



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



PAREJAS DANZA

Por World Skate Artistic Technical Commission

Índice:

PROPIEDAD	4
DANZA - DEFINICIONES GENERALES	4
PAREJAS DANZA	4
○ CALENTAMIENTO DE LA COMPETICIÓN	5
○ STYLE DANCE	5
○ JUNIOR Y SENIOR	5
○ JUVENIL	6
○ CADETE	6
○ INFANTIL	7
○ ALEVÍN	7
○ BENJAMÍN	7
ELEMENTOS TÉCNICOS	7
○ DANZAS OBLIGATORIAS	7
○ PATTERN DE LA SECUENCIA DE DANZA	7
○ NIVELES	8
○ NO HOLD FOOTWORK SEQUENCE	9
○ NIVELES	9
○ FEATURES	9
○ ACLARACIONES	10
○ DANCE HOLD FOOTWORK SEQUENCE:	10
○ NIVELES	10
○ FEATURES	11
○ ACLARACIONES	11
○ PAUSA COREOGRÁFICA	12
○ ACLARACIONES	12
○ ELEVACIONES DE DANZA	12
○ REGLAS GENERALES	13
○ POSICIONES DIFÍCILES	13
○ VARIACIONES DIFÍCILES	14
○ STATIONARY LIFTS - NIVELES	14
○ FEATURES	14
○ ROTATIONAL LIFTS - NIVELES	15
○ FEATURES	15
○ COMBINATION LIFTS - NIVELES	15
○ FEATURES	15
○ CHOREOGRAPHIC LIFTS	16
○ SECUENCIA DE CLUSTERS	16
○ NO HOLD CLUSTER SEQUENCE	16
○ NIVELES	17
○ FEATURES	17
○ HOLD CLUSTER SEQUENCE	17
○ NIVELES	17
○ FEATURES	18
○ ACLARACIONES	18
○ SECUENCIA DE TRAVELINGS	19
○ NIVELES	19
○ FEATURES	19
○ ACLARACIONES	20
○ ONE PARTNER FOOTWORK SEQUENCE	21
○ NIVELES	21
○ FEATURES	21
○ ACLARACIONES	21
○ POSE COREOGRÁFICA	22
LIMITACIONES	22

QOE	23
○ ACLARACIONES	26
PENALIZACIONES	26
○ POR EL REFEREE	26
○ POR EL PANEL TÉCNICO	27
ANEXO 1: POSICIONES DE DANZA RECONOCIDAS	28
ANEXO 2: EJEMPLOS DE POSICIONES DIFÍCILES PARA LAS ELEVACIONES	29
ANEXO 3: EJEMPLOS DE TRAVELING FEATURES	31
ANEXO 3: ROLES DE PANEL TÉCNICO (PROTOCOLO) Y GUÍA	33
○ TÉCNICO ESPECIALISTA	33
○ ASISTENTE	33
○ CONTROLLER	33
○ DATA OPERATOR	33
○ REFEREE	34
PROTOCOLO GENERAL PARA PANEL TÉCNICO	34
○ PRE LLAMADAS Y LLAMADAS	34
○ PRE LLAMADAS	34
○ LLAMADAS	35
○ PATTERN DE LA SECUENCIA DE DANZA	35
○ FOOTWORK SEQUENCE	36
○ CHOREOGRAPHIC SEQUENCE / LIFT / POSE	37
○ SECUENCIA DE CLUSTERS	37
○ SECUENCIA DE TRAVELLINGS	37
○ ELEVACIONES	37
○ PETICIÓN Y VISUALIZACIÓN DE REVIEWS	38
○ GESTIÓN DE LOS REVIEWS	38
○ REGLAS PARA LA VISUALIZACIÓN DE LOS REVIEWS	38
○ VELOCIDAD DE LOS REVIEWS	38
○ INTRODUCCIÓN DE DATOS	39
○ CHECKING Y CONFIRMACIÓN	39
PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA DANZAS OBLIGATORIAS	39
PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA STYLE DANCE Y FREE DANCE	40
PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LA SECUENCIA DE CLUSTERS	40
○ FEATURES	40
○ RAZONES PARA DESCENDER EL NIVEL	41
○ LLAMADA “NO LEVEL”	41
PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LA SECUENCIA DE TRAVELLINGS	42
○ FEATURES	42
○ RAZONES PARA DESCENDER EL NIVEL	42
○ LLAMADA “NO LEVEL”	43
PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LAS ELEVACIONES	43
○ CONTAR ROTACIONES	43
○ FEATURES	43
○ RAZONES PARA DESCENDER EL NIVEL	45
○ LLAMADA “NO LEVEL”	45
PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LA FOOTWORK	46
○ PROTOCOLO DEL PANEL TÉCNICO DURANTE LA SECUENCIA	46
○ GIROS CONFIRMADOS	46
○ FEATURES	47
○ RAZONES PARA DESCENDER EL NIVEL	47
○ LLAMADA “NO LEVEL”	47
PENALIZACIONES	48
○ FALTA DE ELEMENTO OBLIGATORIO (MISSING ELEMENT)	48
○ ELEMENTO ILEGAL	48
○ OPENING BEATS	48
ANEXO 5: REQUISITOS DE DANZA DE WORLD SKATE 2025	49

