



# 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



## SOLO DANCE

Por World Skate Artistic Technical Commission

# Índice:

<b>PROPIEDAD</b>	4
<b>SOLO DANCE - DEFINICIONES GENERALES</b>	4
<b>SOLO DANCE</b>	5
○ CALENTAMIENTO DE LA COMPETICIÓN	5
○ STYLE DANCE	5
○ JUNIOR Y SENIOR	5
○ JUVENIL	6
○ CADETE	6
○ INFANTIL	7
○ ALEVÍN	7
○ BENJAMÍN	7
<b>ELEMENTOS TÉCNICOS</b>	7
○ DANZAS OBLIGATORIAS	8
○ PATTERN DE LA SECUENCIA DE DANZA	8
○ NIVELES	9
○ DANCE STEP SEQUENCE	9
○ NIVELES	10
○ FEATURES	10
○ ACLARACIONES	10
○ FOOTWORK SEQUENCE:	11
○ NIVELES	11
○ FEATURES	11
○ ARTÍSTIC FOOTWORK SEQUENCE: STYLE DANCE Y FREE DANCE	11
○ NIVELES	11
○ FEATURES	11
○ ACLARACIONES PARA LA FOOTWORK Y LA ARTISTIC SEQUENCE	12
○ SECUENCIA COREOGRÁFICA	13
○ PAUSA COREOGRÁFICA	13
○ ACLARACIONES	13
○ SECUENCIA DE CLUSTERS	14
○ NIVELES	14
○ FEATURES	14
○ ACLARACIONES	14
○ SECUENCIA DE TRAVELINGS	15
○ NIVELES	15
○ FEATURES	15
○ ACLARACIONES	16
<b>LIMITACIONES</b>	17
<b>QOE</b>	18
○ ACLARACIONES	20
<b>PENALIZACIONES</b>	20
○ POR EL REFEREE	20
○ POR EL PANEL TÉCNICO	21
<b>ANEXO 1: EJEMPLOS DE TRAVELING FEATURES</b>	22
<b>ANEXO 2: EJEMPLOS DE SKATING ELEMENTS</b>	24

<b>ANEXO 3: ROLES DE PANEL TÉCNICO (PROTOCOLO) Y GUÍA</b>	<b>26</b>
○ TÉCNICO ESPECIALISTA	26
○ ASISTENTE	26
○ CONTROLLER	26
○ DATA OPERATOR	26
○ REFEREE	27
<b>PROTOCOLO GENERAL PARA PANEL TÉCNICO</b>	<b>27</b>
○ PRE LLAMADAS Y LLAMADAS	27
○ PRE LLAMADAS	27
○ LLAMADAS	28
○ PATTERN DE LA SECUENCIA DE DANZA	28
○ FOOTWORK SEQUENCE	29
○ ARTISTIC FOOTWORK SEQUENCE	30
○ DANCE STEP SEQUENCE	30
○ SECUENCIA COREOGRÁFICA/POSE/PAUSA	30
○ SECUENCIA DE CLUSTERS	30
○ SECUENCIA DE TRAVELINGS	31
○ PETICIÓN Y VISUALIZACIÓN DE REVIEWS	31
○ GESTIÓN DE LOS REVIEWS	31
○ REGLAS PARA LA VISUALIZACIÓN DE LOS REVIEWS	31
○ VELOCIDAD DE LOS REVIEWS	32
○ INTRODUCCIÓN DE DATOS	32
○ CHECKING Y CONFIRMACIÓN	32
<b>PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA DANZAS OBLIGATORIAS</b>	<b>33</b>
<b>PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA STYLE DANCE Y FREE DANCE</b>	<b>33</b>
<b>PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LA SECUENCIA DE CLUSTERS</b>	<b>33</b>
○ FEATURES	34
○ RAZONES PARA DESCENDER EL NIVEL	34
○ LLAMADA “NO LEVEL”	34
<b>PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LA SECUENCIA DE TRAVELINGS</b>	<b>35</b>
○ FEATURES	35
○ RAZONES PARA DESCENDER EL NIVEL	35
○ LLAMADA “NO LEVEL”	36
<b>PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LA FOOTWORK Y ARTISTIC SEQUENCE</b>	<b>36</b>
○ PROTOCOLO DEL PANEL TÉCNICO DURANTE LA SECUENCIA	36
○ GIROS CONFIRMADOS	36
○ FEATURES	37
○ RAZONES PARA DESCENDER EL NIVEL	38
○ LLAMADA “NO LEVEL”	38
<b>PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LA DANCE STEP SEQUENCE</b>	<b>38</b>
○ PROTOCOLO DEL PANEL TÉCNICO DURANTE LA DANCE STEP SEQUENCE	38
○ PASOS CONFIRMADOS	39
○ RAZONES PARA REDUCIR EL NIVEL DE LA DANCE STEP SEQUENCE	39
<b>PENALIZACIONES</b>	<b>39</b>
○ FALTA DE ELEMENTO OBLIGATORIO (MISSING ELEMENT)	39
○ ELEMENTO ILEGAL	39
○ OPENING BEATS	39
<b>ANEXO 4: REQUISITOS DE SOLO DANZA DE WORLD SKATE 2025</b>	<b>41</b>

## PROPIEDAD

---

Este documento ha sido escrito por WORLD SKATE ARTISTIC TECHNICAL COMMISSION, por lo que no puede ser copiado.

## SOLO DANCE - DEFINICIONES GENERALES

---

- **Timing:** todos los pasos, movimientos y acciones deben ser patinados al compás del tiempo de la música. Para la danza obligatoria/ pattern es obligatorio lograr el timing correcto para alcanzar el nivel correspondiente. Los fallos de timing harán bajar el nivel del elemento un mínimo de un nivel y bajará el valor de los componentes.
- **Giros con un pie:** los giros son todas las dificultades técnicas enumeradas y que implican un cambio de dirección en el mismo pie: traveling (mínimo dos (2) giros que deben ejecutarse rápidamente y sin filo para ser considerado como tal, de lo contrario se considerarán giros de tres), tres, brackets, loops, counters, rockers.
- **Cluster:** secuencia de al menos tres giros diferentes ejecutados sobre un pie, los giros de tres se contarán como giro para formar el cluster.
- **Giros de dos pies:** Mohawks, Choctaws. Para los Choctaws, el filo de salida se utilizará para definir la dirección del giro (por ejemplo, LFI-RBO, la dirección se considerará en sentido antihorario).
- **Pasos:** todas las dificultades técnicas que se ejecutan manteniendo la misma dirección, p. chassé, cross chassé, cross rolls, cut-step, crosses, runs etc.  
Nota: los saltos de media rotación o una rotación sobre dos pies o un pie no se considerarán como un paso o un giro.
- **Ina bauer:** es una figura técnica como el spread eagle (águila extendida) (interior o exterior), durante la cual, el patinador que ejecuta un split frontal manteniendo los dos pies en trazados paralelos diferentes. Una de las rodillas se dobla mientras la otra se mantiene extendida. Debe tener un filo interior claro.
- **Body Movements:** los movimientos coreográficos de brazos, busto, cabeza, pierna libre deben afectar claramente el equilibrio del patinador para ser confirmados, durante al menos tres (3) momentos de la secuencia. Se deben utilizar al menos dos partes del cuerpo.
- **Attitude:** pierna libre estirada por delante o por detrás con respecto al pie que patina.
- **Coupèe:** pierna libre flexionada por el lado de la pierna que patina.
- **Traveling:** múltiples rotaciones continuas (giros de tres sin filo) patinadas sobre el mismo pie de patinaje (mínimo dos rotaciones), mientras que el pie libre puede estar en cualquier posición. Si el ritmo cambia, no es algo bueno porque no es una acción continua.

## SOLO DANCE

---

La competición de Solo Dance consiste en un Style Dance y una Free Dance para Cadete, Juvenil Junior y Senior y una Danza Obligatoria y Free Dance para el resto de las categorías.

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

- Contenido Técnico (Technical content).
- Componente Artístico (Artistic Components).

El primer elemento requerido ejecutado de cada tipo será el llamado por el Panel Técnico y evaluado por los jueces como el elemento obligatorio para el año en curso.

*Para conocer los requisitos específicos para cada año, consulte el Anexo 4.*

### Calentamiento de la competición

---

- El calentamiento de la competición se considerará parte del evento. Como tal, se aplicarán todas las reglas de interrupción del patinaje.
- Para los eventos de Danzas Obligatorias, Style Dance y Free Dance, no habrá más de seis (6) patinadores normalmente asignados a cada grupo de calentamiento.
- El calentamiento para Danzas Obligatorias es de 2 minutos con música o la duración de la pista musical de la danza obligatoria. Los patinadores tendrán 10 segundos para patinar sobre la pista y luego se reproducirá la música obligatoria.
- El calentamiento para Style Dance será de cuatro minutos y medio (4:30).
- En Free Dance el tiempo de calentamiento se basa en el tiempo del programa asignado, si el tiempo lo permite, más un minuto (1:00). El locutor informará a los patinadores cuando quede un minuto (1:00) para concluir el tiempo de calentamiento.
- El siguiente patinador en competir podrá utilizar la pista durante el anuncio de las puntuaciones del patinador anterior.
- Al finalizar el tiempo de calentamiento, al primer patinador se le permitirá hasta un (1,0) minuto antes de tener que salir a la pista.
- Para situaciones excepcionales en cuanto al número de participantes y/o limitaciones de tiempo el ATC podrá decidir no aplicar esta regla.

### Style Dance

---

- No hay límite en el número de ritmos utilizados.
- Uno de los ritmos seleccionados debe ser el ritmo requerido para el Pattern Dance Sequence. Durante la Pattern Dance Sequence NO se permiten cambios en la selección musical.

### Junior y Senior

---

1. Una (1) Style Dance de 3:00 minutos +/- **10 segundos**.

El número de elementos requeridos en una Style Dance es cuatro (4). Siempre estará presente la Pattern Dance Sequence, los demás cambiarán cada año y serán elegidos por la ATC entre:

- Dance Step Sequence, **máximo 40 segundos**.
- Footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Artistic footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Secuencia Cluster.
- Secuencia de Traveling, **máximo 15 segundos**.
- Secuencia coreográfica, máximo 30 segundos.
- **Pausa coreográfica, máximo 15 segundos**.

2. Una (1) Free Dance de 3:30 minutos +/- 10 segundos.

El número de elementos requeridos en una Free Dance es cinco (5), cambiarán cada año y serán elegidos por la ATC entre:

- Dance Step Sequence, **máximo 40 segundos.**
- Footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Artistic footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Secuencia Cluster.
- Secuencia de Traveling, **máximo 15 segundos.**
- Secuencia coreográfica, máximo 30 segundos.
- **Pausa coreográfica, máximo 15 segundos.**

## Juvenil

---

1. Una (1) Style Dance de 3:00 minutos +/- 10 segundos.

El número de elementos requeridos en una Style Dance es cuatro (4). Siempre estará presente la Pattern Dance Sequence, los demás cambiarán cada año y serán elegidos por la ATC entre:

- Dance Step Sequence, **máximo 40 segundos.**
- Footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Artistic footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Secuencia Cluster.
- Secuencia de Traveling, **máximo 15 segundos.**
- Secuencia coreográfica, máximo 30 segundos.
- **Pausa coreográfica, máximo 15 segundos.**

2. Una (1) Free Dance de 3:30 minutos +/- 10 segundos.

El número de elementos requeridos en una Free Dance es cinco (5), cambiarán cada año y serán elegidos por la ATC entre:

- Dance Step Sequence, **máximo 40 segundos.**
- Footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Artistic footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Secuencia Cluster.
- Secuencia de Traveling, **máximo 15 segundos.**
- Secuencia coreográfica, máximo 30 segundos.
- **Pausa coreográfica, máximo 15 segundos.**

## Cadete

---

1. Una (1) Style Dance de 3:00 minutos +/- 10 segundos.

El número de elementos requeridos en una Style Dance es cuatro (4). Siempre estará presente la Pattern Dance Sequence, los demás cambiarán cada año y serán elegidos por la ATC entre:

- Dance Step Sequence, **máximo 40 segundos.**
- Footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Artistic footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Secuencia Cluster.
- Secuencia de Traveling, **máximo 15 segundos.**
- Secuencia coreográfica, máximo 30 segundos.
- **Pausa coreográfica, máximo 15 segundos.**

2. Una (1) Free Dance de 3:30 minutos +/- 10 segundos.

El número de elementos requeridos en una Free Dance es cinco (5), cambiarán cada año y serán elegidos por la ATC entre:

- Dance Step Sequence, **máximo 40 segundos.**
- Footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Artistic footwork sequence, máximo 40 segundos.

