados: Nombre del patinador_Apellido del patinador Categoría (junior/senior) - Modalidad (patinaje libre, parejas de artístico, danza) - programa corto o largo, Style dance o Free dance o certificado de la danza u orden de los elementos. Para Show y Precisión, el nombre del grupo y el título del programa.

2.8. Reglas de orden de patinaje para Campeonatos del Mundo y Campeonatos Continentales

Cada grupo estará compuesto por no más de seis (6) patinadores/equipos para patinaje libre, danza e inline, y no más de cuatro (4) parejas para parejas de artístico. Para Parejas Danza Junior y Senior no más de cuatro (4) parejas.

Si la comisión técnica (en casos excepcionales) acepta inscripciones tardías, entonces el patinador/grupo inscrito después de que se haya realizado la orden, patinará como primero. Si uno o más competidores deciden retirar su participación antes de publicar el orden de ese grupo, los grupos podrán reorganizarse. Si las bajas se anuncian después de la publicación del orden de salida y los grupos de calentamiento no se cambiarán y el lugar del patinador retirado permanecerá vacío.

Compulsory dance: Se sorteará el orden de salida de la primera danza. La segunda danza será igual que en figuras obligatorias.

Para programa corto y style dance: los grupos serán determinados por el ranking World Skate. Los patinadores competirán en orden inverso al de la clasificación. Por ejemplo, los patinadores mejor clasificados competirán en los grupos finales y el patinador mejor clasificado patinará en último lugar. Cualquier patinador inscrito que no esté incluido en el ranking mundial de patinaje será colocado en los primeros grupos y sorteado.

Programa largo y free dance:

- El orden de patinaje se establecerá invirtiendo la puntuación obtenida del programa corto/style dance.
- El grupo final que contenga a los patinadores/equipos mejor clasificados estará formado por no más de diez (10) participantes y estará compuesto por dos subgrupos de no más de cinco (5) patinadores/equipos en cada grupo. Si el número restante de patinadores no se puede dividir en grupos pares, el primer grupo o, si es necesario, los primeros grupos contendrán un patinador/equipo adicional. En cualquier caso, el grupo

que contenga a los patinadores/equipos con el puesto más alto constituirá el grupo final.

- No es necesario que todos los grupos del programa largo compitan el mismo día.

2.9. Figuras

El total de patinadores de figuras se dividirá en cuatro (4) grupos o tres (3) grupos para junior y senior, con el primer patinador realizando las primeras figuras y el primer patinador del segundo grupo comenzando con la segunda figura y así sucesivamente. Si el número de participantes en el evento de figuras no se puede dividir equitativamente en tres o cuatro grupos, cada grupo tendrá un patinador adicional.

2.10. Show y precisión

El orden de patinaje será determinado en primer lugar por el ranking World Skate. Los equipos patinarán en el orden inverso al de la clasificación. El equipo mejor clasificado patinará en último lugar. **En segundo lugar, el equipo mejor clasificado de cada federación nacional será sorteado para patinar inmediatamente antes que los equipos con un Ranking Mundial de Skate. Finalmente, todos los equipos restantes serán sorteados para patinar en los primeros grupos.**

2.11. Requisitos de tamaño de la superficie de patinaje

El tamaño mínimo de la superficie de patinaje para un evento de World Skate ATC es de 25 metros por 50 metros. Cualquier alteración de este tamaño, debe ser aprobada por la Comisión Técnica de Patinaje Artístico de World Skate.

REGLAMENTO DEPORTIVO

2.12. General

El objetivo de este reglamento es controlar cualquier caso que pueda ocurrir durante una competición oficial de Patinaje Artístico realizada por World Skate ATC o cualquier competición internacional organizada por una federación nacional miembro.

Si ocurriera algún imprevisto durante los campeonatos que no esté previsto en el reglamento escrito, el asunto será resuelto por el referee en el mejor interés del deporte. En beneficio del deporte, en situaciones realmente excepcionales, World Skate ATC puede tomar decisiones que vayan en contra de estas reglas.

2.13. Anti-doping

Para conocer el reglamento anti-doping de World Skate, consulte las especificaciones anti-doping de la WADA publicadas en la página web de World Skate.

2.14. Participantes

Los participantes deben estar en la pista de patinaje listos para patinar cuando llegue el momento de competir.

Cualquier participante que se presente después de haber transcurrido su tiempo para competir no podrá competir en ese evento, siempre que la competición haya comenzado a la hora anunciada. La división de los participantes en grupos se realizará antes de que comience el evento y no se modificará si un participante se retira o falta.

2.15. Entrada y salida a pista

Para Patinaje Libre, Parejas Danza, solo danza y parejas de artístico, el primer patinador/pareja de cada grupo de competición dispone de máximo un (1) minuto antes de entrar a pista para competir, una vez finalizado el calentamiento.

Todos los patinadores/parejas tienen quince (15) segundos para abandonar la pista y permitir la entrada del siguiente patinador/pareja. Todos los patinadores/parejas que sigan al primero de cada grupo de competición deben entrar a pista inmediatamente cuando se anuncie. Se dará una penalización de 0,5 a los patinadores/equipos que no sigan estas reglas.

2.16. Entrenadores

No se permite gritar, ni dar instrucciones a los patinadores al lado de la pista durante cualquier competición. Si esto sucede, el entrenador involucrado será retirado de la pista y el patinador podrá ser penalizado.

Durante las competiciones y entrenamientos oficiales, los entrenadores que estén en el lateral de la pista deben vestir el uniforme oficial del país o vestimenta informal pero ELEGANTE. Pantalones cortos o faldas, si se usan, deben llegar hasta la rodilla o más; no se permiten camisetas sin mangas.

2.17. Interrupción del patinaje

En caso de que un patinador o equipo protagonice una interrupción del patinaje se tendrán en cuenta las siguientes acciones como se describe a continuación.

- Cuando el patinador interrumpa el patinaje debido a una enfermedad, lesión, malestar, indisposición, los jueces árbitro/referee deben asegurarse de que el motivo de la interrupción sea validado por un médico o el equipo de urgencias responsable de la organización.
- **Enfermedad o lesión:** el patinador debe poder realizar todo su programa dentro de un período de descanso de diez (10) minutos. En caso contrario se asignará una puntuación de cero (.0). La evaluación/llamada técnicas (para el sistema Rollart) comenzarán desde el punto de interrupción durante la repetición del programa.
- **Fallo mecánico:** si el referee considera que la interrupción está justificada, permitirá que el patinador haga las reparaciones necesarias dentro de un tiempo aceptable. Lea la nota sobre el reinicio.
- **Fallo en el vestuario:** si un fallo en el vestuario se vuelve peligroso, indecente o vergonzoso, el referee debe detener al patinador. Lea la nota sobre el reinicio.
- **Interferencias externas.** Lea la nota sobre el reinicio.
- **Fallo de música:** en parejas de artístico, patinaje libre, danza, show y precisión, el fallo de música será considerado como interferencia externa. El referee debe detener al patinador o al equipo en cualquier caso de fallo de música.
- **Error oficial:** si el referee detiene inadvertidamente al patinador o al equipo antes de que su programa haya terminado, se considerará una interferencia externa.
- Para todos los eventos (danza, solo danza, patinaje libre, inline, precisión, show), si los patinadores/equipo se detienen o abandonan la pista por razones injustificadas (culpa suya) antes de haber completado el programa, no podrán repetir el programa y se aplica lo siguiente:
 - Si la interrupción ocurre antes de la mitad del programa, los patinadores recibirán una puntuación de cero (0.0) sin clasificación en la competición.
 - Si ocurre después de la mitad del programa, se aplicarán penalizaciones por infracción de tiempo y la nota de componentes/impresión artística deberá ser baja.
 - En el caso de figuras, si un patinador se detiene o cae sobre una figura por culpa propia la penalización es de 1,0. Si no puede continuar la figura o

abandona la pista por causas injustificadas, el patinador recibirá una nota de cero (0,0) sin quedar clasificado en la competición.

- **Orden de patinaje:** en caso de interrupción, el orden de patinaje para la competición podrá ajustarse, de ser necesario, bajo las siguientes reglas:
 - En figuras, la siguiente figura no se iniciará hasta que el patinador afectado haya completado la figura durante la cual se produjo la interrupción.
 - En un programa largo de patinaje libre/parejas de artístico, ningún patinador podrá competir en un grupo diferente al que fue asignado originalmente.
 - En un free program de solo danza/parejas danza, ningún patinador podrá competir en un grupo diferente al que fue asignado originalmente.

Nota sobre el reinicio

En caso de interrupción objetiva, se permite la reanudación. Si la interrupción es:

- Durante el primer minuto del programa, los patinadores deben reiniciar desde el principio del programa y la decisión de evaluación/llamada técnicas se reanudarán desde el punto de interrupción.
- Después del primer minuto, se permite que los patinadores reinicien desde el punto de la interrupción y la evaluación/llamada técnicas se reanudarán desde el mismo punto de interrupción.

Los jueces no observarán al patinador durante la repetición del programa hasta que se alcance el punto de interrupción. El referee señalará cuando el patinador haya llegado a este punto haciendo sonar un silbato.

El referee y el assistant (cuando corresponda) observarán al patinador para asegurarse de que realiza los movimientos del programa. Si el referee considera que el patinador está cambiando indebidamente el programa o patinando para descansar durante la parte restante, se le asignará una puntuación de cero (0,0).

2.18. Caídas

Para todas las disciplinas, una caída conlleva una penalización cuando más del 50% del peso corporal es soportado por cualquier parte del cuerpo excepto los patines.

2.19. Equipamiento

En todos los eventos de World Skate ATC Junior y Senior se permiten los patines en quad, excepto en las competiciones inline.

En las pruebas de Show y Precisión cada miembro del equipo debe tener el mismo tipo de patines. Tienen la opción de patines quad o patines inline para cada miembro o cada equipo. No hay restricciones en cuanto a carros, ruedas o botas de patines.

2.20. Requisitos de vestuario

- La penalización por la infracción de las normas de vestuario será de 1,0.
- Los jueces tendrán la opción de presionar un botón de infracción de vestuario. Si la mayoría de los jueces, incluido el referee, están de acuerdo, se aplicará la penalización.
- Se impondrá una penalización por violación del vestuario, por parte del referee, si se le cae al patinador CUALQUIER PIEZA del vestuario. Es obligatorio que todas las piezas estén debidamente asegurados.
- Las reglas de vestuario se aplican a cualquier pieza que se use en el cuerpo.
- El vestuario (en todas las disciplinas) y los accesorios (show) NO deben contener logotipos, marcas comerciales, imágenes, simbolismos, símbolos o mensajes religiosos o políticos con derechos de autor. Se permiten logotipos de federaciones.