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, acciones deben ser bailados 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 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: travelling (mínimo dos (2) giros 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 tres giros se contarán como un giro para 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/a que ejecuta un split frontal mantiene los dos pies en diferentes trazados paralelos. Una de las rodillas se dobla mientras la otra se mantiene extendida. Debe tener un borde interior claro.
- **Body Movements:** los movimientos coreográficos de brazos, busto, cabeza, pierna libre deben afectar claramente el equilibrio del/los patinador/es para ser considerados, 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 de patín
- **Coupée:** pierna libre flexionada por el lado de la pierna que patina.
- **Travelling:** 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 bueno porque no es una acción continua.

PAREJAS DANZA

Este evento se llevará a cabo para parejas compuestas por dos (2) competidores, un hombre y una mujer. La competición de parejas danza consta de una Style Dance y una Free Dance para Cadete, Juvenil, Junior y Senior y de Danzas Obligatorias y una Free Dance para el resto de categorías.

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

- Contenido técnico.
- Componentes.

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

Para conocer los requisitos específicos para cada año, consulte el Anexo 5.

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. Las parejas 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 dos minutos (2:00). El locutor informará a los patinadores cuando quede un minuto (1:00) del tiempo de calentamiento.
- La siguiente pareja en competir podrá utilizar la pista durante el anuncio de las puntuaciones de la pareja anterior.
- Al finalizar el tiempo de calentamiento, a la primera pareja 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 es cuatro (4). Siempre existirá la Pattern Dance Sequence y una elevación, los demás cambiarán cada año y serán elegidos por la ATC entre:

- Una (1) no hold footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Una (1) hold footwork sequence, máximo 50 segundos.
- Una (1) no hold cluster sequence sincronizado.
- Una (1) hold cluster sequences.
- Traveling sequence sincronizada, **máximo 15 segundos.**
- One partner footwork, máximo 25 segundos.
- **Pausa coreográfica, máximo 15 segundos.**

Elementos fijos:

- Una (1) elevación de danza ("*dance lift*") (el tipo de elevación será elegido cada año).
- Una (1) pattern dance sequence (de una danza obligatoria).

2. Una (1) Free Dance de 3:50 minutos +/- 10 segundos.

El número de elementos requeridos es de **seis (6)**, cambiarán cada año entre:

- Elevación estática (*stationary lift*)
- Elevación rotacional (*rotational lift*)
- Elevación combinada (*combo lift*)
- Elevación coreográfica (*choreographic lift*)
- No hold footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Hold footwork sequence, máximo 50 segundos.
- One partner footwork sequence, máximo 25 segundos.
- No hold cluster sequence sincronizado.
- Hold cluster sequence.
- Traveling sequence sincronizada, **máximo 15 segundos.**
- **Pausa coreográfica, máximo 15 segundos.**

Juvenil

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

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

- Una (1) no hold footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Una (1) hold footwork sequence, máximo 50 segundos.
- Una (1) no hold cluster sequence sincronizado.
- Una (1) hold cluster sequences.
- Traveling sequence sincronizada, **máximo 15 segundos.**
- One partner footwork, máximo 25 segundos.
- **Pausa coreográfica, máximo 15 segundos.**

Elementos fijos:

- Una (1) elevación de danza (“*dance lift*”) (el tipo de elevación será elegido cada año).
- Una (1) pattern dance sequence (de una danza obligatoria).