- Secuencia Cluster.
- Secuencia de Traveling, **máximo 15 segundos.**
- Secuencia coreográfica, máximo 30 segundos.
- **Pausa coreográfica, máximo 15 segundos.**

## Infantil

---

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

El número de elementos requeridos en una Free Dance es cuatro (4), cambiarán cada año y serán elegidos por la ATC entre:

- Dance Steps Sequence, **máximo 40 segundos.**
- Footwork sequence, máximo 30 segundos.
- Una Secuencia Cluster.
- Una Secuencia de Traveling, **máximo 15 segundos.**
- Una Secuencia coreográfica, máximo 30 segundos.

## Alevín

---

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

El número de elementos requeridos en una Free Dance es cuatro (4), cambiarán cada año y serán elegidos por la ATC entre:

- Dance Step Sequence, **máximo 40 segundos.**
- Footwork sequence, máximo 30 segundos.
- Artistic footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Secuencia Cluster.
- Secuencia de Traveling, máximo 15 segundos.
- Secuencia coreográfica, máximo 30 segundos.

## Benjamín

---

1. Una (1) danza obligatoria.
2. Una (1) Free Dance de 2:00 minutos +/- 10 segundos.

Los elementos requeridos que DEBEN ESTAR incluidos en la Free Dance son:

- Artistic footwork sequence. Para alcanzar el nivel el patinador debe incluir uno de cada uno de los (4) pasos y giros confirmados: Giro de tres interior, Giro de tres exterior, Mohawk abierto y Traveling (permitido uno horario y uno antihorario, **solo se contará uno para dar el nivel**) máximo 30 segundos.
- Una Secuencia de Traveling, **máximo 15 segundos**, máximo nivel 1.
- Una Secuencia coreográfica

## ELEMENTOS TÉCNICOS

---

En la hoja del contenido del programa (planned program), es obligatorio incluir el tiempo de inicio de cada elemento (empezando la cuenta con primer movimiento del patinador).

## Danzas Obligatorias

---

Para conocer las especificaciones de la Danza Obligatoria, consultar el manual de Compulsory Dances de World Skate 2024.

El número de Beats de apertura que se utilizarán para todos los programas no debe superar los 24 beats de música, si esto ocurre se aplicará una penalización de 0,5 puntos.

Durante las competiciones, se debe utilizar las tres (3) pistas de música de cada danza.

### Pattern de la secuencia de danza

---

Este elemento consiste en una o más secciones de una danza obligatoria o de una selección de pasos de una danza obligatoria elegida cada año por el World Skate ATC que se indica en el Documento de Requisitos (Anexo 4)

#### Reglas generales

- Debe atenerse al pattern/diagrama proporcionado por el World Skate ATC.
- Los BPM de la pieza de música seleccionada para la Pattern Dance Sequence insertada en la Style Dance podrán variar de los requeridos dentro de un rango de +2 / -2 BPM.

*Por ejemplo: en las danzas obligatorias con un tempo requerido de 100 BPM, el número de beats podrá ser, a lo largo de la duración de la pattern dance sequence, desde un mínimo de 98 hasta un máximo de 102 BPM.*

Puede haber una introducción antes del comienzo de la Pattern Dance Sequence, y también después del final de la Pattern Dance Sequence, durante la cual el tempo de la pieza musical es libre, pero mientras se patina la Pattern Dance Sequence, la música debe mantenerse en el mismo rango +/- 2 con respecto a los bpm requeridos. Una vez que se deciden los BPM para la Pattern Dance Sequence, estos DEBE permanecer constantes durante toda la secuencia.

*Por ejemplo: Una pieza de música waltz como introducción con un tempo de 148 BPM, pero durante la ejecución de la Starlight Waltz el tempo ha de estar entre 166 y 170 BPM (168 +/- 2) permaneciendo constante a lo largo de toda la secuencia; y después de que la Pattern Dance Sequence se haya completado el tempo cambia a 128 BPM.*

Para más detalles consultar "BPM Control Guidelines".

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

- Los ritmos utilizados
- El número de BPM de la Secuencia de Danza Obligatoria
- Debe especificarse el momento en el que la música para la danza obligatoria empieza y termina.

**Si el Pattern Dance no está colocado a la izquierda de los jueces (o como esté requerido anualmente por el World Skate ATC), el panel técnico llamará NO LEVEL al elemento.**

**El Pattern Dance debe empezar con el paso uno (1) y DEBE terminar con el paso uno de la siguiente sección o el siguiente paso de la danza según la normativa. Si esto no ocurre el panel técnico bajará el elemento un nivel.**

- Se deben mantener los mismos pasos de la danza y respetar el timing requerido de cada paso. Es posible incluir movimientos coreográficos del cuerpo (parte alta o baja) para hacer que la performance de la danza sea más relevante para el ritmo requerido. Es importante respetar la redacción de la descripción de la danza (ver la normativa de danzas obligatorias) y no cambiar la naturaleza de los movimientos o pasos requeridos.



## Niveles

---

Para la secuencia de la Danza Obligatoria incluida en la Style Dance y para la Danza Obligatoria de Infantil, Alevín y Benjamín, habrá cinco (5) niveles dependiendo de cómo sean ejecutados los key points. Si la Danza Obligatoria requiere dos (2) secuencias, se aplicarán los niveles dos veces, una vez por secuencia.

NIVEL	SECUENCIA/SECCIÓN	INTERRUPCIÓN DEL TIEMPO	KEY POINTS
B	75%	/	/
1	100%	No más de 4 beats	1
2	100%	No más de 4 beats	2
3	100%	Sin interrupción	3
4	100%	Sin interrupción	4

- Nivel Base: el 75% de la secuencia o sección se ha completado.
- Nivel 1: no hay interrupciones de más de cuatro (4) beats en total durante la secuencia o sección, ya sea por tropiezos, caídas u otra razón Y debe incluir un key point (1) ejecutado correctamente.
- Nivel 2: no hay interrupciones de más de cuatro (4) beats en total durante la secuencia o sección, ya sea por tropiezos, caídas u otra razón Y debe incluir dos key points (2) ejecutados correctamente.
- Nivel 3: no hay interrupciones a lo largo de la secuencia o sección, ya sea por tropiezos, caídas u otra razón Y debe incluir tres key points (3) ejecutados correctamente.
- Nivel 4: no hay interrupciones a lo largo de la secuencia o sección, ya sea por tropiezos, caídas u otra razón Y debe incluir cuatro key points (4) ejecutados correctamente.

Los fallos de timing reducirán el elemento un mínimo de un nivel y disminuirá la puntuación de los componentes artísticos. Si el patinador no alcanza un mínimo del 75% de la secuencia, el Panel Técnico llamará al elemento "No Level". Si se omite o no se completa la secuencia obligatoria, se llamará "No Level" y no se aplicarán otras penalizaciones, sin embargo los componentes no podrán ser puntuados altos. Por ejemplo, si un patinador empieza el paso 1 en el beat 3 del compás de la danza con un timing de 4/4.

La música del Pattern Dance DEBE TENER un ritmo claro (frecuencia del beat requerido del pattern) desde el principio hasta el final de los pasos requeridos, de lo contrario se llamará "No Level".

El valor de la Pattern Dance Sequence se factoriza por 1.5

## Dance Step Sequence

---

Una Dance Step Sequence que incluya el uso de pasos / skating elements / movimientos artísticos etc... que sean estéticamente agradables y demuestren tanto el talento natural y creativo del patinador como la habilidad para bailar la música elegida.

### Requisitos para el Nivel Base:

- El patinador debe incluir pasos / pasos de enlace.
- **El pattern es libre.** Tiene un tiempo límite.

## Niveles

Nivel Base - StSqB	Nivel 1 - StSq1	Nivel 2 - StSq2	Nivel 3 - StSq3	Nivel 4 - StSq4
Una step sequence que cumpla los requisitos básicos y las especificaciones de llamada	Nivel Base Y ejecución de 4 pasos confirmados.	Nivel Base Y ejecución de 4 pasos confirmados y debe incluir <b>una (1)</b> feature.	Nivel Base Y ejecución de 6 pasos confirmados y debe incluir <b>dos (2)</b> features diferentes	Nivel Base Y ejecución de 8 pasos confirmados y debe incluir <b>tres (3)</b> features diferentes

**Pasos que se tendrán en consideración:** cross chassé, cross rolls, cambio de filo, mohawks abiertos o cerrados (no talón con talón), choctaws abiertos o cerrados.

### Features

1. **Steps Cluster:** Para considerarse como feature tres (3) de los pasos presentados en el cluster deben estar confirmados.
2. **Piruetas creativas de danza con dos figuras corporales:** Para considerarse como feature cada figura corporal debe ser mantenida durante al menos 2 rotaciones. El uso del freno está permitido y se permite un cambio de pie.
3. **Un total de al menos 3 Skating Moves (movimientos de patinaje) a elegir de los Skating elements (a-e de la Artistic Sequence) y/o Body Movements.** Los requisitos serán los mismos que los que se especifican en los otros elementos.

### Aclaraciones

- Cada tipo de paso de la lista se podrá presentar dos veces pero la segunda vez tendrá que ser con diferente pie y/o dirección. Los pasos tendrán que ser ejecutados correctamente para ser confirmados.
- Cambio de filo: Para que se confirme, el patinador debe realizar un cambio desde un filo claro a otro filo claro con la inclinación correcta.
- Pirueta creativa de danza: las dos figuras/siluetas corporales deben ocupar planos espaciales diferentes. El patinador ha de ser creativo a la hora de presentar configuraciones creativas del cuerpo. No es necesario que se utilicen las posiciones básicas de las piruetas de Free Skating.
- Para la feature 3: Los Body Movements/Skating elements deben estar distribuidos a lo largo de secuencia con pasos/giros entre medio. Los Body Movements/Skating elements que se presenten seguidos uno después de otro contarán como un único movimiento o elemento. Los Body Movements/Skating elements ejecutados al principio o al final de la secuencia mientras el patinador no está patinando no se contarán.
- Los saltos presentados para la feature 3 serán contados para el número total de saltos permitidos en el programa.
- Solo se tendrán en cuenta los Choctaws y Mohawks de adelante a atrás y los Choctaws y Mohawks cerrados de atrás a adelante.
- Se permiten las paradas rápidas si son necesarias para caracterizar la música.
- El patinador podrá presentar tantas features como quiera.
- No hay restricciones en los giros utilizados a lo largo de la secuencia.
- **Para las categorías con nivel máximo: si el patinador presenta más de un paso extra de los requeridos para el nivel máximo de la categoría, el nivel de la Sequence se reducirá en uno (1).**
- **Crosses y Cross Chassé serán considerados como el mismo tipo de paso.**
- **Un step cluster es la secuencia de al menos tres pasos diferentes realizados uno seguido inmediatamente del otro. Los tres primeros pasos del cluster han de ser diferentes.**

## Footwork Sequence

---

### Requisitos para el Nivel Base:

- El patinador debe incluir pasos / pasos de enlace.
- El pattern es libre. Tiene un tiempo límite dependiendo de la categoría.

### Niveles

---

Nivel Base - FoSqB	Nivel 1 - FoSq1	Nivel 2 - FoSq2	Nivel 3 - FoSq3	Nivel 4 - FoSq4
Una footwork sequence que cumpla los requisitos básicos y las especificaciones de llamada	Nivel Base Y ejecución de 4 giros confirmados y debe incluir una (1) feature (a elegir únicamente entre los grupos 1 o 2)	Nivel Base Y ejecución de 6 giros confirmados y debe incluir dos (2) features diferentes (una ha de ser feature de los grupos 1 o 2)	Nivel Base Y ejecución de 8 giros confirmados y debe incluir tres (3) features diferentes	Nivel Base Y ejecución de 10 giros confirmados y debe incluir cuatro (4) features diferentes

### Features

---

1. **Body movements:** se requieren tres (3) movimientos corporales diferentes, deben ser uno de cada grupo espacial: alto, medio, bajo.
2. **Choctaws:** el patinador debe incluir dos (2) Choctaws, uno en sentido horario y el otro en sentido antihorario. Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás y los Choctaws cerrados de atrás hacia adelante. Los choctaws deben demostrar unos filos claros y correctos.
3. **Cluster:** para ser considerado como feature, al menos tres (3) giros presentados deben ser confirmados. No se permite un cambio de filo en los dos primeros giros del cluster.
4. **Different feet:** los giros necesarios para alcanzar el nivel deben realizarse tanto con el pie derecho como con el izquierdo, o en el sentido horario y antihorario para loops y travelings. Debe haber una distribución equilibrada de los giros entre el pie izquierdo/sentido antihorario y el pie derecho/sentido horario. Ver aclaraciones.

## Artistic Sequence: para Style Dance y Free Dance

---

Una Artistic Sequence que incluya el uso de pasos / giros / skating elements / movimientos artísticos etc... que sean estéticamente agradables y demuestran tanto el talento natural y creativo del patinador.