Patínaje libre, inline, dance, solo danza, y parejas de artístico

- En todos las competencias de patínaje sobre ruedas, el vestuario debe estar en sintonía con la música, pero no debe ser tal que cause vergüenza al patinador, los jueces o los espectadores.
- No es necesario que los trajes de entrenamiento coincidan con el carácter de la música; sin embargo, todas las demás reglas del vestuario se aplican durante el entrenamiento.
- El vestuario debe ser modesto, digno y apropiado para la competición deportiva; no debe tener un diseño llamativo ni teatral. El vestuario no debe dar el efecto de una desnudez excesiva.
- Las plumas y flecos serán considerados “atrezzo” teatral y penalizados.
- Cualquier pieza del vestuario, incluidas cuentas, botones, cristales, espejos, tachuelas, perlas, medias perlas, etc. en los vestuarios, debe estar cosida de manera muy segura para no causar obstrucciones a los siguientes patinadores. **NO SE PERMITE** pedrería ni piedras de más de 4 mm en cualquier dimensión. Se permiten lentejuelas de cualquier tamaño. Todos los adornos decorativos deben estar bien cosidos a la tela.
- No se permiten accesorios ni atrezzo de ningún tipo.
- El vestuario debe permanecer igual durante todo el programa sin adiciones durante el programa, es decir, sin uso de accesorios de ningún tipo desde el principio hasta el final.
- La pintura de cualquier parte del cuerpo se considera “show” y no está permitida.

Show

El vestuario de los patinadores debe ser digno y apropiado para la competición deportiva y no debe dar el efecto de desnudez excesiva, inapropiada para la disciplina.

Se permiten cambios de vestuario durante el programa, pero con las mismas reglas que para los accesorios: nada que se deje en el suelo ni se arroje fuera de la pista. Si partes del vestuario tocan accidentalmente el suelo, no se aplicará ninguna penalización siempre que no se interrumpa el desarrollo del programa.

Cualquier pieza del vestuario debe estar bien cosida para no causar obstrucción a los siguientes patinadores.

Precisión

El vestuario de los patinadores debe ser modesto, digno y apropiado para la competición deportiva, no de diseño llamativo o teatral. Sin embargo, el vestuario puede reflejar el carácter de la música elegida. El vestuario no debe dar el efecto de desnudez excesiva, inapropiada para la disciplina. No se permiten accesorios, plumas, atrezzo y pedrería adheridos al rostro. No se utilizarán accesorios portátiles ni de ayuda manual. Los cambios de vestuario durante el programa pertenecen únicamente a la modalidad de show y por lo tanto no están permitidos. El vestuario que no cumpla con estas pautas será penalizado. **Cualquier pieza del vestuario debe estar cosida muy firmemente para no causar obstrucción a los siguientes competidores.**

Figuras

- El vestuario de los patinadores debe ser modesto, digno y apropiado para la competición deportiva. El vestuario no debe dar el efecto de desnudez excesiva, inapropiada para la disciplina.
- Si el vestuario no cumple con la regla anterior el referee deberá advertir al patinador en el calentamiento y solicitarle que se cambie de vestuario. Por cada figura patinada con un vestuario inapropiado, los jueces deducirán 1,0 puntos a su puntuación.
- Cualquier pieza del vestuario, incluidas cuentas, adornos, etc., en el vestuario debe estar bien cosida para no causar obstrucciones a los siguientes patinadores.

2.21. Música

Se permite la música vocal. Para patinaje libre, parejas de artístico, solo danza, parejas danza, inline, precisión y cuarteto, la música con palabra hablada (narración) sólo podrá utilizarse un máximo de dos veces en el programa al inicio y/o al final por un máximo de 10 segundos.

Para todas las disciplinas la penalización por infracción de tiempo del programa inferior al mínimo, será de 0,5 puntos cada 10 segundos o parte de los mismos.

Para todas las disciplinas el tiempo desde el inicio de la música y el primer movimiento del patinador, pareja o grupo, no puede ser superior a 10 segundos. Se aplicará una penalización de 0,5 puntos.

No se permite música con letras inapropiadas o groseras en ningún idioma. Se aplicará una penalización de 1,0.

2.22. Content Sheets, Música and Certificados

Para la hoja de contenido del programa (content sheet), utilice el PDF editable del sitio web de World Skate. Guarde una versión por patinador utilizando la nomenclatura correcta.

Los entrenadores deberán comprobar que han cumplimentado correctamente la lista de elementos. Esto no será controlado por la administración.

Las federaciones deben revisar las content sheets y subirlas según lo indique la organización de la competición o World Skate.

La fecha límite oficial para cambiar Content Sheets, partituras o Certificados de Style Dance es de cinco (5) días antes del inicio de todo el campeonato y no el mismo día del evento.

World Skate no enviará recordatorios a federaciones ni a individuos.

2.23. Técnicos oficiales

Los Técnicos oficiales (TO) son los jueces, calculadores, referees, técnicos especialistas, asistentes, controladores, operadores de datos y cutters que conforman los paneles de jueces y paneles técnicos de los eventos.

Todos los TO deben estar listos para oficiar treinta (30) minutos antes del inicio del evento al que están asignados.

Si falta un TO antes del inicio de un evento, el referee nombrará a un sustituto. En el caso de competiciones juzgadas con el Sistema White el asistente podrá juzgar el evento.

Si falta un TO después del inicio de un evento, el referee lo reemplazará o sustituirá temporalmente por otro TO o, si es necesario, por el asistente.

Durante una competición, los referees son libres, bajo su propia responsabilidad, de advertir a los jueces sobre sus puntuaciones, si consideran que las puntuaciones no son coherentes con el contenido del programa o figura.

Los TO deben seguir instrucciones específicas del referee al puntuar un evento cuando lo requieran reglas escritas específicas, pero no están obligados a aumentar o disminuir sus puntuaciones.

Los TO que consistentemente den puntuaciones iguales a los patinadores, lo que afecta su clasificación o posición, pueden perder su comisión.

Los TO son únicamente responsables ante el ATC por su conducta como jueces y su capacidad para juzgar. En caso de puntuaciones inaceptables, el TO involucrado puede perder (temporal o permanentemente) su comisión. En el caso anterior, la federación nacional involucrada no será invitada a nombrar TO por un período mínimo de dos (2) años.

SISTEMAS

2.24. Sistema White

Se utilizará el sistema white para puntuar la modalidad de figuras.

Procedimiento de puntuación y panel de jueces para el Sistema White

El valor de las puntuaciones asignadas para las competiciones de patinaje artístico sobre ruedas se otorga de la siguiente manera:

0.0	No patinado	5.0-5.9	Promedio
0.1-0.9	Extremadamente malo	6.0-6.9	Razonable
1.0-1.9	Muy pobre	7.0-7.9	Bueno
2.0-2.9	Pobre	8.0-8.9	Muy bueno
3.0-3.9	Deficiente	9.0-9.9	Excelente
4.0-4.9	Bajo promedio	10	Perfecto

Se pueden utilizar decimales hasta una décima (.1) para indicar un nivel más preciso de comparación. A cada juez se le proporcionará un medio para mostrar las puntuaciones que otorga a los patinadores. Este sistema de visualización de la puntuación podrá ser eléctrico o manual. Los jueces recibirán instrucciones sobre el sistema de visualización de puntuación antes de juzgar el evento.

Todos los jueces deben observar a los competidores durante las sesiones de entrenamiento, pero no deben prejuizar el evento. A cada juez se le entregará una lista de referencia de los patinadores, en orden de patinaje. Esta lista también indicará los grupos de calentamiento y el orden de salida de cada nueva figura.

Los jueces recibirán una nueva lista para cada figura que se patinará en el orden correcto de patinaje. Esta lista se entrega al referee asistente después de cada figura y se entrega una nueva lista para la siguiente figura. Después de que el primer competidor haya patinado, el juez debe enviar la puntuación de ese patinador inmediatamente. El Referee tomará la puntuación más alta y más baja y luego informará a los jueces de la puntuación media. Luego, los jueces deben ajustar sus puntuaciones dentro de dos décimas (.2) de la puntuación promedio.

Referees

- Los referees de ninguna manera intentarán influir en la decisión de ningún juez.
- Su control del evento al que están asignados nunca debe entrar en conflicto con regulaciones escritas.
- Cada referee será responsable del desarrollo fluido y exitoso del evento al que ha sido asignado.
- El referee puede realizar cambios en el programa en interés del deporte, pero estos cambios no pueden ir en contra de ninguna reglamentación de World Skate ATC o World Skate.
- El referee puede sustituir a un oficial si el oficial asignado no se presenta al evento, o si un oficial debe retirarse debido a enfermedad, alteración del orden público u otra causa.
- El referee deberá velar por que se sigan las reglas para cada evento específico al que haya sido asignado.
- El referee debe informar a los jueces de todas las sanciones obligatorias.
- El referee puede permitir que un competidor comience una figura por segunda vez sin penalización.

- La decisión de tal reinicio se deja a discreción del patinador.
- El patinador deberá indicar su deseo de reiniciar la figura dentro del primer tercio (1/3) del círculo inicial.
- El referee puede informar a un juez de una variación inusual en sus puntuaciones en comparación con las puntuaciones de los otros jueces. El referee puede permitir que los jueces ajusten esas puntuaciones en consecuencia.
- El referee debe dar un informe al ATC sobre cualquier actuación inusual de un juez tan pronto como sea posible después de la finalización del evento en cuestión.
- Si ocurriera algún imprevisto durante los campeonatos, que no esté previsto en el reglamento escrito, el asunto será resuelto por el referee en el mejor interés del deporte.

Referee asistente

- El referee asistente tiene la responsabilidad de ayudar al referee en el control del evento.
- Antes de cada prueba, el referee asistente distribuirá a los jueces una lista de referencia de los patinadores, enumerados por orden de patinaje, indicando los grupos para el calentamiento y el orden de salida para cada nueva figura.
- Antes de los eventos, el referee asistente distribuirá un suministro de hojas de puntuación individuales a cada juez.
- En la competición de figuras, el referee asistente debe asegurarse de que no haya más de cuatro (4) patinadores en los círculos de calentamiento en ningún momento. Si se disputan bucles, no más de cinco (5) patinadores deben estar en los círculos de calentamiento.