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

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

- Una (1) One partner footwork sequence, máximo 25 segundos.
- Una (1) Dance Hold footwork sequence, máximo 50 segundos.
- Una (1) Traveling sequence sincronizada, **máximo 15 segundos** o Una (1) no hold cluster sequence sincronizada. (Se elige cada año por la ATC)
- Dos (2) elevaciones que se eligen cada año por la ATC entre stationary, rotational o combo.
- Una (1) Choreo lift.

Cadete

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

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

- Una (1) no hold footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Una (1) hold footwork sequence, máximo 50 segundos.
- Una (1) no hold cluster sequence sincronizado.
- Una (1) hold cluster sequences.
- Traveling sequence sincronizada, **máximo 15 segundos.**
- One partner footwork, máximo 25 segundos.
- **Pausa coreográfica, máximo 15 segundos.**

Elementos fijos:

- Una (1) elevación de danza (“*dance lift*”) (el tipo de elevación será elegido cada año).
- Una (1) pattern dance sequence (de una danza obligatoria).

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

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

- Una (1) Dance Hold footwork sequence, máximo 50 segundos.
- Una (1) One partner footwork sequence, máximo 25 segundos.
- Una (1) no hold cluster sequence sincronizada.
- Dos (2) elevaciones que se eligen cada año por la ATC entre stationary, rotational o combo.
- Una (1) Choreo lift.
- **Pausa coreográfica, máximo 15 segundos.**

Infantil

1. Dos (2) danzas obligatorias.
2. Una (1) Free Dance de 3:00 minutos +/- 10 segundos.

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

- Una (1) Dance Hold footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Una (1) One partner footwork sequence, máximo 25 segundos.
- Una (1) Traveling sequence sincronizada, **máximo 15 segundos.**
- Una (1) elevación que se elige cada año por la ATC entre stationary, rotational o combo.
- Una (1) Choreo lift.

Alevín

1. Dos (2) danzas obligatorias.
2. Una (1) Free Dance de 2:45 minutos +/- 10 segundos.

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

- Una (1) Dance Hold footwork sequence, máximo 40 segundos.
- Una (1) Traveling sequence sincronizada, **máximo 15 segundos.**
- Una (1) elevación que se elige cada año por la ATC entre stationary, rotational o combo.
- Una (1) Choreo lift.

Benjamín

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

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

- Una (1) No Hold 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) máximo 30 segundos.
- Una (1) Traveling sequence sincronizada, **máximo 15 segundos.**
- Dos (2) Choreo poses (mismo valor que las Choreo Lifts).

ELEMENTOS TÉCNICOS

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

Danzas Obligatorias

Para conocer las especificaciones de la Danza Obligatoria, consultar el manual de Solo Dance y Dance 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 de 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 5)

Reglas generales

- Debe atenderse 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 de los bpm requeridos. Una vez que se deciden los BPM para la Pattern Dance Sequence, estos DEBE permanecer constantes durante toda la Pattern Dance Sequence.

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.

***Una posición reconocida** se define por el agarre del brazo/mano derecha del hombre con respecto a la mujer (o por el brazo/mano izquierdo del hombre para la posición Reverse Kilian), y por la posición de los patinadores entre sí. Las posiciones reconocidas y agarres requeridos pueden incluir movimientos coreográficos de la parte superior del cuerpo (con el brazo libre del agarre) para hacer que la ejecución de la danza sea más relevante al ritmo requerido respetando el fraseo de las descripciones de la danza (ver reglas de la Danza Obligatoria) y sin cambiar la naturaleza de los movimientos/pasos/agarres requeridos.

Niveles

Para la secuencia de la Danza Obligatoria insertada 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 ambos patinadores no alcanzan 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 artísticos no podrán ser puntuados altos.