### Requisitos para el Nivel Base:

- El patinador debe incluir pasos / pasos de enlace.
- **El pattern es libre.** Tiene un tiempo límite dependiendo de la categoría.

### Niveles

---

Nivel Base - ASqB	Nivel 1 - ASq1	Nivel 2 - ASq2	Nivel 3 - ASq3	Nivel 4 - ASq4
Una footwork sequence que cumpla los requisitos básicos y las especificaciones de llamada	Nivel Base Y ejecución de 4 giros confirmados y debe incluir una (1) feature (a elegir únicamente entre los grupos 1 o 2)	Nivel Base Y ejecución de 4 giros confirmados y debe incluir dos (2) features diferentes (una ha de ser feature del grupo 1 o 2)	Nivel Base Y ejecución de 6 giros confirmados y debe incluir tres (3) features diferentes	Nivel Base Y ejecución de 8 giros confirmados y debe incluir cuatro (4) features diferentes

### Features

---

- a. **Skating elements:** se debe insertar tres (3) de los siguientes elementos para considerar el nivel:
  - a. Ina Bauer usando mínimo seis (6) ruedas, spread eagle, hackenmond.
  - b. Stag jump, split jump, butterfly, fly camel.

- c. Un (1) salto de una rotación. No es necesario que el salto esté en la lista de saltos codificados de patinaje libre.
- d. Biellmann, inverted, ring (vertical u horizontal).
- e. Charlotte, illusion.
- f. Pirueta de mínimo tres (3) rotaciones ejecutada a un pie y en un filo.

Las features deben alcanzar una posición correcta para que sean consideradas y cada uno de los tres (3) skating elements debe pertenecer a un subgrupo diferente (a-f de la lista) para que sea consideradas como feature para alcanzar el nivel.

#### **Anexo 2 - Skating elements**

- b. **Choctaws:** el patinador debe incluir dos (2) Choctaws, uno en sentido horario y el otro en sentido antihorario. Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás y los Choctaws cerrados de atrás hacia adelante. Los choctaws deben demostrar unos filos claros y correctos.
- c. **Cluster:** para que se confirme la feature, los tres (3) giros presentados deben estar confirmados. No se permite un cambio de filo tras ejecutar los dos primeros giros del cluster.
- d. **Different feet:** los giros necesarios para alcanzar el nivel deben realizarse tanto con el pie derecho como con el izquierdo, o en el sentido horario y antihorario para loops y travelings. Debe haber una distribución equilibrada de los giros entre el pie izquierdo/sentido antihorario y el pie derecho/sentido horario. Ver aclaraciones.

#### **Aclaraciones para la Footwork Sequence y la Artistic Sequence**

---

- Para poder confirmar los giros y que cuenten para el nivel deben ejecutarse correctamente y mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las cúspides deben ser claras. No se contarán los giros saltados, los giros ejecutados en parado (sin desplazamiento) o los giros en los que el patinador apoya la pierna libre en el suelo durante o a la salida del giro. Cada tipo de giro sólo se puede contar dos veces.
- Los giros que se pueden contar para alcanzar el nivel son rocker, counter, bracket, traveling, loop. Cada tipo de giro sólo se puede contar dos veces.
- Los giros de tipo "tres" se consideran como un giro para la feature del cluster, pero NO contará como un giro para el nivel.
- Para benjamín: los pasos y giros que se contarán para alcanzar el nivel son: Giro de tres interior, Giro de tres exterior, Mohawk abierto y Traveling. Cada tipo de giro sólo se contará una vez. No es necesario confirmar ninguna feature para alcanzar el nivel 1.
- Para la feature 1: Los Body Movements/Skating elements deben estar distribuidos a lo largo de secuencia con pasos/giros entre medio. Los Body Movements/Skating elements que se presenten seguidos uno después de otro contarán como un único movement o elemento. Los Body Movements/Skating elements ejecutados al principio o al final de la secuencia mientras el patinador no está patinando no se contarán.
- Para la feature 4: los loops y travelings ejecutados con cualquier pie en dirección antihoraria se considerarán como si fueran ejecutados con el pie izquierdo y los loops y travelings ejecutados con cualquier pie en dirección horaria se considerarán como si fueran ejecutados con el pie derecho para contar los giros de la feature different feet. No es obligatorio realizar el mismo tipo de giro en ambas direcciones, ni con ambos pies para que sean considerados para alcanzar el nivel.
- Se permiten las paradas rápidas si son necesarias para caracterizar la música.
- Para Categorías con nivel máximo tres (3) o menor: Si el patinador presenta más de un giro extra al requerido para alcanzar el nivel máximo de la categoría el nivel de la Sequence se reducirá en uno (1).
- El patinador podrá presentar tantas features como quiera.

## Secuencia Coreográfica

---

- La Secuencia Coreográfica tendrá un valor fijo de tres (3,0) puntos.
- La secuencia es libre, el patinador deberá demostrar: habilidad para patinar, creatividad, habilidad coreográfica, originalidad, musicalidad, con los movimientos corporales (body movements), utilizando todo el espacio personal.
- El panel técnico llamará al elemento y los jueces darán su QOE.
- Se permiten las paradas.
- La secuencia puede durar máximo treinta (30) segundos.

### Requisitos básicos:

- El patinador deberá demostrar habilidad para patinar e interpretar la música utilizando elementos técnicos como: pasos, giros, arabesque, pivot, ina bauer, spread eagles, (no declarados) saltos de una rotación (incluidos en los saltos permitidos) , piruetas rápidas.
- La secuencia debe comenzar desde una posición parada o stop and go y debe cubrir al menos  $\frac{3}{4}$  de la pista.

**Si no se cumplen estos dos requisitos el panel técnico no confirmará el elemento.**

## Pausa Coreográfica

---

La Pausa Coreográfica es un elemento utilizado por los patinadores para interpretar, enfatizar y realizar movimientos que ayudan a enfatizar la música. Los patinadores deben demostrar sensibilidad a la música y aplicar sus destrezas atléticas, flexibilidad y teatralidad para actuar ante el público y los jueces.

- La Pausa Coreográfica tendrá un valor fijo de tres (3.0) puntos.
- El patinador debe empezar desde una posición de parado.
- El desplazamiento del patinador desde el punto de parado inicial no debe ser de más de un círculo imaginario de 10m de diámetro.
- La pausa tendrá un máximo de 15 segundos.
- Los patinadores tienen total libertad para utilizar secuencias de pasos, pequeños saltos, movimientos rotacionales, movimientos acrobáticos, movimientos de flexibilidad, movimientos de danza, etcétera
- El panel técnico llamará al elemento y los jueces le darán su QOE.

### Aclaraciones

---

- Los elementos utilizados en la Pausa Coreográfica no contarán para el máximo de limitaciones de la danza (como saltos, piruetas, tumbarse en el suelo).
  - Saltos: se permiten saltos coreográficos (saltos no codificados) de una rotación. No deben realizarse con una preparación o salida prolongada como en el patinaje de la modalidad de libre.
  - Piruetas: Se permiten piruetas creativas sobre el freno.
  - Tumbarse en el suelo: El patinador es libre de estar en contacto con el suelo durante la ejecución del elemento. Hay que tener la precaución que contra más tiempo esté sobre el suelo, menos tiempo tendrá para demostrar una variedad de destrezas.

## Secuencia de Clusters

---

### Requisitos para el Nivel Base:

- El patinador debe introducir dos (2) sets de clusters separados por pasos o giros de dos pies (ningún giro de un pie). Cada set debe tener al menos tres (3) giros (dependiendo de la categoría).
- Cada set debe comenzar con al menos tres (3) giros diferentes. No se permite un cambio de filo tras la salida de los dos primeros giros y el inicio del siguiente.
- Ambos sets deben ser diferentes: es posible utilizar los mismos giros en los dos sets pero en diferente orden.
- Para nivel base es obligatoria la ejecución del elemento con los requisitos anteriores, incluso si los giros no están confirmados.

### Niveles

---

Nivel Base - CISqB	Nivel 1 - CISq1	Nivel 2 - CISq2	Nivel 3 - CISq3	Nivel 4 - CISq4
Una secuencia de clusters que cumpla los requisitos básicos y las especificaciones de llamada	Nivel Base y tres (3) giros confirmados en cada set Y debe incluir una (1) feature	Nivel Base y tres (3) giros confirmados en cada set Y debe incluir dos (2) features diferentes	Nivel Base y tres (3) giros confirmados en un set y cuatro (4) en el otro set Y debe incluir tres (3) features diferentes	Nivel Base y cuatro (4) giros confirmados en cada set Y debe incluir tres (3) features diferentes

### Features

---

- Difficult entries en ambos sets:**
  - a. Las difficult entries pueden ser: Choctaw, Ina Bauer (usando mínimo seis (6) ruedas) O Spread Eagle, Salto de una (1) rotación completa.
  - b. Las difficult entries de cada set han de ser diferentes.
  - c. Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás y los Choctaws cerrados de atrás hacia adelante.
- Body movements:** el patinador debe presentar dos (2) body movements: un body movement en el primer set y un body movement en el segundo set. Los dos (2) body movements han de ser de grupos espaciales diferentes. No pueden ser ejecutados al principio o al final de los sets, deben ejecutarse durante o entremedio de los giros.
- Different feet:** un set debe ejecutarse con el pie derecho y un set con el pie izquierdo.

### Aclaraciones

---

- Si el patinador se cae o hay una gran pérdida de control con apoyo adicional (tocar con la pierna/pie libre y/o mano/s) que detiene completamente el elemento (es decir, el patinador no puede continuar con el elemento), el cluster se llama teniendo en cuenta lo que se ha hecho antes de la caída o interrupción.
- Si hay una interrupción o una pérdida de control momentánea y el patinador es capaz de continuar el elemento, el panel técnico puede considerar lo que estaba ejecutando antes de la interrupción, si habían sido confirmados un mínimo de tres (3) giros (un set), y continuar considerando lo que el patinador ejecuta después de la interrupción. Por ejemplo, si el patinador toca el suelo momentáneamente después de tres giros confirmados en el primer set (que incluía cuatro giros) y luego continúa completando un segundo set, el panel técnico considerará el primer set de tres giros confirmados y lo que se completó después de la interrupción en el set siguiente.
- **Los patinadores podrán ejecutar un máximo de 4 giros en cada set.**
- El patinador puede presentar tantas features como quiera.
- Utilizar el traveling como un giro para el cluster sólo se considerará una vez para todo el elemento.
- El giro de tres como giro para el cluster sólo se considerará una vez para todo el

elemento.

- Un salto de una rotación utilizado como entrada difícil se cuenta dentro de los saltos máximos permitidos en el programa.

#### Para las difficult entries:

- La entrada difícil debe ser antes del primer giro del set. En caso de que se presente antes del segundo set, la entrada difícil debe ser el paso anterior al primer giro del segundo set. Las difficult entries se considerarán parte del tiempo límite del elemento.
- Spread Eagles/Ina Bauer como entradas difíciles deben mantener las características hasta la entrada del primer giro del set, de lo contrario la feature no será considerada. No está permitido ejecutar un cambio de filo antes del primer giro.
- Saltos. Deben ser muy claros para ser considerados como difficult entries y los giros del set deben comenzar inmediatamente después de alcanzar el filo de salida del salto.
- Las entradas difíciles utilizadas DEBEN ser diferentes a las utilizadas en el traveling.
- Una entrada difícil puede confirmarse incluso si no se confirma el primer giro.

### Secuencia de Travelings

---

#### Requisitos para el Nivel Base:

- Dos (2) sets de dos (2) rotaciones.
- La duración máxima de la secuencia de travelings es de **quince (15) segundos**.

#### Niveles

---

Nivel Base - TrB	Nivel 1 - Tr1	Nivel 2 - Tr2	Nivel 3 - Tr3	Nivel 4 - Tr4
Una secuencia de travelings de al menos dos (2) rotaciones en cada set que cumpla los requisitos básicos y las especificaciones de llamada	Nivel Base Y de al menos tres (3) rotaciones en cada set y debe incluir una (1) feature	Nivel Base Y de al menos tres (3) rotaciones en cada set y debe incluir dos (2) features de dos grupos diferentes. Uno de los sets debe estar en dirección contraria.	Nivel Base Y de al menos tres (3) rotaciones en cada set y debe incluir tres (3) features de tres grupos diferentes. Uno de los sets debe estar en dirección contraria.	Nivel Base Y de al menos cuatro (4) rotaciones en cada set y debe incluir cuatro (4) features de cuatro grupos diferentes. Uno de los sets debe estar en dirección contraria.