Calculadores

- Seis (6) meses antes de la fecha de inicio del Campeonato del Mundo, cada federación nacional informará al World Skate ATC de sus calculadores disponibles.
- Al menos un (1) calculador puede ser de un país distinto al de la federación nacional organizadora.
- El World Skate ATC se reserva el derecho de interrogar a los calculadores sobre sus actividades en eventos Nacionales e Internacionales.
- Los nombres de los patinadores, en el orden en que completaron el evento, se enumeran verticalmente (de arriba a abajo), con el país del concursante en la parte superior del formulario.
- Los resultados serán entregados al referee del evento o al ATC.
- Sólo ATC puede publicar los resultados finales para su exhibición pública.

Panel de jueces

ATC siempre procurará por que todos los países estén representados en los paneles. El ATC puede aplicar excepciones cuando existan circunstancias inevitables. Esto se hará para beneficiar al deporte al brindar un evento de la más alta calidad.

Las figuras tendrán paneles de 5 o 7 jueces, un Referee y un Asistente.

2.25. Sistema Rollart

El Sistema Rollart se utilizará para patinaje libre, inline, danza (solo y en parejas), parejas de artístico, cuartetos, showy precisión.

Seis (6) meses antes de la fecha de inicio del Campeonato del Mundo, cada federación nacional informará al World Skate ATC sobre sus Data Operators y Event Managers disponibles.

Al menos un (1) Data Operator y un (1) Event Manager deben ser de un país distinto al de la federación nacional organizadora.

El World Skate ATC se reserva el derecho de interrogar a los Data Operator y Event Managers sobre sus actividades en eventos Nacionales e Internacionales.

El sistema constará de tres partes principales:

Event manager

Debe haber un mínimo de dos (2) Event Managers para cada Campeonato del Mundo. El ATC de World Skate notificará al Event Manager cualquier baja inmediatamente después del sorteo del orden de salida de los eventos.

- Introducir la información de la competición.
- Introducir la lista de patinadores para esa competición.
- Introducir el número de TO para esa competición.
- Gestionar el orden de salida de los patinadores en la competición.
- Crear e imprimir una lista de los patinadores inscritos.
- Calcular las clasificaciones.
- Creación e impresión de los espacios para cada competición.
- Crear e imprimir los detalles de cada competición de cada patinador: puntuación de la competición, TC, QOE, AI, elementos llamados y niveles.
- Gestionar el envío de la información a un sistema de vídeo para publicar en pantalla o salida de vídeo la información del evento: nombre del/los patinador/es, ranking, TC - AI - PE y el Total.
- Los nombres de los patinadores, en el orden en que completaron el evento, se enumeran verticalmente (de arriba a abajo), con el país del patinador en la parte superior del formulario.
- Los resultados serán entregados al árbitro del evento o al ATC. Sólo ATC puede publicar los resultados finales para su exhibición pública.

Panel Técnico

Técnico especialista, asistente, controller y data operator.

- Cada disciplina tendrá su propia interfaz.
- Para cada disciplina, el sistema mostrará los elementos técnicos y los niveles que se pueden elegir.
- El sistema permitirá seleccionar las penalizaciones.
- Cada elemento/nivel elegido debe mostrarse en la interfaz.
- Después de que los jueces envíen su QOE e impresión artística el total deberá ser mostrado en la interfaz del panel técnico.
- Asegurarse de iniciar el cronómetro del programa.
- Botón para enviar las puntuaciones totales al Event Manager para el cálculo de la posición del patinador.

Data Operator

Debe haber un mínimo de dos (2) Data Operators para cada Campeonato del Mundo.

- Introducir los elementos llamados por el panel técnico.

Panel de jueces

Referees y jueces

- Mostrar los elementos llamados por el panel técnico.
- Para cada elemento/nivel el sistema permitirá dar el QOE: +3 +2 +1 0 -1 -2 -3.
- Para cada componente de la impresión artística, el sistema permitirá al juez definir el valor con una puntuación que va de 0,25 a 10 con incrementos de 0,25 (0,25, 0,50, 0,75, 1,00 etc.).
- Para el primer patinador habrá un promedio de impresión artística y los jueces luego deberán ajustar sus puntajes dentro de 0.50 de la puntuación media.

Referee

- El referee tiene su propia interfaz.
- Los referees de ninguna manera intentarán influir en la decisión de ningún juez.
- Su control del evento al que están asignados nunca debe entrar en conflicto con regulaciones escritas.
- Si ocurriera algún imprevisto durante los campeonatos, que no esté descrito en el reglamento escrito, será solucionado por el referee en el mejor interés del deporte.

Cutter

- El cutter tiene su propia interfaz.
- El cutter registrará cada elemento del programa para que esté disponible para su revisión. Si es necesaria una revisión, el cutter reproducirá el elemento a la velocidad solicitada.
- Escucha al Panel Técnico para grabar los elementos para revisión en video.
- De ninguna manera ofrecerá ninguna aportación sobre las convocatorias o revisiones.

Protocolos

Para consultar los protocolos detallados, remítase a los reglamentos de cada modalidad.

Definiciones

CALIDAD DEL ELEMENTO - QOE
El valor que asigna cada juez a cada elemento técnico. Este valor aumentará o disminuirá el valor técnico del programa.
VALOR TÉCNICO DEL ELEMENTO - TE
El valor del elemento técnico (consulte la hoja de Excel).
PUNTUACIÓN DE CONTENIDO TÉCNICO - TC
La puntuación técnica total que resulta de la suma de todos los valores de los elementos técnicos realizados por el/los patinador/es.
VALOR TÉCNICO DEL PROGRAMA - TVP
Esta es la suma de los valores de los elementos técnicos del programa cuando se ejecutan correctamente más las puntuaciones de los componentes.
PENALIZACIÓN - PE
El valor de la penalización que se restará del TVP.
FEATURE
Característica técnica que, combinada con otras features, puede incrementar el valor/nivel del elemento técnico.

QOE e impresión artística

El sistema puede funcionar con N jueces. El sistema permite un máximo de 9. No importa si el número de jueces es impar o no.

- Para paneles con más de tres (3) jueces el sistema eliminará el QOE más alto y el más bajo y la suma del QOE se dividirá por el número de jueces restantes, igual para cada componente de la impresión artística.
- Para paneles con tres (3) o menos jueces el sistema dividirá la suma del QOE por el número de jueces y lo mismo para cada componente de la impresión artística.
- Los resultados se redondearán a dos (2) decimales.

Métodos para incrementar el TVP

El sistema puede funcionar con N jueces. El sistema permite un máximo de 9. No importa si el número de jueces es impar o no.

- Incrementar la puntuación con el TVE (Valor Técnico del Elemento) de cada elemento realizado. Cuanto más difíciles sean los elementos, mayor será el TVP (Valor Técnico Total).
- Incrementar la puntuación con el QOE (Calidad del Elemento) ejecutando elementos correctos y de alta calidad. Este valor se añadirá al TVP.
- Incrementar la puntuación con el valor de cada componente de la Impresión Artística.

Causas para disminuir el TVP

- El TVP disminuirá si los elementos técnicos no se realizan correctamente.
- El TVP disminuirá con un QOE negativo dada por los jueces, si la calidad del elemento no es buena (es decir, aterrizar sobre el freno, step out, etc) Estos se restarán del TVP.

- El TVP disminuirá con penalizaciones como caídas, penalizaciones de vestuario, penalizaciones de timing, etc.

Penalizaciones

A diferencia del antiguo sistema, la filosofía del nuevo sistema conduce a una reducción del número de sanciones. De hecho, las siguientes afirmaciones son ciertas:

- Si un patinador/pareja ejecuta más elementos de los permitidos, los elementos sobrantes no serán evaluados, ni serán penalizados, excepto en el caso de elementos NO PERMITIDOS.
- Si un patinador/pareja ejecuta menos elementos, el total será bajo, no habrá penalización a menos que el elemento no realizado sea OBLIGATORIO.

Posiciones

Las posiciones se decidirán según la puntuación total más alta.

Si hay empates: para el programa corto/style dance/compulsory dance ganará el patinador con mayor puntuación técnica; para el programa largo de libre/free dance, ganará el patinador con la puntuación más alta en impresión artística.

Para un empate general: ganará la puntuación total más alta en el programa largo de libre/free dance (si el empate persiste después de esto, la puntuación total más alta del programa corto/style dance determinará el ganador).

Paneles Rollart para competiciones internacionales.

Habrán el siguiente número de paneles:

- Uno o dos paneles para libre.
- Un panel para parejas de artístico.
- Uno o dos paneles de danza.
- Un panel para precisión.

Un mismo TO puede participar en uno o dos paneles.

El panel técnico estará integrado por cuatro (4) personas.

El panel de jueces estará compuesto por un mínimo de cinco (5) personas: cuatro (4) jueces y un (1) referee.

Será responsabilidad de World Skate ATC crear los paneles para las competiciones.

El Panel Técnico y el Panel de Jueces pueden ser diferentes para el programa corto/ style dance y para el programa largo/free dance.

REGLAMENTO DE TÉCNICOS OFICIALES

2.26. General

Sólo World Skate ATC tiene la autoridad para nombrar técnicos oficiales como jueces internacionales, referees, técnicos especialistas, data operators y event managers.

Si es necesario, el Presidente del ATC puede nombrar a un (1) miembro de la Comisión para que sea responsable de todos los asuntos relacionados con los exámenes y el nombramiento/titulación de técnicos oficiales.

Las federaciones nacionales deben presentar anualmente, previa solicitud, los nombres de sus TO al Presidente del ATC si desean que estos nombres se mantengan en la lista internacional.

Sólo los TO nombrados por su federación nacional serán considerados por el World Skate ATC para juzgar un evento internacional en la categoría de World Games, Juegos Panamericanos, Asian Games, Campeonatos Europeos y todos los eventos artísticos internacionales, donde estén inscritos al menos dos patinadores de diferentes continentes.

Sólo World Skate ATC puede invitar a los TO a las competiciones sobre las que tienen jurisdicción.

Un TO debe retirarse de un panel si surge un conflicto de intereses. Consulte el capítulo 6.

El Presidente de World Skate ATC tiene que aprobar la selección de los oficiales para todos los eventos internacionales, ya sean Competiciones o Campeonatos en todos los continentes.

2.27. Categorías de titulaciones

Las titulaciones para los oficiales técnicos de World Skate ATC son las siguientes:

- Técnico especialista Internacional para cada modalidad.
- Data Operator internacional.
- Juez Internacional para cada modalidad.

Todas las titulaciones son designadas por un período de un (1) año o hasta el 31 de enero del año siguiente. Consulte la sección 5.5 para obtener detalles sobre tarifas y renovación.

Los TO artísticos de World Skate son responsables ante el ATC de World Skate.