Si la danza se patina con un agarre incorrecto, todo el pattern será llamado por el Panel Técnico como “No Level”.

Si la secuencia obligatoria es patinada completamente fuera de tiempo, se reducirá un nivel. Por ejemplo, un patinador empieza en el paso 1 con el beat 3 de una 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

No hold Footwork Sequence

Requisitos para el Nivel Base:

- Los patinadores deben incluir pasos / pasos de enlace.
- **El pattern es libre.** Tiene un tiempo límite dependiendo de la categoría.

Niveles

Nivel Base - NoHB	Nivel 1 - NoH1	Nivel 2 - NoH2	Nivel 3 - NoH3	Nivel 4 - NoH4
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 1 o 2)	Nivel Base Y ejecución de 6 giros confirmados y debe incluir dos (2) features diferentes (una ha de ser feature 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 por ambos patinadores, deben ser uno de cada grupo espacial: alto, medio, bajo.
2. **Choctaws:** los patinadores deben incluir dos (2) Choctaws, uno en sentido horario y el otro en sentido antihorario. Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás y los Choctaws cerrados de atrás hacia adelante. Los choctaws deben demostrar unos fillos claros y correctos.
3. **Cluster:** para ser considerado como feature, los tres (3) giros presentados deben ser confirmados por ambos patinadores. No se permite un cambio de filo en los dos

- primeros giros del cluster.
4. **Giros en diferente pie:** 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 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 el sitio 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.
- Se permiten las paradas rápidas si son necesarias para caracterizar la música.
- 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.
- 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).
- Los patinadores podrán presentar tantas features como quieran.

Dance hold Footwork Sequence

Requisitos para el Nivel Base:

- Los patinadores deben incluir pasos / pasos de enlace.
- Los patinadores deben estar en una posición de agarre.
- **El pattern es libre.** Tiene un tiempo límite dependiendo de la categoría.
- La pareja debe realizar un mínimo de (2) posiciones diferentes de danza reconocibles.

*Anexo 1 - Posiciones de danza reconocidas.

Niveles

Nivel Base - HoB	Nivel 1 - Ho1	Nivel 2 - Ho2	Nivel 3 - Ho3	Nivel 4 - Ho4
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 1 o 2)	Nivel Base Y ejecución de 6 giros confirmados y dos (2) features (una ha de ser feature 1 o 2) y (3) agarres diferentes.	Nivel Base Y ejecución de 8 giros confirmados y debe incluir tres (3) features diferentes y (3) agarres diferentes.	Nivel Base Y ejecución de 8 giros confirmados y debe incluir cuatro (4) features diferentes y (4) agarres diferentes.

Features

1. **Body movements:** se requieren tres (3) movimientos corporales diferentes por ambos patinadores, deben ser uno de cada grupo espacial: alto, medio, bajo. Para que se contabilicen los body movements como feature, estos han de ser presentados durante un agarre. La posición hand in hand no será considerada como agarre.
2. **Choctaws:** los patinadores deben incluir dos (2) Choctaws, uno en sentido horario y el otro en sentido antihorario. Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás y los Choctaws cerrados de atrás hacia adelante. Los choctaws deben demostrar unos filos claros y correctos.
3. **Cluster:** para ser considerado como feature, los tres (3) giros presentados deben ser confirmados por ambos patinadores. No se permite un cambio de filo en los dos primeros giros del cluster.
4. **Giros en diferente pie:** 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.
5. **Loops:** ambos patinadores han de realizar (2) loops confirmados, uno horario y otro antihorario. No pueden realizarse uno después del otro sin presentar al menos un agarre entre ellos.