#### Features

---

##### Grupo 1

- a. Difficult entry en el primer set del elemento:
  - i. Spread Eagles/Ina Bauer (usando mínimo seis (6) ruedas) no está permitido cambiar el filo antes de empezar la rotación y debe mantener las características hasta la entrada del set.
  - ii. Saltos. Deben ser de una (1) rotación (360°). El filo de salida del salto debe ser el mismo filo de entrada del traveling.
  - iii. Choctaws: solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás **y los Choctaws cerrados de atrás hacia adelante**. No está permitido un cambio de filo antes de empezar la rotación del traveling.
  - iv. Giros: rocker or counter: no está permitido un cambio de filo antes de empezar la rotación del traveling.
- b. Different feet: un set debe ejecutarse con el pie derecho y otro set con el pie izquierdo. Si se ejecuta un tercer set de traveling el cambio de pie puede estar entre el segundo y el tercer set.

##### Grupo 2

- a. Codo(s) al menos al mismo nivel o más alto que el hombro (la(s) mano(s) podría(n) estar por encima de la cabeza, al mismo nivel que la cabeza o más abajo que la cabeza).
- b. Movimiento continuo significativo de los brazos durante el número requerido de

rotaciones.

- c. Manos entrelazadas detrás de la espalda y lejos de ella.
- d. Brazos, uno atrás y otro adelante como un tornillo.
- e. Brazos rectos entrelazados al frente y extendidos lejos del cuerpo (entre la cintura y el nivel del pecho y más bajo que el nivel del hombro).

### Grupo 3

- a. Pierna libre cruzada por delante o por detrás bajo la línea de la rodilla (piruetas).
- b. Ruedas de patines libres sostenidas por una o dos manos.
- c. Pierna libre alta estirada lateralmente (al menos en un ángulo de 45 grados con respecto a la vertical).

### Grupo 4 - features extra

Las features adicionales confirmadas recibirán un porcentaje de bonus del valor del elemento como se indica a continuación.

- a. Tercer set de traveling (+0.8 bonus).
  - i. Debe presentarse tercero en la secuencia de traveling.
  - ii. Deberá tener al menos el número de rotaciones requeridas para el nivel máximo de la categoría.
  - iii. Debe ser de mínimo tres (3) rotaciones.
  - iv. Debe ejecutarse dentro de los **quince (15) segundos** permitidos.
  - v. Las características del Grupo 2 o del Grupo 3 se pueden presentar durante el tercer grupo de traveling. Una de estas features adicionales puede incluirse en las features para obtener el nivel.
  - vi. Se pueden ejecutar la feature de different feet entre el segundo y el tercer set.
  - vii. El cambio de dirección requerido se puede ejecutar entre el segundo y el tercer set.
- b. Movimiento continuo de la pierna libre (+1,0). El movimiento debe comenzar dentro de la primera rotación completa y terminar durante la última rotación.
- c. El eje central del cuerpo se desplaza lateralmente desde el eje vertical o se hace un giro del torso de al menos 45 grados (+1,5).
- d. Pierna libre en posición estática. **Para esta posición el pie libre debe quedar más alto que la cadera.** La posición también se puede alcanzar con la ayuda de un agarre. (+1,7)
- e. Cambiar el nivel de la pierna que patina (rodilla portante) con un movimiento ondulatorio continuo (+2,0). El movimiento debe comenzar dentro de la primera rotación completa y terminar durante la última rotación.

**Todas las Extra Features del grupo 4 presentadas en la Style Dance no se tendrán en cuenta para la Free Dance.**

### Anexo 1 - Ejemplos de traveling features

#### Aclaraciones

- 
- Si uno (1) de los sets no es correcto (p. ej., ejecución evidente de giros de tres) pero se han realizado las rotaciones y/o features, se llamará a la secuencia de traveling con un (1) nivel menos (p. ej., si fuera un nivel 3, se llamará nivel 2). Si dos (2) de los sets se ejecutan con giros de tres claros, entonces el nivel no será superior al nivel Base.
  - Si el patinador se cae o hay alguna interrupción o pérdida de control con apoyo adicional (tocar con la pierna/pie libre y/o mano/s) que detiene completamente el elemento (es decir, el patinador no puede continuar con el elemento) el traveling se llama por lo que se ha hecho antes de la caída o interrupción.
  - Si hay una interrupción o una pérdida de control momentáneamente y el patinador puede continuar el elemento, el panel técnico puede considerar lo que se completó antes de la interrupción si se han completado dos rotaciones como mínimo y continuar considerando lo



que el patinador completa después de la interrupción. Es decir, si el patinador aterriza momentáneamente después de dos rotaciones en el primer set y luego continúa completando un segundo o tercer set en el elemento, el panel técnico considerará el primer set de dos rotaciones y lo que se completó después de la interrupción en los sets subsiguientes.

- Las rotaciones del traveling deben ser rápidas y demostrar la capacidad de mantener el control del eje del cuerpo.
- Empujar con el freno o detenerse antes de que comience el traveling o durante los pasos-giros entre sets no está permitido y daría lugar a que el nivel se reduzca en uno (1).
- Debe haber al menos dos pasos claros entre los sets de traveling sin empujes de freno para ganar velocidad. Si esto ocurre el traveling se reducirá un (1) nivel
- Las features deben ejecutarse correctamente y durante la totalidad del set para que se consideren y deben ser diferentes para contarse para el nivel.
- El patinador puede usar la primera media rotación para alcanzar la posición requerida por una feature.
- Un salto utilizado como entrada difícil contará para el número de saltos permitidos en el programa.
- No hay límite en el número máximo de rotaciones, sin embargo, las features, giros y pasos de conexión se cronometran como parte del tiempo permitido. Todas las features y giros realizados después de alcanzar el tiempo máximo no contarán para el nivel.
- No hay un máximo para el número de features realizadas, sin embargo, en el caso de la feature 4, si hay dos, solo se considerará una para el bonus. Se contará la más difícil de las Extra Features (grupo 4) confirmadas que se hayan realizado.
- Las entradas difíciles utilizadas DEBEN ser diferentes de las utilizadas para los clusters.
- Las features de los grupos 2 y 3, no serán consideradas en la ejecución de las extra features (grupo 4) b, c, d y e. Incluso si la extra feature se intenta pero no se confirma.

## LIMITACIONES

---

- **Piruetas de danza:** un máximo de (2) piruetas de danza, con un mínimo de dos (2) rotaciones (menos de dos rotaciones no se considera una pirueta) incluyendo las piruetas que se presenten dentro de los elementos técnicos, no se permiten piruetas en la Footwork Sequence.
- **Saltos de danza:** un máximo de dos (2) saltos de una (1) rotación (no más de una rotación en el aire). Los saltos no se considerarán como elementos de valor técnico. Los saltos que se utilicen dentro de los requeridos como features de los elementos técnicos se contarán dentro los dos (2) permitidos. No se permiten saltos en la Footwork Sequence.
- **Paradas:** se considera parada cuando el patinador se detiene más de tres (3) segundos hasta un máximo de ocho (8) segundos. Se permiten un máximo de dos (2) paradas ejecutadas durante todo el programa por un mínimo de tres (3) segundos a un máximo de ocho (8) segundos cada una (excluyendo el comienzo y el final).
- **Posiciones estacionarias:** se permite que el patinador se arrodille o se tumba en el suelo solo dos (2) veces durante todo el programa durante un máximo de cinco (5) segundos cada una (incluido el comienzo y el final). Las manos en el suelo (por ejemplo en una voltereta lateral) no se considerará posición tumbada. Las posiciones estacionarias no se considerarán elementos de valor técnico, sino de valor artístico.
- **Inicio y fin del programa:** el patinador no podrá exceder de ocho (8) segundos de parada.

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

ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
<b>SEQUENCES - SECTIONS OF PATTERN DANCE</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>Base</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>
Calidad/corrección de fillos/pasos/giros para el conjunto de la pattern dance element	40% o menos fillos limpios / pasos / giros con muchos errores	50% de fillos limpios / pasos / giros con 2 errores graves	60% de fillos limpios / pasos / giros con 1 error grave	75% de fillos limpios / pasos / giros sin errores graves	80% de fillos limpios / pasos / giros sin errores graves	90% de fillos limpios / pasos / giros sin errores graves	100% de fillos limpios / pasos / giros
Profundidad de los fillos	Muy planos	Generalmente planos	Algunos planos	Poco profundos	Buenas curvas	Profundos	Muy profundos
Trazo correcto y reinicio y su repetición (si se requiere)	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%
ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
<b>FOOTWORK SEQUENCE, ARTISTIC SEQUENCE &amp; DANCE STEPS SEQUENCE</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>Base</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>
Fillos y seguridad	Muy planos y temblorosos	Generalmente planos y dudosos	Algunos planos y con estabilidad variable	Poco profundos pero estables	Buenas curvas y seguridad	Fuertes y confiados	Profundos y bastante atrevidos
Velocidad y fluidez	Con dificultad, laborioso y forzado	Deteriorada o limitada	Inconsistente o variable	Algo de velocidad y fluidez	Buena velocidad y fluidez variable	Velocidad considerable y fluidez constante	Velocidad considerable, sin esfuerzo y con fluidez
Trabajo de pies	A dos pies o con empuje de freno	Pasos largos, uno o dos pies, empuje de freno	Variable	Generalmente correcto	Correcto	Limpio y cuidadoso	Limpio y sin esfuerzo
Giros	Saltados y torpes	Derrapados	Forzosos	Generalmente correctos	Limpios	Limpios y cuidadosos	Limpios y sin esfuerzo
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%
Diseño y distribución	Diseño muy pobre y/o con grandes secciones sin pasos/giros	Diseño pobre y/o con múltiples errores de distribución	Diseño básico y/o al menos un error notable de distribución	Variaciones limitadas en el recorrido y/o alguna distribución ilógica	Algunas variaciones en el recorrido y distribución coherente	Muchas variaciones en el recorrido y una distribución lógica	Diseño complejo con una distribución lógica y uniforme de principio a fin
Musicalidad	Sin musicalidad	Pobre en musicalidad	Algo de musicalidad	Musicalidad moderada	Buena musicalidad	Muy buena musicalidad	Experto y exquisito
Gestión de los skating elements (para artistic sequence)	Con dificultades o descontrolados	Forzoso / con algunas faltas de control	Torpe / variable	Generalmente correcto con algo de fluidez y control	Correcto y controlado, con fluidez	Fuerte, controlado y estiloso	Sin esfuerzo, experto y exquisito
ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
<b>SECUENCIA DE CLUSTER</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>Base</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>

Entrada /finalización	Incómodo y desequilibrado	Inseguro, falta de control	Abrupto	Seguro y Estable	Seguro y Suave	Con facilidad	Sin esfuerzo
Trabajo de pies	Completamente descontrolado	Algunas faltas de control y pasos largos	Torpe / variable	Seguro y Estable	Seguro y Suave	Muy bueno y elegante	Experto y exquisito
Pasos de conexión	Completamente descontrolado o poca variedad	Algunas faltas de control y pasos largos, escasa variedad	Torpe / variable	Seguro y Estable	Seguro y Suave	Muy bueno y elegante	Experto y exquisito
Filos	Muy planos y temblorosos	Generalmente planos y dudosos	Algunos planos y con estabilidad variable	Poco profundos pero estables	Buenas curvas y seguridad	Fuertes y confiados	Profundos y bastante atrevidos
Musicalidad	Sin musicalidad	Pobre en musicalidad	Algo de musicalidad	Musicalidad moderada	Buena musicalidad	Muy buena musicalidad	Experto y exquisito
<b>ASPECTO</b>	<b>MUY POBRE</b>	<b>POBRE</b>	<b>MEDIOCRE</b>	<b>ACEPTABLE</b>	<b>BUENO</b>	<b>MUY BUENO</b>	<b>EXCELENTE</b>
<b>SECUENCIA DE TRAVELING</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>Base</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>
Entrada /finalización	Incómodo y desequilibrado	Inseguro, falta de control	Abrupto	Seguro y Estable	Seguro y Suave	Con facilidad	Sin esfuerzo
Pasos de conexión	Completamente descontrolado	Algunas faltas de control y pasos largos	Torpe / variable	Seguro y Estable	Seguro y Suave	Muy bueno y elegante, transición rápida	Experto y exquisito y transición rápida
Velocidad rotacional	Muy lenta	Lenta	Variable	Normal	Buena	Rápida	Muy rápida
Posición de la pierna libre	Completamente descontrolada	Algunas faltas de control y estéticamente incorrecto	Estéticamente incorrecto	Controlada y posición básica	Buen control y posición	Muy buen control y posición	Experto y posición muy controlada
Relación musical	Absolutamente ninguna relación musical	Alguna argumentación musical	Los elementos tienen sentido en su ubicación musical	El comienzo del elemento coincide con el matiz musical.	Relación musical en al menos un set	Relación musical en ambos sets	Perfecta relación armoniosa en cada paso, giro o feature.
<b>ASPECTO</b>	<b>MUY POBRE</b>	<b>POBRE</b>	<b>MEDIOCRE</b>	<b>ACEPTABLE</b>	<b>BUENO</b>	<b>MUY BUENO</b>	<b>EXCELENTE</b>
<b>SECUENCIA/PAUSA COREOGRÁFICA</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>Base</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>
Musicalidad, fraseo	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%
Variedad, originalidad y musicalidad	Sin variedad, originalidad, ni musicalidad	Pobre en variedad, originalidad y musicalidad	Algo de variedad y partes originales, sin musicalidad	Algo de variedad y partes originales, encaja con la música.	Buena variedad y originalidad, musicalidad	Muy buena variedad y originalidad, musicalidad	Experto y exquisito
Pasos, giros	Muy planos, temblorosos, con tropezones	Generalmente planos y dudosos	Algunos planos y con estabilidad variable	Poco profundos pero estables	Buenas curvas y seguridad	Fuertes y confiados	Profundos y bastante atrevidos
Energía y control	Completamente descontrolado, sin energía	Algunas faltas de control y de energía	Torpe / variable	Seguro y Estable	Seguro y Suave	Muy bueno y elegante	Experto y exquisito
Implicación y movimientos coreográficos acordes a la música.	Falta completa de implicación y movimientos	Falta de implicación y movimientos	Algunas faltas de implicación y movimientos	Movimientos básicos y algo de implicación	Buena implicación y movimientos	Muy buena implicación y movimientos	Totalmente implicado y movimientos delicados