Para Técnico especialista Internacional, se permite un máximo de dos (2) modalidades.

2.28. Seminario de World Skate

Cada año, antes del 31 de enero, World Skate organizará un seminario (presencial o virtual) con los siguientes temas:

- Presentar los nuevos reglamentos para la próxima temporada deportiva.
- Evaluar los resultados de los últimos Campeonatos del Mundo y hacer recomendaciones para la próxima temporada.
- Promover sesiones con enfoque técnico específico en diferentes áreas de nuestro deporte. El seminario está abierto a todos: TO y entrenadores.

2.29. Exámenes para oficiales técnicos

Los candidatos a los exámenes de TO deben ser nominados por la federación nacional de la que son miembros. La federación nacional debe estar al día con World Skate.

Los exámenes internacionales se realizan únicamente de forma presencial.

Los exámenes de TO internacionales pueden realizarse durante el Seminario de World Skate si se realiza presencial.

Los exámenes de los TO internacionales podrían realizarse a nivel continental una vez al año, pero dos (2) miembros del ATC deben participar en la comisión de examen.

Los exámenes de los TO nacionales pueden realizarse en diferentes seminarios organizados por federaciones nacionales u organizaciones continentales.

Las federaciones nacionales presentarán, 1 mes antes del inicio del seminario, los nombres de los TO propuestos a World Skate ATC.

No se podrán nominar más de dos Técnicos Especialistas, o dos jueces por modalidad y por país y no más de dos Data Operators por país.

El Especialista Técnico propuesto deberá haber aprobado ya el examen como juez internacional.

El examen consta de una parte escrita y otra práctica.

Las preguntas del examen escrito son propiedad de los examinadores y deben ser devueltas a ellos al finalizar el examen.

La única información que se divulgará después de que se hayan calificado los exámenes es si el candidato aprobó o no.

Los candidatos a los exámenes de TO deben tener un mínimo de veinte (20) años de edad, pero no más de cincuenta y cinco (55) años de edad. Después de aprobar el examen, el

candidato no podrá patinar en ninguna competición de ningún tipo.

Los TO internacionales menores de veinticinco (25) años o que cumplan setenta (70) años al 1 de enero del año, podrán registrarse en la lista de patinaje artístico de World Skate y podrán continuar juzgando todos los eventos internacionales, excepto los Campeonatos del Mundo, World Skate Games, Juegos Panamericanos, Asiáticos, Oceanía, Campeonatos Europeos, World Games, World Cup, Series Internacionales Artísticas siempre que permanezcan activos en su federación nacional.

Los oficiales que hayan cumplido 75 años el 1 de enero del año en curso, no podrán ser inscritos en la lista de Oficiales de patinaje artístico de World Skate.

No se otorgarán licencias a nadie que todavía esté compitiendo activamente en competiciones de patinaje sobre ruedas o que esté enseñando patinaje sobre ruedas.

No se otorgarán licencias a ninguna persona que no haya sido juez a nivel nacional en eventos de patinaje artístico sobre ruedas en su propio país durante al menos cinco (5) años. La federación nacional que presenta el TO debe emitir un Curriculum Vitae.

Los candidatos que no aprueben el examen podrán volver a realizarla después de un período de un (1) año, durante el seminario anual de World Skate.

2.30. Tasas

La tasa para un nuevo TO será de US\$100,00.

La tasa de renovación es de US\$ 50,00 para jueces y DO y de 100 US\$ para TS. La tarifa se pagará en la cuenta de World Skate y se enviará una copia del pago al Presidente Artístico de World Skate antes del 31 de enero y solo se podrá pagar a través de la federación nacional.

Las tasas de renovación vencen anualmente. Si no se realiza el pago de la tasa de renovación correspondiente, el oficial no será invitado a puntuar en una competición hasta que se pague la tasa.

Para conservar las fichas activas, todos los TO deben renovar sus fichas permaneciendo activos en el deporte del patinaje sobre ruedas competitivo y:

- TS debe participar en el seminario anual de World Skate al menos una vez cada dos años y debe haber estado activo en su propia Federación.
- Los jueces internacionales deben participar en el seminario anual de World Skate al menos una vez cada dos años y deben haber estado activos en su propia Federación.
- El ATC de World Skate podrá rechazar una ficha por una causa justificada.

Si las fichas no se actualizan en un período de dos años, el oficial no será invitado a puntuar en una competición hasta que haya cumplido con los requisitos anteriores.

Los TO que no hayan renovado su ficha y no hayan pagado las tasas correspondientes durante cuatro (4) años consecutivos deberán aprobar un nuevo exámen antes de su renovación.

Una federación nacional debe notificar por escrito al presidente de World Skate ATC cuando destituye a uno de sus oficiales internacionales.

La Oficina Central de World Skate debe informar al ATC, a finales de febrero de cada año, la lista completa de oficiales que cada Federación ha registrado y pagado.

Cada año, el primer día de abril, el Presidente de World Skate ATC emitirá una lista de todos los TO que han renovado su ficha y pagado sus tasas. Sólo aquellos oficiales podrán puntuar en eventos de naturaleza internacional que requieran un TO de World Skate.

2.31. Oficiales para Campeonatos del Mundo y Campeonatos Internacionales

El World Skate ATC es totalmente responsable de la selección de todos los TO para los Campeonatos del Mundo Junior y Senior en todas las modalidades.

Todos los TO serán invitados directamente por el presidente de World Skate ATC, a través de la federación nacional; una vez que la federación nacional lo confirme, la invitación será enviada al TO. Los TO que sean seleccionados y no puedan aceptar su invitación serán reemplazados por el ATC de World Skate.

Es posible que los TO seleccionados no hayan puntuado en los Campeonatos Mundiales anteriores (es decir, dos campeonatos mundiales consecutivos); el ATC puede aplicar excepciones, en circunstancias que sean inevitables o en beneficio del deporte al proporcionar un evento de la más alta calidad.

El presidente de World Skate ATC seleccionará el número de TO necesarios.

Aunque esto no siempre es posible o factible, al seleccionar los TO, el ATC de World Skate considerará invitar a un TO de cada federación nacional participante. Esta es una decisión que será tomada por el ATC de World Skate, que se guiará por los fondos disponibles para los TO.

Al seleccionar TO para un panel del Campeonato del Mundo, nunca habrá una mayoría de ningún continente o área geográfica, con la excepción de que el ATC de World Skate tenga conocimiento de que un área geográfica no tienen experiencia o conocimiento en una modalidad por razones logísticas.

El World Skate ATC se reserva el derecho de interrogar a los jueces sobre las actividades en eventos Nacionales e Internacionales.

La participación de un país en seminarios internacionales es un requisito obligatorio para tener un TO internacional invitado.

Si una federación nacional está organizando un evento (competición, seminario o promocional) y requiere un oficial de otro país, deberá solicitar permiso por escrito a World Skate, con copia del Presidente Continental de World Skate. Luego, World Skate (después de hablar con la federación del oficial solicitado) organizará un oficial para la federación organizadora.

Las Federaciones Nacionales pueden solicitar un máximo de dos (2) oficiales de otro país para un máximo de dos (2) competiciones cada año.

2.32. Uniforme

Todos los TO deberán usar una chaqueta azul marino con falda o pantalón azul marino, con una blusa/camisa o camiseta blanca. Si un oficial decide usar pantalones, estos deben formar parte de un traje sastre, el cual debe ser elegante. Zapatos negros o azules.

En general NO se aceptarán pantalones vaqueros, pantalones casual, pantalones de algodón, pantalones piratas, pantalones cortos, shorts, etc.

En condiciones climáticas excepcionales, el referee tendrá derecho a modificar el código de vestimenta de los TO.

CÓDIGO ÉTICO

Consulte el código de conducta y las normas del código ético de World Skate.

2.33. Puntuación de la competición y gestión de resultados.

Posibles correcciones a las puntuaciones y resultados de las competiciones de Patinaje Artístico y el plazo permitido para aplicar dichas correcciones.

- No se permiten protestas contra las puntuaciones realizadas por los TO de las actuaciones de los patinadores.
- Sólo se permiten protestas contra los resultados en caso de cálculo matemático incorrecto. Una identificación errónea de un elemento o de un nivel de dificultad, aunque dé como resultado una puntuación mayor o menor, es un error humano y no un cálculo matemático incorrecto.

- Sin embargo, si el referee se entera
 - a. Antes del inicio de la ceremonia de trofeos o antes del anuncio oficial de los resultados (si no hay ceremonia de trofeos) que un error humano relacionado con una entrada de datos incorrecta por parte del Data Operator, el Referee puede corregir el error siempre que el Controller, el Técnico Especialista, el Asistente y el Data Operator estén de acuerdo en que hubo un error.
 - b. Si se produjo un cálculo matemático incorrecto, el Referee puede corregir el cálculo (incluso sin protestar) siempre que el Controller, el Técnico Especialista, el Asistente y el Data Operator estén de acuerdo en que hubo dicho cálculo incorrecto. Si dicha corrección resulta en un cambio en las posiciones finales de los patinadores, los resultados correspondientes se modificarán en consecuencia.
 - c. Si surge la situación prevista en los párrafos a) y b), el referee redactará un breve acta por escrito que deberá ser firmada por todos los oficiales.

Solo se pueden aceptar las correcciones descritas anteriormente (ingreso de datos incorrecto por parte del data operator y/o cálculo matemático incorrecto) dentro de dichos plazos.

Si al corregir estos errores, el resultado del programa corto cambia pero se ha realizado el sorteo del orden de patinaje del programa largo, se deberá rehacer el sorteo.

En consecuencia, las correcciones de las llamadas del Panel Técnico y/o de las puntuaciones de los Jueces que no estén de acuerdo con la Regla mencionada anteriormente no podrán realizarse una vez que la puntuación de un patinador haya sido anunciado por el speaker oficial y/o mostrado en el tablón de puntuaciones o en la pantalla de video de la competición.

No está permitido por ningún motivo o circunstancia cambiar las puntuaciones de QOE o de los Componentes después de que hayan sido enviadas por el juez. Si esto sucede, los resultados de la competición quedarán anulados.

La aclaración mencionada anteriormente está en consonancia con los principios completamente aceptados de aplicación de decisiones sobre el “campo de juego”.

Plazos para presentar una protesta

- Las protestas por cálculos matemáticos incorrectos podrán presentarse hasta 24 horas después de la finalización de la competición en cuestión.