Aclaraciones

- Se aplicarán las aclaraciones de la 'No Hold footwork sequence'.
- Los giros se pueden ejecutar simultáneamente o no. Para ser evaluados por el panel técnico, los giros deben ejecutarse mientras la pareja está en agarre (no durante el cambio rápido de posición donde la pareja no está en posición de agarre) excepto para los travelings y los loops que, se pueden realizar durante los cambios rápidos de posición y se pueden contar como giros hacia el nivel, por ejemplo:
 - Ambos patinadores ejecutan travelings o loopss.
 - Uno de los patinadores ejecuta un mohawk (giro de dos pies) y el otro un loop o el traveling.
- Los travelings y loops no se pueden presentar uno seguido del otro sin al menos un agarre intermedio. La posición Hand in Hand no se considerará como agarre. Si se presentan sin al menos un agarre medio, no se confirmará el segundo traveling o loop.
- Para llamar a las posiciones de danza los patinadores deben realizar al menos un giro mientras están en la posición (el otro patinador puede realizar cualquier otro paso).
- Durante el cluster sólo se tendrá en cuenta el primer agarre de danza para la suma total de los agarres de danza a la hora de alcanzar el nivel.
- Se permiten las paradas rápidas si son necesarias para caracterizar la música.
- Soltar el contacto solo está permitido para cambios rápidos de agarre/posición y para la ejecución de traveling y loops (no importa si se ejecutan al mismo tiempo o no).
- La posición "Hand in hand" no se considera como una posición reconocida.
- Kilian y Kilian Reverse NO deben considerarse como dos agarres diferentes.
- El cambio de posición deberá ser:
 - Intercambio entre posiciones reconocidas: ocurre cuando la pareja cambia de una posición reconocida a otra posición reconocida y durante este cambio uno de los miembros cambia de dirección. Por ejemplo: Kilian a Waltz, Waltz a Foxtrot, Tango a Tandem etc.
 - Nota: no se considerará cambio de posición el intercambio de Kilian a Foxtrot (posiciones con patinadores uno al lado del otro y con la misma dirección) o de Waltz a Tango (patinadores en posiciones con direcciones opuestas entre sí donde ambos permanecen la misma dirección).
 - El paso entre posiciones codificadas: esto sucede cuando una pareja utiliza "posiciones creativas" no reconocidas antes de asumir una posición reconocida.

En tales cambios de posiciones, no es necesario tener un cambio de dirección.
Nota: los giros ejecutados durante la dance hold footwork sequence pueden ser iguales entre los dos patinadores (por ejemplo, 2 brackets y 2 rockers), o diferentes (por ejemplo, un patinador ejecuta un giro y el otro un paso).

Pausa Coreográfica

El elemento empieza con la transición del elemento anterior y termina con la transición al siguiente elemento. Si se ejecuta como el primer o último elemento del programa debe haber una transición antes o después del elemento.

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.
- Los patinadores deben empezar desde una posición de parado.
- El desplazamiento de los patinadores desde el punto de parado inicial no debe ser de más de un círculo imaginario de 10m de diámetro en cualquier dirección.
- 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 elevaciones, saltos, piruetas, tumbarse en el suelo, paradas).
 - 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. Los patinadores pueden presentar piruetas tanto de contacto como individuales. En caso de ser piruetas individuales, ambos patinadores tendrán que realizar la pirueta.
 - Tumbarse en el suelo: Los patinadores son libres de estar en contacto con el suelo durante la ejecución del elemento.
 - Elevaciones: máximo 5 segundos.

Dance lifts (elevaciones de danza)

Tipos de elevaciones:

- Elevación estática (*stationary lift*)
- Elevación rotacional (*rotational lift*)
- Elevación combinada (*combo lift*) entre una elevación estática y una rotacional
- Elevación coreográfica (*choreographic lift*)

Para todas las elevaciones, el tiempo máximo permitido es de diez (10) segundos, excepto para la combo lift para la cual el tiempo máximo permitido es de quince (15) segundos.

No está permitido ejecutar elevaciones al comienzo del programa cuando el patinador elevado ya está levantado o terminar con una elevación donde el patinador levantado no hace la salida de la elevación. Si esto sucede, la elevación se considerará no level.