Diseño (Solo para la Choreo Sequence)	Lineal con una cobertura mínima	Mínima cobertura en un trazado unidireccional	Cobertura adecuada con múltiples trazados	Cobertura adecuada con trazados y direcciones variadas	Buena cobertura, múltiples direcciones en variedad de trazados	Cobertura, direccionalidad y trazado completo	Extenso, uso complejo del trazado en todas las direcciones
---------------------------------------	---------------------------------	---	---	--	--	---	--

## Aclaraciones

- Caídas: además de la deducción a la suma al final del programa, los jueces deberán aplicar un QOE de -3 por la caída del patinador.
- Para la danza obligatoria: si el patinador cambia (es decir, no intenta la ejecución correcta del paso como se describe en el dance book y lo reemplaza con cualquier otro paso), los jueces deben dar QOE negativo.
- Los giros y/o pasos de las Footwork Sequences deben distribuirse a lo largo de la secuencia. No deben existir tramos largos sin giros ni pasos. De lo contrario, los jueces darán un QOE negativo.
- Además de los aspectos enumerados en la tabla anterior, los jueces deben valorar la calidad de ejecución de todas las features **y originalidad** realizadas en los elementos.

## PENALIZACIONES

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




### Por el Referee

Style dance: ritmo incorrecto, no realiza la normativa musical de la danza obligatoria, <b>temática incorrecta.</b>	1.0 punto
BPM incorrecto para la Style Dance Pattern sequence	1.0 punto
Arrodillarse o tumbarse en el suelo más de dos veces o más de un máximo de cinco (5) segundos (incluido el inicio y el final)	1.0 punto
Parar más de dos veces o más de un máximo de ocho (8) segundos (excluyendo el principio y el final).	1.0 punto
Violación de vestuario (con opinión de jueces).	1.0 punto
Tiempo del programa inferior al mínimo	0.5 puntos por cada 10 segundos o parte de ellos
El tiempo desde el inicio de la música y el primer movimiento es de más de 10 segundos.	0.5 puntos
Música con letras inapropiadas u ofensivas en cualquier idioma <b>o palabras habladas (narración)</b>	1.0
<b>Patinar fuera de la superficie designada a la competición o tocar la barrera de la superficie de patinaje durante el programa.</b>	<b>0.5</b>
<b>Entrada o salida a pista sin respetar el tiempo permitido.</b>	<b>0.5</b>
Caídas Por cada caída después de la segunda, la penalización se incrementará otros 0.3 (Benjamín y Alevín) y 0.5 (de Infantil a Senior)  Por ejemplo, de Infantil a Senior: 1.0 por la primera y segunda caída, 1.5 adicional por la tercera caída (3.5 en total), 2.0 adicionales por la cuarta caída (5.5 en total), 2.5 adicionales por la quinta caída (8.0 en total), etc.	1.0 punto por la primera y la segunda caída. Penalización incremental por cada caída posterior a la segunda:  +0.3 Benjamín y Alevín +0.5 De Infantil a Senior

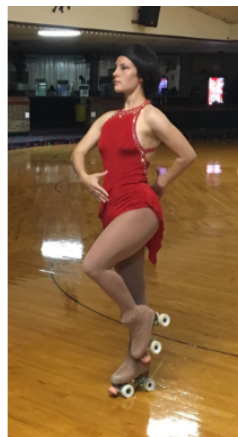
## Por el Panel Técnico

Falta elemento obligatorio	1.0 punto
Elemento ilegal	1.0 punto
Danzas Obligatorias: El número de beats de apertura para todas las danzas no debe superar los 24 beats de música.	0.5 puntos
Pattern dance: el patinador no termina con el primer paso de la sección siguiente o con el paso siguiente de la danza requerida en las reglas.	1.0 punto

## ANEXO 1: EJEMPLOS DE TRAVELING FEATURES

<p>Codo(s) al menos al mismo nivel o más alto que el hombro (la(s) mano(s) podría(n) estar por encima de la cabeza, al mismo nivel que la cabeza o más abajo que la cabeza)</p>	
<p>Manos cruzadas detrás de la espalda y alejadas de ella</p>	
<p>Brazos rectos entrelazados al frente y extendidos lejos del cuerpo (entre la cintura y el nivel del pecho y más bajo que el nivel del hombro).</p>	

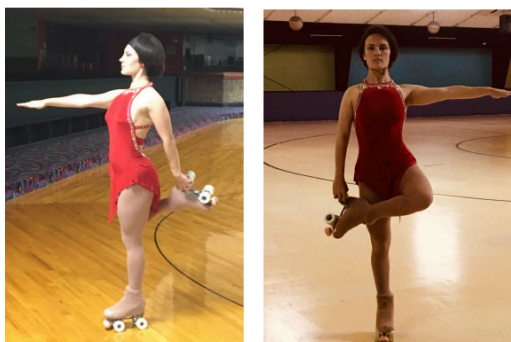
Brazos, uno atrás y otro adelante como un tornillo.



Pierna libre cruzada al frente o detrás debajo de la línea de la rodilla (piruetas)



Ruedas del patín libre sujetadas con una mano.

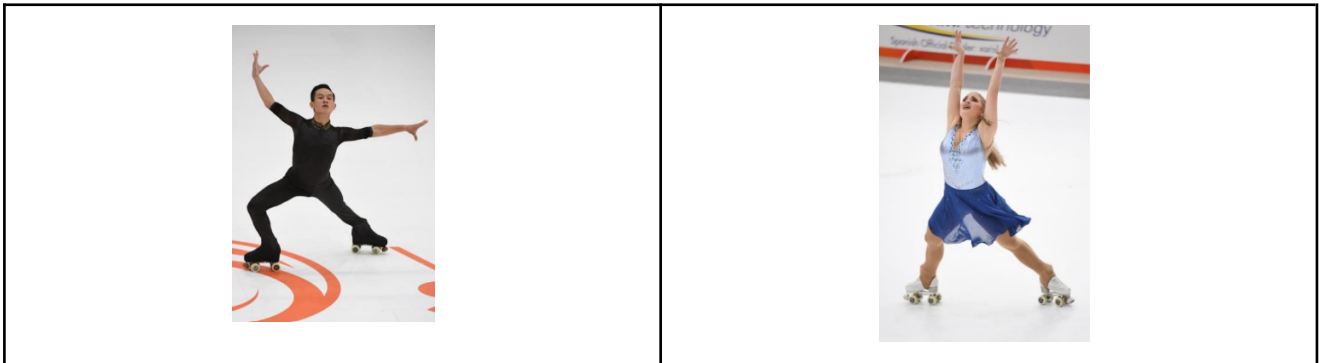


Pierna libre alta estirada lateralmente (al menos en un ángulo de 45 grados con respecto a la vertical).



## ANEXO 2: EJEMPLOS DE SKATING ELEMENTS

A. Ina Bauer usando un mínimo de (6) ruedas, spread eagles:

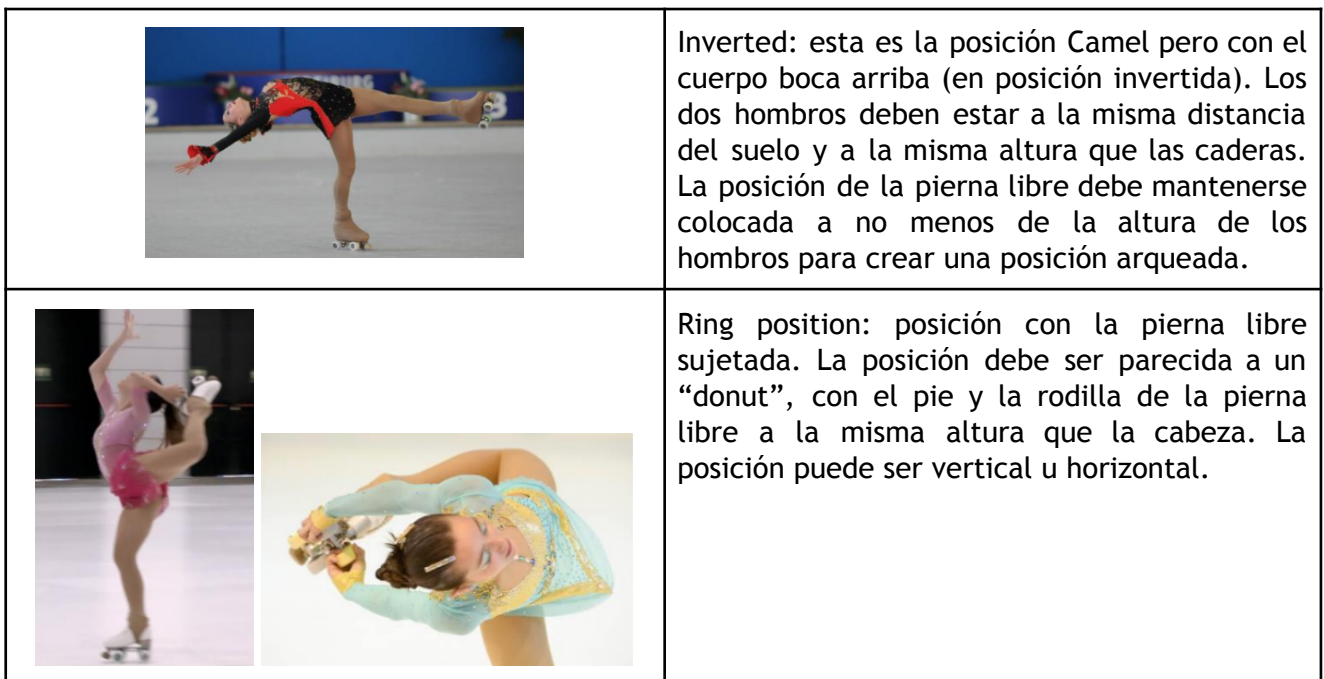


B. Stag Jump, Split Jump, Butterfly, Fly Camel:

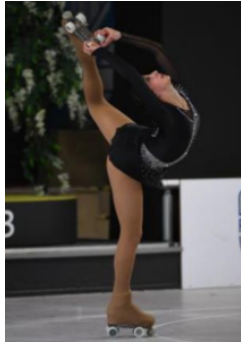


C. Jump

D. Biellmann, inverted, ring (vertical o horizontal):

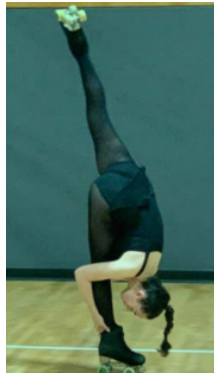






Biellmann: la pierna libre del patinador se estira desde atrás hasta una posición más alta que la cabeza y hacia la parte superior de esta, cerca del eje de rotación del patinador. Se permite el uso del freno. Los grados entre la espalda y los tendones de la pierna libre deben ser inferiores a 90°.

#### E. Charlotte, Illusion



Charlotte: se ejecuta en posición vertical con la pierna libre extendida verticalmente en posición split y el torso se deja caer hacia adelante lo más cerca posible de la pierna que patina. Es una posición fija que avanza a lo largo del suelo.

Ilusión: desde la posición camel el patinador deja caer el torso y levanta la pierna libre mientras gira. El cuerpo debe permanecer en línea recta desde la cabeza hasta los pies.

#### F. Dance Spin

## ANEXO 3: ROLES DE PANEL TÉCNICO (PROTOCOLO) Y GUÍA

---

- Los miembros del panel técnico (TP) deben estar concentrados en su tarea durante el programa.
- Hablar durante el programa no está permitido, esto puede confundir al Data Operator y también al resto del TP.