2.34. Comentarios o comportamientos públicos inadecuados.

-
- Patinadores y equipo técnico que, directamente o a través de un tercero, se expresen abiertamente de manera inapropiada sobre los oficiales o sus decisiones, en particular para competiciones de Patinaje Artístico, pero no limitado a las llamadas de los elementos y/o niveles de dificultad por el Técnico especialista, asistente y el controller o respecto de las notas de los Jueces podrá ser sancionado.
 - **Los patinadores, entrenadores y equipo técnico que se comporte de una manera que contradiga los protocolos de competición, procedimientos, estatutos y códigos de conducta y ética de World Skate podrán ser sancionados.**
 - Los TO no pueden debatir sobre una competición con ningún miembro de ninguna delegación durante el evento; si esto sucede, el ATC puede retirar a ese oficial del panel.
 - Los entrenadores no pueden enviar comentarios, preguntas o quejas por mensaje a través de ningún tipo de chat o aplicaciones de redes sociales a los oficiales involucrados en la competición. Si esto sucede los patinadores del entrenador serán eliminados de la competición.
 - Está prohibido el uso de teléfonos móviles en el panel técnico o de jueces con fines personales durante la realización de un evento.
 - World Skate desea recordar a todos los oficiales su responsabilidad:

Los TO se abstienen de tomar fotografías con patinadores y/o entrenadores de cualquier nacionalidad, subirlas y publicarlas en cualquier red social.

No se permite animar o dar ningún tipo de consejo, especialmente indicaciones sobre el patinaje, por parte de los oficiales.

Cualquiera de las malas conductas anteriores resultará en la suspensión de la ficha por un período de tiempo o en la eliminación del panel tras la decisión del ATC.

2.35. Código ético para Técnicos Oficiales (Panel técnico y panel de jueces)

El Código Ético y Política de Conflicto de Intereses de los TO se aplica a todas las personas designadas por World Skate para desempeñarse como oficiales en un Panel Técnico o de Jueces. Los oficiales sujetos a esta política incluyen el controller, el técnico especialista, el asistente, el data operator, el cutter, el referee y los jueces.

El propósito de esta política es:

- Reforzar que los más altos estándares de ética, equidad, honestidad e integridad deben regir a todos los oficiales elegibles para formar parte de paneles técnicos en eventos autorizados por World Skate.
- Garantizar que todos estos oficiales cumplan con las políticas y valores fundamentales de World Skate.

Los TO acuerdan lo siguiente:

- Actuar siempre con independencia y neutralidad, dando ejemplo de altos estándares de comportamiento ético.
- No mostrar favoritismo ni prejuicios contra ningún patinador, entrenador, juez, oficial, voluntario u otras personas involucradas en un evento de World Skate.
- La conducta y los comentarios deben estimular la confianza entre todos los patinadores y entrenadores. La apariencia de mala conducta o incorrección puede ser perjudicial.
- No aceptar dinero u otros beneficios y favores por la participación en ninguna competición de World Skate.
- El incumplimiento del Código Ético y la Política de Conflicto de Intereses para los oficiales del Panel Técnico y de Jueces resultará en la suspensión de la ficha por un período de tiempo definido, o puede excluir para siempre al oficial, de todos los eventos y actividades de World Skate según las reglas de selección aplicables.

Puntuaciones de los jueces:

- La puntuación de cada componente artístico de cada juez no debe diferir de la puntuación media de ese componente en 1,5 puntos o más.
- El QOE de cada juez no debe diferir del QOE medio para ese elemento en dos (2) o más números enteros.
- El ATC analizará los resultados para supervisar el desempeño del juez y podría decidir enviar una carta de amonestación a la federación del juez en cuestión. Una segunda carta de amonestación daría lugar a que el juez perdiera su licencia internacional. Para restablecer el título de juez internacional, el juez deberá realizar el examen nuevamente si los requisitos lo permiten (es decir, edad, etc.)
- Si se observa que un juez consistentemente está puntuando notas superiores a la diferencia permitida de la media a los patinadores de su propia federación nacional, se considerará incumplimiento del Código Ético para los oficiales del Panel Técnico y de Jueces y resultará en la suspensión de la licencia por un período de tiempo definido, o puede excluir para siempre al oficial de todos los eventos y actividades de World Skate según las reglas de selección aplicables.
- Si se considera que un juez o técnico especialista es injusto con los patinadores de alguna manera, el oficial en cuestión será eliminado del panel y la Federación involucrada no tendrá ningún oficial invitado por World Skate Artistic durante el próximo año.
- Cualquier Federación que intente influir en los jueces de su propia Federación o de cualquier otra Federación para que juzguen a favor de cualquier patinador en particular, ya sea antes o durante una competición, será suspendida.
- Este intento de influir no debe ser ni hacia los Delegados de la Federación ni

- directamente sobre los propios jueces.
- Si esto sucede, los jueces de la Federación que intenten hacerlo serán eliminados de la competición. La Federación infractora no tendrá jueces en el próximo Campeonato del Mundo.
 - Tal acción por parte de cualquier Federación es una vergüenza para World Skate, para ATC y para el deporte del patinaje artístico sobre ruedas en su conjunto. La política no puede ni debe ser parte de este deporte.

2.36. Conflicto de intereses

Un conflicto de intereses ocurre cuando un oficial es nombrado en un evento en el que uno o más de los patinadores son:

- Un familiar.
- Un alumno de un familiar.
- Un ex alumno.
- Una antigua pareja de patinaje.

Debe transcurrir un período de dos años desde que se ha patinado con una pareja o entrenado a un alumno, a quien probablemente juzgarás.

- Existe un conflicto de intereses directo cuando el oficial (o un padre/madre, hermano/a, hijo/a, cónyuge, compañero de vida o pareja de patinaje) ha estado entrenando, coreografiando o consultando a cualquier patinador en un evento, durante el año anterior.
- Un conflicto de intereses indirecto podría surgir a través de cualquier relación personal, familiar o financiera que pueda percibirse como un conflicto de intereses. Esto incluye cualquier situación que tenga el potencial de socavar la imparcialidad de una persona.
- Los funcionarios deben acordar lo siguiente:
 - No participar en ningún evento/modalidad (por ejemplo patinaje libre femenino senior) en el que exista un conflicto de intereses directo.
 - Si se descubre un conflicto después de que se haya aceptado la invitación, se debe notificar inmediatamente al referee.
 - Comunicar todos los conflictos directos y posibles indirectos al presentar la disponibilidad del oficial para servir en competiciones. Si se descubre un conflicto después de la asignación a una competición, es necesario notificar al referee inmediatamente.
 - Si esos oficiales coinciden en que existe un conflicto, el oficial afectado será eliminado del panel. Si esos oficiales no están de acuerdo, el referee tomará la decisión final.

2.37. Críticas, feedback y seguimiento

Los técnicos especialistas, asistentes, controllers y jueces pueden hacer valoraciones y dar feedback a los patinadores durante todo el año con las siguientes estipulaciones:

Los oficiales no podrán dar ningún feedback a los patinadores desde el 1 de marzo hasta el final del Campeonato del Mundo. Si un oficial es designado para juzgar un evento de World Skate entre el final del Campeonato del Mundo y el 1 de marzo del año siguiente, no debe dar ningún feedback a los patinadores que competirán en el evento al que está asignado el oficial por un período previo de 2 meses.

A los oficiales que infrinjan esta regla se les prohibirá participar en cualquier competición de World Skate durante 1 año.

2.38. Realización de seminarios para clubes y pistas de patinaje.

Los técnicos especialistas, asistentes, controllers y jueces a quienes los clubes les soliciten para realizar un seminario para patinadores pueden hacerlo siempre que esté anunciado y esté disponible para todos los patinadores que deseen participar.

GLOSARIO DE TÉRMINOS DE PATINAJE

A	En el patinaje de figuras, el carácter alfa se utiliza para indicar el inicio con el pie derecho.
ACENTO	Término musical, las pulsaciones (beats) acentuadas de una interpretación musical.
ADAGIO	Una forma de patinaje en equipo que incorpora acrobacias, elevaciones, giros y otros movimientos especiales que no son aceptables en competición de la modalidad parejas de artístico. <i>Nota:</i> Los movimientos tipo Adagio al final de una elevación no están permitidos. Esto significa que los hombros del hombre o cualquier otra parte de su cuerpo (excepto los brazos) no pueden ser utilizados para asistir a la mujer en la caída (aterrizaje). El descenso de la mujer no puede ser interrumpido desde el punto más alto de la elevación hasta la posición de aterrizaje final.
AIM (dirección)	La dirección inicial de un paso o secuencia de pasos en el mismo lóbulo.
AND POSITION	Una relación paralela del pie libre con el pie portante a través del cual o desde el cual pasa el pie libre mientras se empuja.
ANGULAR	Cuando el patín toca el suelo en un arco o plano divergente al arco o plano que se patina.
ARC (arco)	La circunferencia o porción de la circunferencia de un círculo.
ARCH (arco)	Posición del cuerpo en la que la columna está tensa hacia atrás.
ARTISTIC IMPRESSION (impresión artística)	Una puntuación que se compone de la suma de 4 componentes: Skating Skills, Transiciones, Performance, y Coreografía. Para más información ver Reglamento Oficial - Manual de Impresión Artística
ASSISTED JUMP (salto asistido)	En patinaje danza, un salto en el que el compañero asiste de forma pasiva en un papel de no apoyo. En esta acción, hay un movimiento continuo de ascenso y descenso.
AXIS (eje)	En patinaje de danza, el ángulo en el que los pasos cruzan la línea de base, también la línea de base de rotación para los giros. Ver también: continuous axis. En patinaje de figuras, ejes de simetría imaginarios. Ver también: long axis, transverse axis. En patinaje libre, línea base de rotación para una pirueta o un salto.
B	En el patinaje de figuras, el carácter beta se utiliza para indicar el inicio con el pie izquierdo.
BACKWARD (atrás)	Un sentido de marcha en el que el trazado del patín empleado es guiado por el talón.
BALLROOM STEPS	Pasos ejecutados en posición Cerrada (Tango Delanco) donde la pareja gira de atrás hacia adelante y viceversa directamente en el filo exterior.
BAR	El recuento aparente de una sola unidad musical empleada por el patinador para cronometrar una danza. El compás suele comenzar con un ritmo acentuado.
BARRIER (barrera)	El perímetro de la superficie de patinaje.
BASELINE (línea de referencia)	Una línea de referencia real o imaginaria. a. Una línea de referencia de POSTURA se refiere a la línea imaginaria desde el centro del pie portante hasta la línea de la cadera y el hombro. b. Una línea de referencia de EQUIPO es una línea imaginaria que forma el eje alrededor del cual patinan los miembros de un equipo. c. Una línea de referencia de DANZA es una línea imaginaria en la superficie de patinaje, alrededor de la cual se diseñan los pasos de una danza y que separa los lóbulos central y de barrera.
BEAT (pulsación)	Unidad básica de tiempo o pulso de la música.
BODY MOVEMENTS (movimientos corporales)	Un body movement es una posición o movimiento que coloca al patinador en una posición divergente respecto de las dimensiones espaciales alrededor del cuerpo, utilizando la cabeza, el torso y/o las piernas. Debe afectar claramente al equilibrio del/de los patinadores.
BRACKET	Un giro de un pie desde un filo interior a un filo exterior (o viceversa) con rotación en dirección contraria al filo inicial.
CARRIAGE (porte)	La forma en que se sostiene el cuerpo mientras se patina.