Reglas generales

- Las manos del patinador que sostiene (*lifting partner*) pueden ir por encima de su propia cabeza siempre que las caderas del patinador que se eleva (*lifted partner*) permanezcan debajo de la cabeza del patinador que sostiene (*lifting partner*).
- Las caderas del patinador que se eleva (*lifted partner*) pueden ir por encima de la cabeza del patinador que lo sostiene (*lifting partner*) siempre y cuando las manos del patinador que lo sostiene (*lifting partner*) no vayan por encima de su propia cabeza.
- Una dance lift ocurre cuando el patinador es elevado en el aire durante al menos dos (2) segundos (menos de dos (2) segundos no se considera una elevación).
- Cada tipo de posición/entrada difícil, tanto para el patinador que sostiene como para el patinador elevado, se considerará una sola vez en la misma elevación y en el mismo programa.
- Si los patinadores presentan más features de las requeridas para el nivel máximo de la categoría el nivel se reducirá en uno (1).

Posiciones difíciles

Posiciones difíciles para el patinador que se eleva (*lifted partner*)

- Full split:** cuando las piernas están abiertas y extendidas en un ángulo recto (180°). Los apoyos son libres. **El lifting partner puede utilizar una mano para ayudar al lifted partner para que alcance la posición split.**
- Full biellmann:** el talón del patín (sujetado por sus manos (2 o 1) llevadas detrás del busto (en el plano sagital) y al mismo nivel que la cabeza o por encima de la cabeza. Los apoyos son libres. La posición debe mantenerse sin ayuda del compañero, la pierna libre y la espalda deben estar a menos de 90°.
- Full ring:** la parte superior del cuerpo está arqueada hacia atrás con uno o ambos talones cerca de la cabeza (describiendo un círculo completo). Los apoyos son libres. La posición debe mantenerse sin la ayuda del compañero.
- Head upside down (cabeza hacia abajo):** posición vertical con la cabeza cerca del suelo. La cabeza del lifted partner debe estar más baja que las caderas del lifting partner. Máximo tres (3) apoyos en total. El torso no debe usarse como apoyo.
- Cantilever:** la posición es vertical/oblicua y en voladizo hacia afuera: el lifted partner está extendido alejándose del lifting partner. Máximo dos (2) apoyos en total.
- Balancing:** posición horizontal o bien del lifting partner o del lifted partner. La posición final de los dos patinadores debe alcanzarse con el centro de gravedad situado lejos del pie del miembro de la pareja que patina. Máximo dos (2) apoyos en total.
- Leg Lift:** uno de los puntos de apoyo debe ser una pierna (desde la cadera hasta el pie). Total de dos (2) apoyos máximo incluyendo el apoyo en la pierna.
- Layback:** en posición supina (definida por la posición de las caderas, el torso y el pecho mirando hacia arriba mientras la espalda está arqueada) sin estar sostenido por el lifting partner por encima del muslo. Máximo dos (2) puntos de contacto en total.
- Shoulder back:** posición horizontal con un solo apoyo en el hombro del lifting partner.
- Static Hold:** la parte inferior del cuerpo se mantiene alejada del lifting partner (al menos 45 grados) con solo la fuerza de la parte superior del cuerpo y abdominal. El lifting partner no puede sostener al lifted partner por debajo del nivel de la axila.

Posiciones difíciles para el patinador que sostiene (*lifting partner*)

- A un pie (*One foot*) (Para elevaciones rotacionales solo una rotación).
- Spread eagle exterior, interior o planas o Ina bauer exterior e interior.
- Doblada en posición sit (*Bended*) 90° / completamente en sentadilla.
- Solo una mano o brazo en contacto o ninguna.

*Anexo 2 - Ejemplos de posiciones difíciles para las elevaciones.

Variaciones difíciles

Cambio de posición (*Change of position COP*)

Se considera un cambio de posición cuando el lifted partner:

- El lifted partner cambia de agarre y posición de manera significativa.
- El cambio de agarre y posición se ejecuta al mismo tiempo.
- Las posiciones diferentes deben ser claras y definidas.

El cambio de agarre significa que el área de contacto es diferente.

Ejemplos: desde un agarre con las piernas a un agarre con los brazos (o viceversa); agarre con un brazo para posteriormente agarrar con el brazo opuesto.

Una posición diferente significa que la postura del cuerpo y/o el eje del cuerpo cambian de manera significativa. El simple hecho de cambiar la posición de los brazos y/o piernas no constituye una feature de "Cambio de posición".