### Técnico especialista (TS)

---

- Dice “*start*” con el primer movimiento del patinador.
- Llama los elementos.
- Llama las caídas.
- Llama las reviews “*Review on...*” si se quiere asegurar de la llamada.
- Llama el inicio de los elementos y al final llama el nivel (o lo confirma para elementos con valores fijos).
- Dice “*stop*” cuando acaba el programa.
- No tiene papel y no apunta nada. Su concentración está todo el tiempo en la pista.

### Asistente (AS)

---

- Hace las pre-llamadas del elemento y el tiempo en que debe comenzar según el planned program y avisa cuando faltan 5 segundos para el inicio del elemento.
- Tiene una copia del planned program y escribe las llamadas el TS.
- Es el primero en llamar “*review*”.
- Si quiere un review, lo anota debajo de la llamada del especialista con una “R” y el elemento que hubiese llamado.
- Escribe todos los detalles del elemento, por ejemplo: las features de los elementos.
- Ayuda a hacer el check de los elementos introducidos en el programa cuando se realiza el control manual entre el Data Operator y el Controller.

### Controller (CTR)

---

- En general, hace lo mismo que el TS.
- Tiene una copia del planned program y escribe las llamadas.
- Si el CTR quiere un review, lo anota debajo de la llamada del especialista con una “R” y el elemento que hubiese llamado.
- Llama “*review*” sin más comentarios después de la llamada del TS y después de esperar que el AS lo haga primero.
- Controla el tiempo de los elementos con un cronómetro. Pulsa el cronómetro cuando el especialista dice “*start element*” y dice “*time*” cuando se haya alcanzado el tiempo máximo para la categoría. Un temporizador de mayor tamaño es conveniente.
- Al final de cada programa, se encarga de los reviews primero.
- Cuando se ha decidido todo, chequea los elementos insertados en el sistema con el Data Operator.
- Escribe todos los detalles del elemento, por ejemplo: las features de los elementos.

### Data Operator (DO)

---

- Antes de que empiece la competición, chequea las conexiones en los ordenadores de los jueces y del panel técnico. Si el tiempo se lo permite, el DO puede hacer pruebas con una competición de uno o dos patinadores.

- Pulsa el botón “start” y “stop” cuando el TS lo llama.
- Introduce los elementos, los niveles y las caídas llamados por el TS.
- Cinco (5) segundos antes de que cada elemento empiece, los introduce en el sistema para que los jueces tengan conocimiento del inicio del elemento.
- Selecciona el botón “review” para cada elemento que el TS solicite revisión.
- Al final del programa, lee la lista de elementos para que el CTR, el AS y el referee hagan el doble check.
- Después de chequear, si el sistema no excluye un elemento no aceptado por las normas, el data seleccionará el elemento y presionará el botón \*.

## Referee (REF)

- Chequea la media de componentes del primer patinador y puede modificarla.
- Controla el tiempo del programa, el vestuario y las otras penalizaciones en función de la hoja de control del referee.
- Confirma las caídas y tiene la última palabra sobre ellas, si hay alguna duda en una caída llamada por el TS.

## PROCEDIMIENTO GENERAL DEL PANEL TÉCNICO

Para evaluar un programa, el procedimiento del TP será:

- Pre-llamadas y llamadas
- Pedir y visualizar reviews
- Introducción de datos
- Checking
- Confirmación

En este documento, cuando se incluyan frases entre comillas y en cursiva (por ejemplo “*Cluster Sequence*”), significa que esa es la fórmula oral usada por el TP.

### Pre-llamadas

- Es el acto de anunciar el grupo del siguiente elemento que ejecutará el patinador. Estas pre-llamadas se harán en el orden que indique el planned program (content sheet).
- Las pre-llamadas se realizan después de que el elemento anterior esté realizado y después de verificar que no se solicita ningún review.
- Para el primer elemento, la pre-llamada se realiza después del inicio del programa, una vez que el TS haya dicho “start”.
- Cuando el planned program no se haya entregado, es conveniente que el TS intente anticipar (dentro de lo posible) el grupo del elemento al que la llamada pertenece. Esto ayudará a la función del DO.
- Cuando el planned program no encaje con lo que el patinador está realizando, es recomendable dejar de hacer las pre-llamadas.

Los grupos de elementos que deben ser pre-llamados y sus acrónimos para los planned program son los siguientes:

ELEMENTO	ACRÓNIMO
Pattern dance sequence	Depende de la danza
Secuencia de clusters	ClSq
Secuencia de Travelings	Tr
Footwork Sequence	FoSq

Artistic Sequence	ASq
Dance Step Sequence	DStSq
Secuencia coreográfica	ChSt
Pose coreográfica	ChP

Algunas formas de hacer las pre-llamadas son:

- “*First Element ... Traveling sequence*”.
- “*Next element... Cluster sequence*”.

## Llamadas

Es la validación de un elemento por parte del TS. Podrá ser completa, parcial, aumentada o devaluada, de conformidad con lo que se establece en el reglamento. La acción de validar un ítem se conocerá por tanto cómo "llamar".

El TP llamará el inicio del elemento y comenzará a contar de acuerdo con el tiempo planeado en el planned program (content sheet) o una vez que el TS reconoce que la secuencia ha comenzado. El TS dejará de llamar cuando el CTR diga “*Time*” o cuando sea evidente que el elemento está completo y ha comenzado una transición a otro elemento.

Con respecto al tiempo: el TP permitirá un alcance de hasta o dentro del máximo de segundos. Por ejemplo, hasta 40 segundos, se aceptará hasta 40,59 segundos.

## Pattern Dance Sequence

Para llamar la Pattern Dance Sequence:

Para las danzas obligatorias el TS llamará “*start*” al primer movimiento del patinador.

Para la danza obligatoria y la Style Dance: “*start sequence*” (cuando se ejecuta el paso número 1) + “*yes*” (ejecución correcta del KP) / “*no*” (ejecución incorrecta del KP) para cada uno de los cuatro (4) key points de la primera secuencia + “*level xx*” + “*yes*” (ejecución correcta del KP) / “*no*” (ejecución incorrecta del KP) para cada uno de los cuatro (4) key points de la segunda secuencia + “*level xx*”

**Nota:** para confirmar un KP, se deben confirmar todos los KP, es decir, giros, filos, timing, número de beats y ubicación en el pattern.

PARTE DE LA LLAMADA	DETALLES
Número de la secuencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1</li> <li>• 2</li> </ul>
Key points	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yes</li> <li>• No</li> </ul>
Nivel de la secuencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• NL</li> <li>• 1</li> <li>• 2</li> <li>• 3</li> <li>• 4</li> </ul>

Ejemplos:

- QSS1L1: “*sequence 1, Yes, No, No, No, Level 1*”
- TDS2L3: “*sequence 2, Yes, No, Yes, Yes, Level 3*”

## Footwork Sequence

Footwork sequence: start + level.

El inicio se llama: “*start element*” o “*start footwork*” (si no hay pre llamada, puede ser útil usar el nombre del elemento). Al final, el nivel se llama: “*nivel...*”.

Durante el elemento es posible confirmar las features y llamar a los giros, pero ha de ser constante, si se empieza a hacer así, se hará para todos los programas y toda la competición. Para llamar una footwork sequence, el primer paso es organizar con tu TP quién va a comprobar qué.

Para los giros ejecutados por el patinador el TS tiene opciones dependiendo de su experiencia:

- Llama a los giros confirmados: tipo, pie, dirección.
- Dice “yes” para los giros confirmados y “no” para los giros no confirmados.

Para las features, el TP llama a la feature + confirmada.

Cualquiera que sea el método elegido, debe ser constante y comunicado con el DO y el TP antes del comienzo del evento/competición.

GIRO / FEATURE	ACRÓNIMO
Counter	Ct
Rocker	Rk
Bracket	Bk
Giro de tres	3t
Loop	Lo
Traveling	Tr
Choctaw	Cw
Derecho / horario	R
Izquierdo / antihorario	L
Body movement	BM
Cluster	Cl
Different feet	DF
Confirmado	C
No confirmado	NC
Caída	X

PARTE DE LA LLAMADA	DETALLES
Giros + pies	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Three turn (solo si está en un cluster)</li> <li>• Bracket</li> <li>• Counter</li> <li>• Rocker</li> <li>• Left (izquierdo)</li> <li>• Right (derecho)</li> </ul>
Giros + direcciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loop</li> <li>• Traveling</li> <li>• Clockwise (horario)</li> <li>• Anti-clockwise (anti) (antihorario)</li> </ul>
Features	Se llamará una vez que se alcancen las características. Por ejemplo, se realizan 2 Choctaws, de adelante hacia atrás, uno en

	<p>el sentido de las agujas del reloj y otro en el sentido contrario a las agujas del reloj; 3 body movements de diferentes grupos, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Choctaw</li> <li>• Body movements</li> <li>• Cluster</li> <li>• Different feet</li> <li>• Skating Elements</li> <li>• Steps Cluster</li> <li>• Pirueta de danza creativa</li> <li>• Skating Moves/Body Movements</li> </ul>
Confirmación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confirmed: el giro / feature cumple con las características obligatorias para poderse confirmar.</li> <li>• Not confirmed: el giro / las características de la feature / el número requerido no se ha alcanzado.</li> </ul>

## Artistic Sequence

---

Artistic Sequence: start + level.

El TS utiliza el mismo protocolo que en la footwork sequence cambiando la feature de body movements por skating elements.

El inicio se llama: “*start element*” o “*start artistic sequence*” (si no hay pre llamada, puede ser útil usar el nombre del elemento). Al final, el nivel se llama: “*nivel...*”.

Durante el elemento es posible confirmar las features y llamar a los giros, pero ha de ser constante, si se empieza a hacer así, se hará para todos los programas y toda la competición.

## Dance Step Sequence

---

Dance step sequence: start + level.

El TS utiliza el mismo protocolo que en la footwork sequence.

El inicio se llama: “*start element*” o “*start dance step sequence*” (si no hay pre llamada, puede ser útil usar el nombre del elemento). Al final, el nivel se llama: “*nivel...*”.

Durante el elemento es posible confirmar las features y llamar a los giros y pasos, pero ha de ser constante, si se empieza a hacer así, se hará para todos los programas y toda la competición.

## Secuencia coreográfica / Pose coreográfica/ Pausa coreográfica

---

Secuencia coreográfica: start + confirmed o not confirmed.

El inicio se llama: “*start element*” o “*start choreo*” (si no hay pre llamada, puede ser útil usar el nombre del elemento). Al final, el elemento es confirmado o no confirmado con la transcripción oral: “*choreo confirmed*”

## Secuencia de clusters

---

Secuencia de clusters: start + level.

El inicio se llama: “*start element*” o “*start cluster*” (si no hay pre llamada, puede ser útil usar el nombre del elemento). Al final, el nivel se llama: “*nivel...*”.

Durante el elemento es posible confirmar las features y llamar a los giros, pero ha de ser constante, si se empieza a hacer así, se hará para todos los programas y toda la competición.

## Secuencia de travelings

---

Secuencia de travelings: start + level.

El inicio se llama: *“start element”* o *“start traveling”* (si no hay pre llamada, puede ser útil usar el nombre del elemento). Al final, el nivel se llama: *“nivel...”*.

Durante el elemento es posible confirmar las features y llamar a los giros, pero ha de ser constante, si se empieza a hacer así, se hará para todos los programas y toda la competición.

## Petición y visualización de reviews

---

- Se tienen que pedir las reviews de manera ordenada para no solaparse. Primero, el AS puede solicitar un review y luego, si no se solicita, el CTR puede hacerlo si tiene dudas o si el AS pide review sobre una parte particular del elemento y el CTR desea revisar una parte diferente.
- Para pedir una review, es necesario esperar que el patinador haya acabado el elemento y se deben pedir antes de la pre-llamada del siguiente elemento.
- Se tiene que decir el motivo del review y la parte del elemento afectada, en el caso de los elementos combinados, también se debe decir en qué parte.
- Cuando haya una duda en la identificación de un elemento, el review se debe pedir para todo el elemento *“for the calling”*.
- No se permiten otros comentarios. La discusión sobre las reviews será al final y no durante el programa.

### Ejemplos:

- *“Review on cluster sequence for difficult entry”*
- *“Review on pattern dance sequence 1 for timing”*
- *“Review for the calling”*
- *“Review for checking body movements”*.

## Gestión de reviews

---

El CTR es quien gestiona los reviews. Por lo tanto, una vez acabe el programa tiene que indicar al Video Operator el número del elemento, la parte afectada, el motivo y la velocidad a la que debe poner el video. El AS también puede especificar la velocidad, si la requiere más rápida o más lenta.