CENTER (centro)	El punto central de la pista, el centro del círculo que traza la curva o un arco.
CHANGE OF EDGE (cambio de filo)	Un cambio de curva de exterior a interior (o viceversa) sobre el patín empleado, realizado sin cambio de dirección.
CHASSE	Un paso que no sobrepasa el antiguo pie portante. El chasse completo no implica ni permite una posición retrasada del pie libre. Los cinco tipos de Chasse son: a. CROSSED un Chasse para cuya ejecución el nuevo pie portante cruza el antiguo; b. DROPPED un Chasse durante cuya ejecución el nuevo pie libre se mueve contra o dentro de la línea de desplazamiento; c. SWING DROPPED un dropped Chasse donde el pie libre pasa por el pie portante hasta la posición adelante antes de convertirse en el nuevo pie portante en la posición AND; d. RAISED un Chasse durante cuya ejecución el nuevo pie libre se eleva verticalmente desde la superficie de patinaje.
CHOCTAW	Un giro de dos pies desde un filo hacia adelante hacia un filo atrás opuesto (o viceversa). a. CERRADO/CLOSED, ejecutado con la pierna libre delante del cuerpo después del giro. En este tipo de giro, el pie libre, al emplearse, pasa por delante del otro pie, lo que mueve la pierna a una posición cerrada. b. ABIERTO/OPEN, un giro Choctaw con la pierna libre delante del cuerpo. Se utilizan giros de este tipo tanto de atrás hacia adelante como de adelante hacia atrás. En la variedad de adelante hacia atrás, el giro se ejecuta talón con talón (heel to heel), con el nuevo pie libre moviéndose hacia la línea de desplazamiento mientras el viejo pie libre toca el suelo. En la variante de atrás hacia adelante, el giro se ejecuta desde detrás del talón, con la pierna libre detrás del giro. En cualquier variante, el nuevo pie, rodilla y pierna libres se rotan hacia afuera a medida que se realiza el giro, con la pierna moviéndose a la posición abierta; c. DROPPED, ejecutado ya sea abierto o cerrado, donde el segundo filo (el de giro), no se mantiene por más de un beat; d. HELD, ejecutado ya sea abierto o cerrado, donde el segundo filo (o giro stroke), se mantiene por más de un beat de música: (es decir, un giro donde los pies se cruzan por delante o por detrás y los trazos no se cruzan entre sí).
CLOSED (cerrado)	Una posición de la pierna libre delante del cuerpo después de un giro; rotación de cadera de la pierna libre hacia adentro; un posicionamiento cara a cara de una pareja; un método de puntuación en el que las calificaciones de los jueces son tabuladas por los oficiales sin exhibición o anuncio público previo de las listas o puestos; una competición que requiere una puntuación previa.
CLUSTER	Secuencia de al menos tres (3) giros diferentes ejecutados sobre un pie. Se permite el cambio de filo después del tercer giro si un patinador elige realizar un cluster de más de tres (3) giros.
COMPONENTS (componentes artísticos)	Las cuatro partes que constituyen la puntuación de Impresión Artísticas: Skating Skills, Transiciones, Performance, y Coreografía. Para una información más detallada de cada uno ver Reglamento Oficial - Manual de Impresión Artística
FIGURES (figuras)	Disciplina del Patinaje Artístico que implica movimientos prescritos trazados en dos o tres círculos contiguos. Consulte el Reglamento oficial - Figures para obtener descripciones detalladas de las figuras.
CONTENTS SHEET (hoja de contenido)	La lista de elementos de un programa, preparada de antemano y proporcionada por el patinador.
CORNER STEPS (pasos en esquina)	Los pasos de una danza, que se deben patinar únicamente en las esquinas de la superficie de patinaje.
COUNT (conteo)	En música, la referencia numérica a los beats de cada compás de la música.
COUNTER	Un giro de un pie sin cambio de filo, con la rotación en sentido contrario al del filo inicial.
CROSSED FOOT (pie cruzado)	El pie que va patinar se mueve a lo largo del otro pie de tal manera que el siguiente paso se realizará más allá de la posición en línea.
CROSS PULL/STROKE	Una fuente principal de impulso en la que el pie libre se lanza o se impulsa cruzando el pie portante.
CUSP (cúspide)	Las dos pequeñas curvas que comprenden la desviación del arco y el punto de intersección de cualquier giro de un pie. El punto de cualquier giro de un pie.

DANCE HOLDS (agarres de danza)	Método de contacto corporal entre una pareja de danza. Se deben cumplir los agarres básicos enumerados para cada danza, y los cambios se ejecutan en el paso requerido. El método de cambio quedará a elección de los patinadores, siempre que una mano permanezca en contacto en todo momento. Las sujeciones han de ser firmes pero no rígidas, y el hombre debe sujetar estrechamente y tener control sobre su pareja en todo momento (Ver Leading Partner). La sujeción se define por la colocación del brazo/mano derecha del hombre con respecto a la mujer (o por la mano/brazo izquierdo del hombre para la posición de Kilian Reverse). Para obtener descripciones detalladas de cada tipo de danza, consulte el Reglamento oficial - Danza.
DIAGRAM (diagrama)	Un pattern dibujado o impreso. La impresión oficial de una danza o figura.
DIRECTION (dirección)	La dirección puede referirse a la posición hacia la cual alguien o algo se mueve o mira. En patinaje puede referirse a dirección del filo, de rotación, de patín, de patinaje, o de giro. La dirección se define mediante las orientaciones: adelante o atrás, en sentido horario o antihorario.
DOUBLE THREE (doble tres)	En figuras, dos giros de tres (three turn) sobre el mismo círculo en un pie, dividiendo los círculos con la colocación de los giros en tercios. Además, dos giros de tres consecutivos con el mismo pie y el mismo arco.
(doble trazado) DOUBLE TRACKING/TRACING	Un error en el patinaje artístico donde el patinador se desliza en paralelo a dos pies al ejecutar un despegue.
DRAWING PROCEDURE (método de sorteo)	El método mediante el cual se determinará el orden de patinaje de los competidores, según lo prescrito por la regla.
DROPPED (soltado)	No se mantendrá más de un beat de música. (ver choctaw, mohawk, giros de tres (three turn) para descripciones más específicas). La pierna libre se mueve contra la línea de desplazamiento a una posición adelante (ver chasse).
EDGE (filo)	Una curva trazada por el patín que patina. Un filo en forma de gancho es una curva abruptamente profundizada. El cambio de filo es un cambio de curva de exterior a interior o viceversa en un pie sin cambio de dirección del patín.
SKATING OR EMPLOYED (lado que patina)	En uso, el patín portante. El término también se utiliza para referirse a partes del cuerpo del mismo lado que el pie portante.
EVENT (evento/modalidad)	Cualquier parte que constituya la competición. Generalmente está desglosado por disciplina, grado o edad y, a veces, por género.
FALL (caída)	Para todas las disciplinas, una caída que conlleva una penalización es cuando más del 50% del peso corporal es soportado por cualquier parte del cuerpo excepto los patines.
FLAT (plano)	Un trazado recto, no sobre un filo o curva.
FOOTWORK (trabajo de pies)	Pasos y giros complejos y especializados utilizados como ingredientes interpretativos en un programa.
FOOTWORK TYPES SEQUENCES (línea de pasos)	Un elemento técnico que involucra una secuencia de pasos, giros, pasos de enlace y features que cubre un área específica de la superficie de patinaje durante un período de tiempo específico según lo definido por las reglas de cada disciplina.
FORCED EDGE (filo forzado)	Trazado realizado con el peso fuera del arco, o con el tobillo caído.
FORM (figura)	Postura, porte y movimiento.
FORWARD (adelante)	El pie portante se mueve en dirección al dedo del pie.
FREE (lado libre/que no patina)	En desuso. Sin contacto con la superficie de patinaje, libre. El pie libre o que no patina sobre la superficie de patinaje. Este término también se utiliza para referirse a las partes del cuerpo del mismo lado que el pie libre.
GLIDE (deslizamiento)	Un movimiento fluido ininterrumpido.
GRIP (agarre)	El método de contacto de las manos en las distintas posiciones de danza.