Ejemplo: la mujer cambia el plano del eje del cuerpo (vertical a horizontal o viceversa).

Entrada o salida difícil/creativa

- a. Entrada inesperada. Desde un movimiento acrobático: es decir, voltereta, aterrizar sobre el lifting partner tras un salto, etc.
- b. Transición difícil **en la entrada**: de un giro. Se aceptará Counter, Rocker o Choctaw de adelante hacia atrás. Debe ser realizado por el lifted partner y debe ser justo antes del despegue con filos claros. El filo de salida no puede cambiar antes del despegue.
- c. Transición difícil **en la entrada o salida**: de Spread Eagle o Ina Bauer.
- d. Salto asistido **en la entrada**: un salto asistido de mínimo 1/2 rotación.
- e. Rotación **en la entrada o salida**: mínimo una (1) rotación en el plano sagital o en el horizontal, apoyado por el lifting partner.
- f. **Aterrizaje con agarre a una mano: cuando el lifting partner utiliza una mano como punto de contacto y el lifted partner no toca al lifting partner con ninguna parte del cuerpo.**

Stationary lift - niveles

Requisitos para el Nivel Base:

El lifting partner no realizará ninguna rotación y el lifted partner permanecerá en una posición estacionaria durante al menos tres (3) segundos. Los segundos empezarán desde que se alcance la posición del lifted partner. Al lifting partner se le permite hacer media rotación para entrar a la elevación y media rotación para salir. El tiempo máximo permitido para la ejecución de la stationary lift es de diez (10) segundos.

Nivel Base - StLiB	Nivel 1 - StLi1	Nivel 2 - StLi2	Nivel 3 - StLi3	Nivel 4 - StLi4
Si cumple los requisitos básicos y las especificaciones de llamada	Nivel Base y debe incluir una (1) feature	Nivel Base y debe incluir dos (2) features	Nivel Base y debe incluir tres (3) features	Nivel Base y debe incluir cuatro (4) features

Features

1. **Cambio de posición:** cada posición debe mantenerse al menos entre uno (1) y dos (2) segundos.
2. **Entrada o salida difícil:** para que pueda confirmarse debe preceder **o continuar** inmediatamente la elevación, tiene que desafiar y dificultar la elevación. Si hay una gran preparación o retraso en alcanzar el punto de la posición correcta, la feature no se confirmará.
3. **Posiciones difíciles para el patinador que sostiene (*lifting partner*):** debe mantenerse al menos entre uno (1) o dos (2) segundos si se presenta con la feature número uno (1), o al menos entre dos (2) o tres (3) segundos si se presenta en una position lift.
4. **Posiciones difíciles para el patinador que se eleva (*lifted partner*):** debe mantenerse al menos entre uno (1) o dos (2) segundos si se presenta con la feature número uno (1), o al menos entre dos (2) o tres (3) segundos si se presenta en una position lift.

Rotational lift - niveles

Requisitos para el Nivel Base:

Una elevación rotacional de al menos tres (3) rotaciones del lifting partner y en la que el lifted partner debe estar en la posición alcanzada durante al menos dos (2) rotaciones. El tiempo máximo permitido para la ejecución de la elevación rotacional es de diez (10) segundos.

Nivel Base - RtLiB	Nivel 1 - RtLi1	Nivel 2 - RtLi2	Nivel 3 - RtLi3	Nivel 4 - RtLi4
Si cumple los requisitos básicos y las especificaciones de llamada	Nivel Base y debe incluir una (1) feature	Nivel Base y debe incluir dos (2) features	Nivel Base y debe incluir tres (3) features	Nivel Base y debe incluir cuatro (4) features