**Ejemplo:** *“element number 3, review on the second set of the cluster sequence for the turns, normal speed, please.”*

## Reglas para la visualización de reviews

---

- Solo se puede revisar la parte del elemento para la que se ha llamado la review y, en consecuencia, es la única parte que se puede cambiar. La llamada de cualquier elemento previo o posterior no se puede modificar, aunque la visualización del video revele otras llamadas incorrectas.
- No está permitido identificar errores durante el review no avisados previamente. Por ejemplo: traveling con un review por giros de tres, no puede acabar siendo un review por número de rotaciones a no ser que hubiera sido solicitado durante el programa.

## Velocidad para la visualización de reviews

---

- *Normal speed.*
- *Slow* (50% de la velocidad normal).
- *Very slow* (20% de la velocidad normal).

La velocidad según el tipo de elemento será:

- Las revisiones fotograma a fotograma no están permitidas.
- *Traveling: normal speed y slow.*
- Resto de elementos de danza: *normal speed.*
- Caídas: *normal speed.*
- Para toda la llamada completa: *normal speed.*

## Introducción de datos

---

La entrada de datos se hará en las cajas específicas para cada grupo de elementos pre-llamados por el AS. Cada grupo de cajas tiene una área asignada en una parte de la pantalla, a la que el DO tiene que mover el ratón cuando escuche la pre-llamada.

- Durante el programa, el DO introducirá los elementos como se hayan llamado.
- Sin embargo, existe la posibilidad de que una pre llamada no se corresponda con el grupo de elementos que realiza el patinador. En este caso, el TS o el CTR deberán corregir dicha pre llamada. Ejemplo: cuando una pre llamada es “*secuencia de clusters*” pero el patinador realiza una “*secuencia de travelings*”, y no hay corrección en el grupo de elementos, el CTR debe avisar al DO señalando en pantalla la caja del grupo de elementos correcto o diciendo , “*esto es una secuencia de travelings*”.
- El DO, con la ayuda del CTR, debe introducir los elementos de danza cinco (5) segundos antes de que se considere su inicio según se indique en el planned program, para que los jueces sean informados del elemento que empieza.

## Checking y confirmación

---

Esta es la última parte del proceso de puntuación del TP antes de anunciar los resultados del programa. Consiste en una lectura detallada de todos los elementos insertados por el DO. El CTR, el TS y el AS tienen que escuchar con atención.

Forma recomendada de leer los elementos y evitar posibles errores de introducción de datos:

- a) Número de caja: “*one*”
- b) Grupo de elemento: “*Secuencia de clusters*”
- c) Elemento llamado con el nivel asignado o su confirmación: “*secuencia de travelings level 2*”, o “*secuencia coreográfica confirmed*”.
- d) Posibles cancelaciones de cajas (\*) serán indicadas en la columna de la derecha.

Finalmente, el CTR da la orden de apretar “*Confirm*”. El sistema aplicará las normas y eliminará lo que no esté confirmado.

Es necesario comprobar los warnings que hace el programa automáticamente y modificar los (\*) si es necesario. Si no se corresponde con las reglas o con lo que ha acordado el TP, el DO presionará el botón “*stop*” inmediatamente para solucionarlo. Por esa razón, se recomienda advertir a los jueces que esperen cinco (5) segundos desde el momento en que la señal “*elements authorized*” aparece en sus pantallas hasta apretar “*send marks*”.



## PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LAS DANZAS OBLIGATORIAS

---

Procedimiento utilizado para gestionar las irregularidades en los bpm.

El proceso de control de BPM se realizará mediante tres métodos que se ejecutarán durante los calentamientos con música:

1. Medición digital de los beats
2. Control de velocidad computarizado
3. Medición manual de los beats (metrónomo).

Para obtener más información, consulte el documento de guía de control de BPM que se encuentra en la web de World Skate.

Nota: Para aumentar la velocidad de una canción para adaptarla al ritmo de la danza obligatoria seleccionada cada temporada, se recomienda que el cambio de velocidad no supere el 10% del valor original para garantizar una óptima calidad de audio.

## PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LA STYLE DANCE Y LA FREE DANCE

---

- Si se omite un elemento obligatorio o ni siquiera se ha intentado, el patinador será penalizado por el TP por “missing mandatory element”.
- Todos los elementos ejecutados después de alcanzar el tiempo máximo del programa serán llamados por el TP pero si el referee hace sonar su silbato, los elementos llamados después serán invalidados con el símbolo (\*).
  - Si todo el elemento se realizó fuera de plazo: CIS\*.
  - Si una parte del elemento se realizó fuera del tiempo límite, el TP debe dejar de contar features y dar el nivel en función de lo ejecutado antes del final del tiempo.

## PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LA SECUENCIA DE CLUSTERS

---

Una secuencia de clusters se compone de dos sets de un mínimo de tres (3) giros a un pie por set ejecutados con el mismo pie donde el filo de salida de un giro es el filo de entrada al siguiente. Está permitido que el patinador pueda realizar pasos o giros a dos pies entre los dos sets de clusters que componen la secuencia.

- No se permite ningún cambio de filo entre los **dos** primeros giros del cluster.
- Para confirmar los giros, estos deben mostrar fillos claros antes y después del cambio de dirección y las cúspides deben ser claras. Los giros saltados o ejecutados en el sitio no computarán.
- Si el patinador se cae o hay una pérdida de control importante con apoyo adicional (toque con la pierna/pie y/o mano/s libres) que detiene completamente el elemento (es decir, el patinador no puede continuar con el elemento) El cluster se llama por lo que se ha hecho antes de la caída o interrupción.
- Si hay una interrupción o una pérdida de control momentánea y el patinador puede continuar el elemento, el panel técnico puede considerar lo que estaba completado antes de la interrupción si el número mínimo de tres (3) giros había sido confirmado y continúa considerando lo que el patinador completa después de la interrupción. Por ejemplo, si el patinador da un toque momentáneo después de tres giros confirmados en el primer set y luego continúa completando un segundo set, el panel técnico considerará el primer set de tres giros confirmados y lo que se completó después de la interrupción en el set siguiente.
- Si se alcanza el límite de tiempo el panel técnico considerará sólo lo realizado dentro del tiempo permitido.
- El Panel Técnico **no puede** revisar el elemento del cluster en cámara lenta.

## Features del cluster

---

**Difficult entries:** para que se confirme la feature de difficult entry, la posición debe tener un impacto significativo en el equilibrio, el control y la ejecución, de modo que, en efecto, haga que el elemento sea más difícil de lograr. Si hay un cambio de pie, un deslizamiento prolongado sobre uno o dos pies u otra corrección de equilibrio entre la posición difícil y el comienzo del cluster, no se confirmará la entrada difícil.

- Las entradas difíciles deben anteceder inmediatamente al primer giro del set. En la segunda secuencia, la entrada difícil debe ser el paso previo al primer giro de la segunda secuencia. Las entradas difíciles se considerarán parte del límite de tiempo.
- Spread Eagles o Ina Bauer como entradas difíciles deben mantener las características del paso hasta el inicio del primer giro del set, de lo contrario no se considerará la feature. No se permite ejecutar un cambio de filo antes del primer giro.
- Las entradas difíciles no tienen un “tiempo” de ejecución, pero deben ser claramente reconocibles por el panel técnico.
- Las entradas difíciles deben ser diferentes a las utilizadas en los travelings. Si el patinador repite el mismo tipo de entrada difícil el especialista llamará a la entrada difícil con la palabra “used” y la feature no se contará.

**Body movements:** no se pueden realizar ni al inicio ni al final de los sets, deben realizarse durante o entre los giros.

- Deben ser de diferentes grupos espaciales como se describe en el documento de Impresión Artística.

**Different feet:** Se debe realizar un set con el pie derecho y otro con el pie izquierdo.

- Para loops y travelings del cluster, la dirección rotacional no es lo importante sino si se realiza con el pie derecho o izquierdo.

## Razones para reducir el nivel del cluster

---

El técnico especialista podrá reducir en uno el nivel de la llamada en las siguientes circunstancias:

- Si hay una parada antes de la segunda secuencia.
- Empujar con el freno para ganar velocidad durante los pasos-giros entre los sets.
- Si el patinador realiza más giros de los requeridos para el nivel máximo de la categoría. (excepto categorías con nivel máximo tres que podrán realizar un cluster con no más de 4 turnos en cada set).

Nota: Independientemente del número de errores acumulativos señalados anteriormente, el Panel Técnico no puede reducir el nivel del elemento por debajo del nivel Base.

## Secuencia de clusters “No Level”

---

Una secuencia de clusters se denomina “No Level” si no se cumplen las especificaciones técnicas, razones para llamar a un cluster “No Level”:

- Un cluster con cambio de filo entre los 2 primeros giros.
- Un cluster con menos de 3 giros ejecutados en cada set.
- Un cluster donde se repiten los mismos giros en el mismo orden en ambos sets independientemente del pie, filo o dirección en la que se realicen.

## PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LA SECUENCIA DE TRAVELINGS

---

Una secuencia de travelings se compone de dos sets de giros rápidos, continuos y multirrotacionales a un pie. Cada set tiene un mínimo de dos (2) rotaciones (720 grados).

- Si el patinador se cae o hay alguna interrupción o pérdida de control con apoyo adicional (toque con la pierna/pie y/o mano/s libres) que detenga completamente el elemento (es decir, el patinador no puede continuar con el elemento) El traveling se llama en función de lo que se ha hecho antes de la caída o interrupción.
- Si hay una interrupción o una pérdida de control momentánea y el patinador puede continuar el elemento, el panel técnico puede considerar lo que se completó antes de la interrupción si se han completado dos rotaciones como mínimo y continuar considerando lo que el patinador completa después de la interrupción. Por ejemplo, si el patinador da un toque momentáneo después de dos rotaciones en el primer set y luego continúa completando un segundo o tercer set del elemento, el panel técnico considerará el primer set de dos rotaciones y lo que se completó después de la interrupción en los sets siguientes.
- Los giros y pasos de conexión serán cronometrados como parte del tiempo permitido. Todas las features y giros realizados después de alcanzar el tiempo máximo no contarán para el nivel. El controller cronometrará la secuencia y llamará "time" cuando se alcance el tiempo máximo.
- Las features del Grupo 2 o del Grupo 3 se pueden presentar durante el tercer set de travelings (Grupo 4a). Una de estas features adicionales puede incluirse en las features para alcanzar nivel.
- Para las features del Grupo 3c (Pierna libre estirada lateralmente) y 4e (Cambiar el nivel de la pierna que patina (rodilla) con un movimiento ondulatorio continuo (arriba/abajo): El panel técnico debe ser más indulgente al reducir el nivel por la presencia de giros de tres.

### Features del traveling

---

- Las features deben realizarse correctamente y durante la totalidad del set y deben ser diferentes para que se cuenten para el nivel.
- El patinador puede utilizar la primera media rotación para alcanzar la posición requerida por una feature.

**Difficult entries:** las entradas difíciles deben anteceder inmediatamente el inicio del traveling.

- La feature entrada difícil se considerará sólo para el primer set.
- Spread Eagles o Ina Bauer como entradas difíciles deben mantener las características del paso hasta el inicio del primer giro del set.
- Si hay un cambio de pie, un deslizamiento prolongado sobre uno o dos pies u otra corrección de equilibrio entre la entrada difícil y el comienzo del traveling, esta no será confirmada.
- Las entradas difíciles no tienen un "tiempo" de ejecución, pero deben ser claramente reconocibles por el panel técnico.
- Las entradas difíciles utilizadas DEBEN ser diferentes de las utilizadas para la secuencia de clusters. Si el patinador repite el mismo tipo de entrada difícil el especialista llamará a la entrada con la palabra "used" y la feature no contará.

### Razones para reducir el nivel del traveling

---

El técnico especialista podrá reducir en uno el nivel de la llamada en las siguientes circunstancias:

- Si uno (1) de los sets no es correcto (por ejemplo, ejecución evidente de giros de tres) pero las rotaciones y/o features han sido realizadas, la secuencia de travelings será llamada con un (1) nivel menos (por ejemplo, si fue un nivel 3, se llamará nivel 2). Si dos (2) de los sets

- se ejecutan con giros de tres claros, entonces el nivel no será más alto que un Nivel Base.
- Si hay una parada entre sets.
- Empujar con el freno antes del inicio del traveling o durante los pasos-giros entre los sets.
- No ejecutar al menos 2 pasos entre medio de los sets.

### Secuencia de travelings “No Level”

---

Una secuencia de travelings se denomina “No Level” si no se cumplen las especificaciones técnicas, razones para llamar a un traveling “No Level”:

- Un traveling con menos de 2 rotaciones en cualquiera o ambos sets.
- Un traveling ejecutado a 2 pies.

## PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LA FOOTWORK Y ARTISTIC SEQUENCE

---

### Protocolo para el panel técnico durante la footwork sequence

---

- **TS:** llama el inicio de la secuencia con la fórmula “*start element*”. Durante el desarrollo del elemento el TS cuenta el número de giros realizados y el pie/dirección en la que se han ejecutado. Si se confirma un giro se contará con una mano u otra (según corresponda) pero si no se confirma no se llamará. Si un patinador realiza el mismo giro tres veces y las tres son confirmadas, sólo se considerarán las dos primeras. Además, el TS llamará al “clúster” tan pronto como sea visto con el código oral: “*cluster confirmed*”. Al final del elemento el TS llamará el nivel de la secuencia teniendo en cuenta las contribuciones que el CTR y el AS puedan hacer sobre las features que han supervisado durante el elemento.
- **CTR:** activa el cronómetro en el mismo momento en que el TS anuncia el inicio del elemento. El CTR comprobará todos los giros y el pie/dirección en que se han ejecutado y comprobará la presencia de todo tipo de features. Cuando el cronómetro haya superado el tiempo permitido, el CTR lo anunciará con el código oral: “*time*”. En ese momento, la Footwork Sequence dejará de evaluarse.
- **AS:** llamará el inicio del elemento si el TS no lo ha hecho. Durante la ejecución del elemento, deberá confirmar las features 1 y 2 (choctaw y body movements) tan pronto como se realicen con código oral: “*choctaws confirmed*” y “*body movements confirmed*”.
- El Panel Técnico **no puede** revisar el elemento en cámara lenta.

### Giros confirmados

---

Los giros que se pueden contar para el nivel son: rockers, counters, brackets, loops y travelings excepto en Benjamín donde los giros/pasos que se pueden contar para el nivel son: Giro de tres interior, Giro de tres exterior, Mohawk abierto y Traveling (permitido uno horario y uno antihorario). Para que sean confirmados y cuenten para el nivel se debe cumplir lo siguiente:

- Los giros/pasos deben ser reconocibles, ejecutados correctamente y con filos de entrada y salida claros y correctos.
- Los giros saltados no se contarán.
- Los giros ejecutados en el sitio no se contarán.
- Cada tipo de giro/paso sólo se puede contar dos veces.
- Si el patinador pone la pierna libre en el suelo durante o a la salida de un giro, este giro no se contabilizará.

## Features de la footwork sequence

---

**Body movements (footwork sequence):** es necesario presentar tres (3) body movements confirmados para que se otorgue la feature.

- Los tres body movements presentados deben ser claros y pertenecer a grupos espaciales diferentes (Alto, Medio y Bajo) tal y como se describe en el documento de Impresión Artística.
- No se contabilizarán los body movements realizados al principio o al final de la secuencia mientras el patinador está en posición estática.
- Los body movements deben estar distribuidos a lo largo de la secuencia con al menos un (1) paso o giro entre ellos. Los body movements presentados uno tras otro se cuentan como un único body movement, en este caso se puede determinar el grupo espacial del movimiento en función de la que más favorezca al patinador para confirmar la feature.

**Skating elements (artistic sequence):** deben alcanzar la posición correcta para que se consideren.

- Cada uno de tres (3) skating elements debe pertenecer a un subgrupo diferente (a-f según se enumera en el reglamento) para que contabilice como una feature para dar el nivel.
- No se contabilizarán los skating elements realizados al principio o al final de la secuencia mientras el patinador está en posición estática.
- Los skating elements deben estar distribuidos a lo largo de la secuencia con al menos un (1) paso o giro entre ellos. Los skating elements presentados uno tras otro se cuentan como sólo uno, en este caso se puede determinar el subgrupo del elemento en función de la que más favorezca al patinador para confirmar la feature.
- No tienen un “tiempo” de ejecución establecido durante el que se deba mantener el skating element, aunque la posición debe ser claramente reconocible y correcta para ser considerada.

**Choctaws:** el patinador debe tener (2) Choctaws confirmados.

- Un Choctaw debe estar en el sentido de las agujas del reloj y el otro en el sentido contrario a las agujas del reloj. La dirección de rotación está determinada por el filo de salida del Choctaw.
- Sólo se considerarán Choctaws de adelante hacia atrás y Choctaws cerrados de atrás hacia adelante.
- Los choctaws DEBEN tener un filo claro de entrada y salida para ser contabilizados.

**Cluster:**

- No es necesario presentar tres giros consecutivos. Ejemplo: si el patinador realiza un cluster de 4 giros y el tercero no está confirmado pero los otros tres sí, entonces se confirmará el cluster.
- Los giros del cluster están incluidos en los necesarios para el nivel.

**Different feet:**

- Debe haber un equilibrio, dependiendo del nivel del elemento, entre el número de giros realizados con el pie derecho o sentido horario (sólo para loops y travelings) y con el pie izquierdo o sentido antihorario (sólo para loops y travelings).
- Ejemplo: si un patinador ejecuta 4 giros con el pie derecho/sentido horario y 3 giros con el pie izquierdo/sentido antihorario, la feature "different feet" se considerará para el nivel 2, pero no para el nivel 3 puesto que se necesitarán 4 y 4.
- Para la Footwork y la Artistic sequence, esta feature no será efectiva con una fórmula 2-2 porque para el nivel 1 y el nivel 2, la feature tipo 1 o tipo 2 (body movements / skating

- elements o Choctaws) es obligatoria.
- Los loops y los travelings realizados con cualquier pie en el sentido contrario a las agujas del reloj se considerarán como realizados con el pie izquierdo y los loops y los travelings realizados con cualquier pie en el sentido de las agujas del reloj se considerarán como realizados con el pie derecho a los efectos de contar los giros en diferentes pies.
  - No es obligatorio realizar el mismo tipo de giros en ambos sentidos (excepto nivel 4), ni con ambos pies para que se contabilicen a la hora de dar el nivel.

### Razones para reducir el nivel de la footwork

---

El técnico especialista podrá reducir en uno el nivel de la llamada en las siguientes circunstancias:

- Para Categorías con máximo nivel tres (3) o menos: Si el patinador presenta más de un giro extra al requerido para el nivel máximo de la categoría.

Nota: Independientemente del número de errores acumulativos señalados anteriormente, el Panel Técnico no puede reducir el nivel del elemento por debajo del nivel Base.

### Footwork sequence / Artistic Sequence / Secuencia Coreográfica “No Level”

---

Una Footwork sequence / Artistic Sequence / Secuencia Coreográfica se denomina “No Level” si no se cumplen las especificaciones técnicas, razones para llamar “No Level”:

- Si la secuencia no cubre al menos  $\frac{3}{4}$  de la superficie de patinaje.
- Para Secuencia Coreográfica: si no comienza desde una parada o desde un stop and go.

## PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LA DANCE STEP SEQUENCE

---

### Protocolo para el panel técnico durante la dance step sequence

---

- **TS:** llama el inicio de la secuencia con la fórmula “*start element*”. Durante el desarrollo del elemento el TS cuenta el número de pasos realizados diciendo el nombre del tipo de paso realizado y si se confirma o no. Además, el TS llamará a las features tan pronto como las vea. El TS puede pedirle al asistente que le ayude con la confirmación de las features. Al final del elemento el TS llamará el nivel de la secuencia teniendo en cuenta las contribuciones que el CTR y el AS puedan hacer sobre las features que han supervisado durante el elemento.
- **CTR:** activa el cronómetro en el mismo momento en que el TS anuncia el inicio del elemento. El CTR comprobará todos los pasos y el pie/dirección en que se han ejecutado y comprobará la presencia de todo tipo de features. Se recuerda que los choctaws y los mohawks de adelante a atrás y los de detrás a adelante son diferentes o en otros pasos ejecutados tanto hacia atrás como hacia adelante también son diferentes. Los cross rolls, crosses y crossed chasses se contarán por el pie que empuja en el filo de salida del paso (similar a como los pasos se escriben en el dance book por ejemplo XR RFO). Cuando el cronómetro haya superado el tiempo permitido, el CTR lo anunciará con el código oral: “*time*”. En ese momento, la Dance Step Sequence dejará de evaluarse.
- **AS:** llamará el inicio del elemento si el TS no lo ha hecho. Durante la ejecución del elemento, deberá confirmar las features body movements/skating elements tan pronto como se realicen con código oral: “*elements confirmed*”.
- El Panel Técnico **no puede** revisar el elemento en cámara lenta.

## Pasos confirmados

---

Los pasos que se pueden contar para el nivel son: cross chassé, cross rolls, cross in front y cross behind, cambio de filo, mohawks abiertos o cerrados (no heel to heel), choctaws abiertos o cerrados.

Para que sean confirmados y cuenten para el nivel se debe cumplir lo siguiente:

- Los pasos han de ser reconocibles, ejecutados correctamente y tener una entrada clara y correcta y filos de salida.
- Los pasos ejecutados en el sitio (sin desplazamiento) no se contarán.
- Cada tipo de paso solo contará dos veces.
- Si el patinador pone la pierna libre en el suelo durante la ejecución de un paso, ese paso no se contará.
- Cross rolls: han de ser claros y no cruzados de forma estrecha como en un cross front. Más bien deberían ejecutarse con un claro cambio de inclinación con los filos correctos.
- Change of edge: Pueden ser rápidos pero ha de haber un claro cambio de inclinación para que sea confirmado.

## Razones para reducir el nivel de la sequence

---

El TS podrá reducir en uno (1) el nivel de la llamada en las siguientes circunstancias:

- Para Categorías con máximo nivel tres (3) o menos: Si el patinador presenta más de un paso extra al requerido para el nivel máximo de la categoría.

Nota: Independientemente del número de errores acumulativos señalados anteriormente, el Panel Técnico no puede reducir el nivel del elemento por debajo del nivel Base.

## PENALIZACIONES

---

### Elemento obligatorio no intentado

Cuando el patinador no haya incluido en su programa un elemento obligatorio.

### Elemento ilegal

Un elemento ilegal es cuando un patinador incluye un elemento que está expresamente prohibido en el programa.

Estos elementos serán, los elementos técnicos no incluidos en los elementos requeridos del año de competición y los elementos mencionados en el capítulo 5, limitaciones.

Ejemplo: para la footwork sequence SÓLO: no están permitidos los saltos un (1) salto de rotación y/o piruetas y serán considerados un elemento ilegal. Si esto sucede el panel técnico aplicará una deducción de 1.0 puntos.

Ejemplo: para la artistic sequence SÓLO: un salto extra, de forma adicional al salto obligatorio, será considerado un elemento ilegal y será penalizado con una deducción de 1.0 puntos.

### Beats de inicio

Danzas Obligatorias: El número de beats de apertura que se utilizarán para todas las danzas no debe exceder los 24 beats de música.

## ANEXO 4: REQUISITOS DE WORLD SKATE 2025 PARA SOLO DANCE

SENIOR					
Style Dance					
Rhythm	Footwork Sequence	Artistic Sequence	Travelling	Cluster	Compulsory
Rock Medley	Yes	-	Yes	Yes	Midnight Blues Steps 14-39 (Section 2)
Free dance					
Dance Steps Sequence	Footwork Sequence	Artistic Sequence	Choreo Stop	Cluster	Travelling
Yes	-	Yes	Yes	Yes	Yes

JUNIOR					
Style Dance					
Rhythm	Footwork Sequence	Artistic Sequence	Travelling	Cluster	Compulsory
Traditional Folk	Yes	-	Yes	Yes	Dench Blues Double Pattern
Free dance					
Dance Steps Sequence	Footwork Sequence	Artistic Sequence	Choreo Stop	Cluster	Travelling
Yes	-	Yes	Yes	Yes	Yes

YOUTH					
Style Dance					
Rhythm	Footwork Sequence	Artistic Sequence	Travelling	Cluster	Compulsory
Spanish Medley	Yes	-	Yes	Yes	Imperial Tango
Free dance					
Dance Steps Sequence	Footwork Sequence	Artistic Sequence	Choreo Stop	Cluster	Travelling
Yes	-	Yes	Yes	Yes	Yes

CADET					
Style Dance					
Rhythm	Footwork Sequence	Artistic Sequence	Travelling	Cluster	Compulsory
Musical	Yes	-	Yes	Yes	Federation Foxtrot
Free dance					
Dance Steps Sequence	Footwork Sequence	Artistic Sequence	Choreo Stop	Cluster	Travelling
Yes	-	Yes	Yes	Yes	Yes



ESPOIR					
Compulsory	Little Waltz	Cumbia			
Free Dance	Dance Steps Sequence	Cluster Sequence	Travelling	Choreo Stop	Choreo Step
	Max. Level 2	Max. Level 2	Max. Level 3	-	Yes

MINIS					
Compulsory	Carlos Tango	Reggae			
Free Dance	Dance Steps Sequence	Cluster Sequence	Travelling	Choreo Stop	Choreo. Step
	Max. Level 2	Max. Level 1	Max. Level 2	-	Yes

TOTS					
Compulsory	And Foxtrot				
Free Dance	Artistic Sequence	Travelling	Choreo Stop	Choreo. Step	
	Max. Level 1	Max. Level 1	-	Yes	