HELD (mantenido)	Un paso mantenido durante más de un beat de música.
HITCHING (obstaculo/impulso)	Un movimiento incorrecto del patín portante que implica deslizar las ruedas delanteras para ayudar a un despegue, ejecutar un giro o ajustarse al diseño de un pattern.
HOLD (agarre)	La relación del hombre y la mujer entre sí en la pareja teniendo en cuenta el método de contacto de las manos.
INSIDE EDGE (filo interior)	Una curva en la que el interior del pie portante está hacia el centro del arco que patina.
INTERPRETATION OF THE MUSIC / TIMING: (interpretación de la música/ sincronización)	Una presentación de la comprensión de la música utilizada por el patinador. La traducción personal y creativa de la música al movimiento. Criterios: movimiento sin esfuerzo al compás de la música, expresión del estilo y carácter de la música, sentimiento y ritmo, uso de la delicadeza para reflejar los matices de la música, relación entre los compañeros que reflejan el carácter de la música (parejas de artístico, danza).
LANDING (aterrizaje)	El segmento final y final de cualquier salto o elevación. a. FILO: el filo trazado por el pie de aterrizaje. b. PIE: el pie del patín de aterrizaje. c. POSICIÓN: la forma del cuerpo durante un aterrizaje.
LEADING (guia/encabezar/delantero)	a. La dirección a seguir. b. La posición de controlar o tener el control del movimiento que se ejecuta. Se aplica únicamente al patinaje en equipo. c. El acto de controlar el movimiento que se ejecuta.
LEADING PARTNER (compañero guía)	El miembro de un equipo en posición de controlar el movimiento de patinaje.
LEAN (inclinación)	La inclinación del cuerpo a cualquier lado de la vertical. Doble: una inclinación con ángulos incorrectos o contrastantes de una o más partes del cuerpo.
LEAP (brinco)	Un movimiento de patinaje libre que no implica un giro de todo el cuerpo y patina elevándose de la superficie de patinaje. Split: un salto donde durante la parte elevada las piernas se extienden en una posición split. Stag/Ciervo: un salto donde en la parte elevada las piernas se extienden en una posición split, con la rodilla de una o ambas piernas dobladas para meter el pie debajo del cuerpo.
LIFT (elevación)	En patinaje parejas de artístico, movimiento en el que se ayuda a un compañero a elevarse. En el patinaje de danza, una acción mediante la cual un compañero se eleva a un nivel más alto (la cintura del compañero elevado no está por encima del hombro del compañero que eleva), se sostiene y se baja, con el ímpetu de la elevación proporcionado principalmente por el compañero que permanece en la superficie de patinaje.
LINK STEPS (pasos de enlace)	Pasos utilizados para conectar los elementos de un programa (ver también Footwork).
LOBE (lóbulo)	En patinaje de danza, cualquier paso o secuencia de pasos en un lado del eje continuo, que se aproxima en forma a un semicírculo. Una porción curva de un pattern de danza que comienza y termina en la línea de referencia. a. BARRERA: cualquier lóbulo que pertenece al lado de la barrera de la línea de referencia. b. CENTRO: cualquier lóbulo que pertenezca al lado central de la línea de referencia.
LONG AXIS (eje largo)	Una línea imaginaria que parte la longitud de la superficie de patinaje. En patinaje de figuras, línea recta imaginaria que pasa por los centros de los círculos de las figuras.
LONG SIDE (lado largo)	El área de la superficie de patinaje que permite la mayor dimensión lineal paralela a un lado. La zona de patinaje de mayor longitud.
LOOP (bucle)	Un filo que gira en espiral hacia adentro, semicírculo y gira sobre sí mismo. En patinaje de figuras, un par consecutivo de espirales iguales centradas en el eje longitudinal de un círculo.
LUNGING (embestida)	Un movimiento incorrecto en el que la parte superior del cuerpo se lanza hacia adelante en un esfuerzo por aumentar el impulso.
MARK (nota)	El valor numérico asignado a un patinador en una competición por un juez.
METRONOME (metrónomo)	Dispositivo mecánico empleado por un músico que produce un pulso o beats regulares para

	ayudarlo a mantener un ritmo constante. En patinaje, la configuración de dicho dispositivo indica el número de beats por minuto.
MOHAWK	Un giro de dos pies desde un filo adelante a un filo atrás similar, o viceversa. a. CERRADO/CLOSED: un mohawk con la pierna libre delante del cuerpo después de completar el giro. En este tipo de giro, el pie libre al emplearse pasa por encima del otro pie, que se mueve con la pierna hacia una posición cerrada. Los giros de este tipo a veces se denominan mohawks progresivos. b. ABIERTO/OPEN: un mohawk abierto es aquel en el que el pie libre apunta aproximadamente desde el talón hasta el empeine (a lo largo del filo interior del pie que patina). Después de la transferencia de peso, la posición del nuevo pie libre está detrás del talón del nuevo pie portante. La cadera libre abierta después del giro le da nombre a este mohawk. c. DROPPED: un mohawk, ya sea abierto o cerrado, después del cual el segundo filo o el filo del giro no debe mantenerse por más de un beat. d. HELD: un mohawk, ya sea abierto o cerrado, cuyo segundo giro (o giro stroke), se mantiene por más de un beat de música
OFFICIAL (oficial)	Teniendo aprobación o autoridad. Cualquier persona encargada de administrar, ejecutar o aplicar normas y reglamentos.
OPEN (abierto)	El porte de la pierna libre detrás del cuerpo con la rodilla y la pierna giradas hacia afuera.
OPTIONAL (opcional)	Permitido pero no requerido. Sujeto a elección.
OPENING STEPS (pasos de inicio)	En el patinaje de danza, los fillos o planos preliminares se utilizan para ganar o generar impulso para la ejecución de los fillos o planos requeridos de una danza.
ORDINAL	Un número que indica la ubicación de un patinador por parte de un juez.
OUTSIDE EDGE (fillo exterior)	Una curva en la que la parte exterior del pie portante está hacia el centro de la curva que se patina.
OVERHEAD LIFT (elevación por encima de la cabeza)	Una elevación donde la mujer se mantiene en alto (por encima de la cabeza del hombre) usando uno o ambos brazos extendidos por encima de su cabeza en una posición bloqueada.
parejas de artístico SKATING (patinaje de parejas)	Un evento de patinaje en el que una pareja formada por un hombre y una mujer realizan una serie de piruetas, elevaciones, saltos y footwork conectados al unísono con una selección musical.
PARAGRAPH FIGURE (párrafo)	Una figura que utiliza dos círculos, lo que requiere completar ambos círculos en cada empuje. Puede implicar o no giros de un pie.
PARALLEL (paralela)	POSICIÓN: relación de una pareja en la que las caderas y los hombros están paralelos entre sí. DESPEGUE: ambos pies directamente uno al lado del otro y en el mismo arco en el mismo instante de la transferencia del peso.
PATTERN (diseño/esquema)	El dibujo de un recorrido. En patinaje de danza, la relación prescrita de los pasos de una danza con una línea de referencia de la danza. a. BORDER: Pasos de una danza que tienen una relación prescrita como la anterior sin una ubicación prescrita en la superficie de patinaje. b. SET: Pasos de una danza que tienen una relación prescrita como la anterior Y con ciertos pasos que deben ejecutarse en los extremos de la superficie de patinaje.
PERFORMANCE (actuación)	Un component de la impresión artística. La participación física, emocional e intelectual del patinador/pareja/equipo con la intención de la música y la coreografía. La ejecución es la calidad del movimiento y la precisión en la realización. Incluye armonía de movimientos en parejas de artístico y danza. Criterios: porte, claridad de movimiento, estilo, personalidad e individualidad, claridad de movimientos, variedad y contraste, proyección, unísono (parejas de artístico, danza), equilibrio en la interpretación, conciencia espacial entre parejas (parejas de artístico, danza).
PHRASE (frase)	Una breve expresión musical o grupo de compases. El número de compases de cada frase varía según el tipo de música. En el patinaje de danza, "in phrase" se refiere a que el patinador comienza correctamente el primer paso prescrito de la danza en el conteo prescrito en un compás de música y luego permanece en el tiempo.
PIVOT (giro)	En patinaje de figuras: un movimiento durante el cambio de pie en las intersecciones de círculos para facilitar el empuje necesario para obtener suficiente impulso y así permitir el

	cierre ajustado al requerido del círculo. Las ruedas traseras del patín de empuje sostienen el peso mientras el patín mantiene la línea en la zona de contacto. Las ruedas principales se deslizan hasta que el patín está en una posición no del todo paralela al eje longitudinal, se detienen y empujan bruscamente (pero no violentamente) desde el exterior del patín de empuje.
PLACEMENT (puesto)	En competición, el rango alcanzado por un patinador o equipo. En patinaje de figuras, ubicación de giros y salidas de una figura específica.
POSTURE (posición corporal)	Posición del cuerpo utilizada por un patinador, que creará una línea de referencia vertical a través del cuerpo.
PROGRAM (programa)	La presentación por parte de un patinador o equipo de una rutina de movimientos con música.
PROGRESSIVE (progresivos)	Un paso que sobrepasa por el pie portante.
PROGRESSION	Movimiento de un patinador o de los patines en la pista de un punto a otro de manera continua.
PURE EDGE (filo puro)	Un arco de un círculo. Un filo sin variación en el grado de curvatura.
QOE (Quality of the element) (calidad del elemento)	Consulte Rollart, el Sistema.
REFEREE (árbitro de jueces)	Un oficial designado para desempeñar las funciones requeridas por las reglas prescritas para las competiciones.
RHYTHM (ritmo)	En música, las notas largas y cortas, así como las fuertes y fuera de beat, que se repiten regularmente y que dan a un tipo de música su carácter individual. En patinaje, el movimiento del cuerpo del patinador en armonía con la música, o en relación armoniosa con el movimiento que se patina.
ROCKER	Un giro de un pie desde un filo adelante a un filo atrás similar, o viceversa, con la rotación continua con el filo inicial y con la cúspide dentro del círculo original.
ROCKOVER (cambio de peso)	Un desplazamiento preparatorio del peso corporal de un lado a otro para permitir una relación paralela de los patines en el punto de despegue, necesario cuando se pasa de un filo en un pie a un filo similar en el otro pie. Un cambio preparatorio de inclinación o filo de un lóbulo al siguiente.
ROLL	<ul style="list-style-type: none"> a. REGULAR: un movimiento natural de los patines y el cuerpo desde un filo hasta otro filo similar. b. CROSS: un empuje/stroke desde un filo hasta otro filo similar con la pierna libre movida a través de la pierna portante antes del stroke. c. IRREGULAR: un cambio de filo al comienzo de un trazo en el que el filo inicial se mantiene durante menos de un beat de música.
ROTATION (rotación/vuelta)	<p>Un movimiento circular del torso en un plano horizontal. Un movimiento del torso alrededor de la línea de referencia postural.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. CONCÉNTRICO: rotación de la pareja al mismo tiempo alrededor de la misma postura de referencia de la pareja. Rotación de la pareja al mismo tiempo en un mismo arco. b. NO CONCÉNTRICO: rotación de un miembro de la pareja mientras el otro continúa en la dirección inicial. Rotación de ambos patinadores en el momento en que cada miembro de la pareja gira en un arco divergente. c. SENTIDO HORARIO/CLOCKWISE: en la misma dirección en la que se mueven las manecillas del reloj. d. EN EL SENTIDO ANTIHORARIO/ANTI-CLOCKWISE (o en el sentido contrario a las agujas del reloj): en la dirección opuesta a la forma en que se mueven las manecillas del reloj.
RUN	Un movimiento en el que el pie libre, durante el período en que se convierte en pie portante, pasa por el pie portante original, sacando así el nuevo pie libre de la superficie de patinaje, siguiendo al nuevo pie portante. También llamado PROGRESIVO.
SCORE (puntuación)	El total de las puntuaciones otorgadas a un patinador de acuerdo a los requisitos de una competición.

SEQUENCE	Una serie relacionada de pasos y/o giros.
SERPENTINE FIGURE (figura en serpentina)	Figura que emplea tres círculos, ejecutándose un círculo y medio en cada salida con un cambio de filo después del primer semicírculo, con o sin giros.
SHADOW SKATING (patinaje en sombra/ paralelo)	Movimientos de patinaje realizados simultáneamente por todos los compañeros o por la pareja sin contacto.
SHOOT THE DUCK (muerte del cisne)	Un movimiento hacia adelante o hacia atrás sobre cualquier filo o plano con el cuerpo flexionado en posición sentada.
SHORT AXIS (eje corto)	Consultar Eje transversal.
SHORT SIDE (lado corto)	El área de la superficie de patinaje con la dimensión lineal más pequeña paralela a un lado. La zona de patinaje de menor longitud.
SKATE LENGTH (largo del patín)	En patinaje de figuras, la medida del patín de eje a eje se utiliza para determinar la profundidad de los giros, zonas de empuje, etc. Los ejes se utilizan para determinar la longitud del patín ya que es en ese punto donde la rueda hace contacto con la superficie de patinaje.
SKATING ORDER (orden de salida)	El orden en que los concursantes participan en una competición.
SLIDE	En patinaje de danza, paso en el que el pie libre (cuatro ruedas) se mantiene en la superficie y se mueve a una posición de patinaje.
SPIN (pirueta)	<p>En patinaje libre, una serie de rotaciones continuas alrededor de un eje que pasa por una parte del cuerpo. Para obtener puntuación como elemento en un programa de patinaje libre, una pirueta debe tener al menos tres rotaciones en cada filo y posición requeridos.</p> <p>a. PIRUETA A DOS PIES: una pirueta en el que ambos pies giran alrededor de un eje del cuerpo simultáneamente. Se puede realizar utilizando las ruedas del talón de un patín y las ruedas de la puntera del otro o las ruedas del talón de ambos patines.</p> <p>b. UPRIGHT/ALTA: una pirueta donde el eje del cuerpo es casi perpendicular al suelo.</p> <p>c. SIT/BAJA: una pirueta donde las caderas no están más altas que la rodilla que patina.</p> <p>d. CAMEL: una pirueta ejecutada en posición arabesca (el torso ligeramente arqueado, la pierna libre forma una línea paralela al suelo con la rodilla al menos a la altura de las caderas y la pierna que patina está perpendicular al suelo).</p> <p>e. HEEL/TALÓN: una pirueta ejecutada sobre las ruedas traseras del patín.</p> <p>f. BROKEN: una pirueta ejecutada sobre las ruedas del mismo filo del patín.</p> <p>g. INVERTED: una pirueta en camel que implica una rotación del cuerpo de 180 grados. La posición tiene los hombros y las caderas hacia arriba.</p> <p>h. COMBO SPIN/ PIRUETA COMBINADA: una pirueta donde se realizan uno o más cambios de filo, pie, posición.</p>
SPIRAL (espiral)	Una curva que constantemente se acerca o se aleja del centro alrededor del cual gira. Movimiento en el que el cuerpo se arquea fuertemente en una línea continua desde la cabeza hasta el pie libre, mientras se desliza sobre cualquier filo o plano.
SPLIT	<p>a. En danza, movimiento hacia adelante o hacia atrás con ambos patines tocando la superficie. Se puede lograr de dos maneras: con las ocho ruedas en la superficie, o con las ruedas delanteras del patín delantero y las ruedas traseras del patín trasero elevadas de la superficie.</p> <p>b. Un salto en el que se extienden las piernas hacia delante y hacia atrás lo máximo posible.</p> <p>c. Una posición en la que las piernas están alineadas entre sí y extendidas en direcciones opuestas a un mínimo de 180 grados.</p>
START (inicio)	El comienzo de un movimiento desde una posición estacionaria.
STARTING STEPS (pasos de inicio)	Consultar pasos de inicio (opening steps).
STEPS (pasos)	Todas las dificultades técnicas que se pueden ejecutar (manteniendo la misma dirección o cambiando de dirección) cambiando de pie: toe steps, chasses, cross rolls. <i>Nota:</i> los saltos de media rotación, o los saltos de una rotación en dos pies o en un pie no se consideran un paso. Patinar hacia adelante y hacia atrás no es un cambio de dirección.

STRIKE OFF (filo de inicio)	El filo inicial o inicial de una figura obligatoria.
STRIKING FOOT (pie de inicio)	El nuevo pie portante que toca el suelo durante el despegue.
STROKE	Un paso ejecutado para dar impulso. CROSSED/CRUZADO: un stroke donde el nuevo pie portante se coloca sobre la superficie de patinaje a través del trazado del pie portante anterior.
STYLE (estilo)	La expresión individual del patinador o equipo. En patinaje libre, expresión sin condiciones.
SUB CURVE	Se requiere una desviación involuntaria del arco.
SWING	En el patinaje de danza, un stroke en el que el pie libre deja el suelo en una posición de deslizamiento y se balancea en la dirección de avance hasta una posición extendida y luego regresa al pie que patina en preparación para el siguiente paso. Un movimiento controlado de la pierna libre desde la posición de atrás a la de delante o viceversa. Estrictamente definido para propósitos de patinaje, un swing de la pierna libre debe ser desde una posición trasera a la posición delantera (o viceversa) con ambas posiciones coincidentes en cuanto a altura desde la superficie de patinaje, relación con el cuerpo y relación con el patín empleado.
TAKE OFF (despegue)	El comienzo de un nuevo filo o plano a partir de otro filo o plano. a. CORRECTO: un take-off que emplea una transición suave de un pie al otro sin colocarse, empujar, saltar o cualquier otro movimiento rígido y antinatural. Un take-off limpio. b. DOS PIES: un movimiento incorrecto durante el cual el patinador desliza ambos patines a una distancia notable. c. TOE STOP/FRENO: un movimiento incorrecto en el que se utiliza el freno para ayudar a dar impulso. d. INICIAL - un Strike-Off. e. El abandono del suelo en cualquier salto o levantamiento.
TEMPO	En música, ritmo y velocidad de una composición musical. En patinaje, el número de tiempos por patinador por minuto.
THREE (giro de tres)	Un giro de un pie desde un filo adelante a un filo atrás opuesto o viceversa, con la rotación en la dirección del filo inicial, y con la cúspide dentro del círculo. DROPPED: giro de tres en el que el filo final se mantiene durante menos de un beat de música, y el siguiente paso se realiza en el siguiente beat de música. HELD: giro de tres en el que el filo final se mantiene durante más de un beat de música.
THROW JUMP (salto lanzado)	En patinaje parejas de artístico, movimiento en el que la mujer realiza un salto reconocido, siendo asistida por su compañero en el despegue.
THRUST (empuje/impulso)	Un empuje con ambos pies juntos en el suelo; una rodilla muy flexionada y empujada hacia delante, la otra pierna estirada hacia atrás CON LAS DOS RUEDAS INTERIORES SOBRE LA SUPERFICIE DE PATINAJE (Castel March - paso n° 28b).
THRUSTING FOOT (pie de empuje)	El antiguo pie portante sobre el que se ejerce presión para producir impulso durante el despegue.
TIME (tiempo)	El tiempo indicado por los cronómetros y registro del oficial correspondiente. Puede ser el tiempo transcurrido utilizado por un patinador o equipo.
TIMING (sincronización)	La relación entre el acento de la música y los pasos patinados.
TRACE - TRACING (dibujo)	La marca real o imaginaria que muestra el recorrido del patín empleado.
TRACKING (dibujo)	La superposición de los trazos de la pareja.
TRANSITION (transiciones)	Un componente de la Impresión Artística. Criterios: Variedad, Dificultad, Complejidad, Calidad y Patinaje en Equipo (Para más información consultar Reglamento Oficial - Impresión Artística). La transición es el tiempo entre un elemento técnico y el siguiente. Las transiciones son los movimientos que vinculan elementos y pueden incluir la entrada y salida de elementos técnicos.
TRANSVERSE AXIS (eje transversal)	En patinaje de figuras, también se le llama eje corto. Líneas rectas imaginarias que cruzan el eje mayor en ángulo recto con el punto de tangentes de los círculos. En la superficie de patinaje, una línea imaginaria que parte el ancho de la superficie de patinaje.

TRAVELING	En una step sequence, una serie de al menos dos rotaciones consecutivas en un pie comenzando y terminando con un filo y girando sin filo tres vueltas mientras la pierna libre permanece en cualquier posición. Para los giros, se utiliza una serie de giros de tres consecutivos sin filo como entrad.
TRAVELING SEQUENCE	Dos (2) sets de un mínimo de dos (2) rotaciones con un máximo de tres (3) pasos o giros entre ellas.
TURN (giro)	Un cambio de dirección de patín o patines. a. UN PIE: un giro sin cambio de pie. Bracket, Counter, Rocker, Three. b. GIRO DE DOS PIES: un giro producido con ambos pies cambiando de un pie a otro. Ver Choctaw y Mohawk. c. OPEN/ABIERTO: un giro con la pierna libre detrás del cuerpo después del giro. Ver Choctaw y Mohawk. d. CLOSED/CERRADO - un giro con la pierna libre delante del cuerpo después del giro. Ver Choctaw y Mohawk. e. HELD: un giro cuyo filo final se mantiene por más de un beat de música. Ver Choctaw, Mohawk y Tres. f. DROPPED: un giro en el que el filo final se mantiene en menos de un beat de la música, y el siguiente paso sucesivo ocurre en el primer beat de la música después del giro. Ver Choctaw, Mohawk y Three. g. PULLED/IMPULSO: Un movimiento incorrecto en el que el patinador utiliza alguna parte de su cuerpo para aumentar el impulso del patín durante la ejecución de un giro de un pie. h. JUMPED/SALTADO - un movimiento incorrecto durante el cual más de una rueda del patín empleado sale de la superficie de patinaje durante la ejecución de un giro de un pie. i. LOOP (bucle): consulte el loop. NOTA: Los giros deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección. Las cúspides deben estar claras. Los pasos y giros difíciles son twizzles, brackets, loops, counters, rockers, choctaws. Los pasos y giros deben ejecutarse con un pie. Medias rotaciones o saltos de una rotación en uno o dos pies no se consideran giro ni paso. Patinar hacia adelante y luego girar hacia atrás no es un cambio de dirección. Además, si se salta un giro, no se contará como realizado.
TWIZZLE	Una rotación completa, giro de un pie que comprende, en un solo movimiento, un counter corto seguido de giro de tres.
TWIZZLE-TANGO DELANCO	Una rotación completa con giros de un pie que comprende, en un solo movimiento, un breve giro de tres interior seguido de un giro de tres.
UNISON (unísono)	La realización armoniosa de movimientos de patinaje idénticos o compatibles por parejas o equipos.