Features

1. **Cambio de posición:** cada posición debe mantenerse durante al menos dos (2) rotaciones.
2. **Entrada o salida difícil:** para que pueda confirmarse debe preceder o continuar inmediatamente la elevación, tiene que desafiar y dificultar la elevación. Si hay una gran preparación o retraso en alcanzar el punto de la posición correcta, la feature no se confirmará.
3. **Posiciones difíciles para el patinador que sostiene (*lifting partner*):** debe mantenerse al menos dos (2) rotaciones si se presenta con la feature número uno (1), o al menos (3) rotaciones si se presenta en una position lift.
4. **Posiciones difíciles para el patinador que se eleva (*lifted partner*):** debe mantenerse al menos dos (2) rotaciones si se presenta con la feature número uno (1), o al menos (3) rotaciones si se presenta en una position lift.
5. **Número de rotaciones:** seis (6) rotaciones para el lifting partner. La media rotación de salida no se contará como parte de las rotaciones.
6. **Movimiento continuo de la/s pierna/s del lifted partner:** el movimiento puede ser continuo o un movimiento repetitivo durante el elemento (al menos dos (2) rotaciones).

Combination lifts - niveles

Esta elevación es una combinación entre una stationary lift y una rotational lift.

Se permite al lifting partner realizar media rotación para la entrada de la elevación y media rotación a la salida de ésta.

Requisitos para el Nivel Base:

Una elevación con una posición estacionaria durante al menos dos (2) segundos combinada con una elevación rotacional de al menos tres (3) rotaciones del lifting partner. El tiempo máximo permitido para la ejecución de la elevación combinada es de quince (15) segundos.

Nivel Base - CliLiB	Nivel 1 - CliLi1	Nivel 2 - CliLi2	Nivel 3 - CliLi3	Nivel 4 - CliLi4
Si cumple los requisitos básicos y las especificaciones de llamada	Nivel Base y debe incluir una (1) feature	Nivel Base y debe incluir dos (2) features y tres (3) rotaciones por el lifting partner en la rotational lift.	Nivel Base y debe incluir tres (3) features y cuatro (4) rotaciones por el lifting partner en la rotational lift.	Nivel Base y debe incluir cuatro (4) features y cinco (5) rotaciones por el lifting partner en la rotational lift.

Features

1. **Cambio de posición:** cada posición debe mantenerse durante al menos dos (2) rotaciones si se presenta en la rotational lift o al menos entre uno (1) y dos (2) segundos si se presenta en la estacionaria
Nota: las dos (2) posiciones estacionarias no tienen que estar seguidas, ejemplo:

estacionaria 1 - rotacional - estacionaria 2. La función COP se puede realizar entre las partes estacionaria y rotacional, dentro de la parte estacionaria o dentro de la parte rotacional, sin embargo, la característica COP solo se considerará una única vez como feature para alcanzar el nivel.

2. **Entrada o salida difícil:** para que pueda confirmarse debe preceder o continuar inmediatamente la elevación, tiene que desafiar y dificultar la elevación. Si hay una gran preparación o retraso en alcanzar el punto de la posición correcta, la feature no se confirmará.
3. **Posiciones difíciles para el patinador que sostiene (*lifting partner*):** si se presenta en la parte rotacional, debe mantenerse durante una rotación menos que el número de rotaciones requeridas para el nivel, a menos que se presente con la feature 1, en cuyo caso la posición difícil debe mantenerse durante al menos dos (2) rotaciones. Si se presenta en la parte estacionaria deberá mantenerse entre al menos uno (1) o dos (2) segundos, pero si se presenta con la feature (1), será de dos (2) a tres (3) segundos.
4. **Posiciones difíciles para el patinador que se eleva (*lifted partner*):** si se presenta en la parte rotacional, debe mantenerse durante una rotación menos que el número de rotaciones requeridas para el nivel, a menos que se presente con la feature 1, en cuyo caso la posición difícil debe mantenerse durante al menos dos (2) rotaciones. Si se presenta en la parte estacionaria deberá mantenerse entre al menos uno (1) o dos (2) segundos, pero si se presenta con la feature (1), será de dos (2) a tres (3) segundos.

Choreographic lift

La elevación coreográfica tendrá un valor establecido de dos (2) puntos (no existen niveles). Los jueces darán su QOE en función de las características enumeradas en la tabla (consulte la sección 6. QOE).

- La elevación coreográfica se incluirá para resaltar o subrayar una parte de la coreografía.
- La elevación debe realizarse en movimiento a través de la pista, no en una posición estacionaria o parada.
- La elevación debe tener una duración mínima de tres (3) segundos y no puede durar más de diez (10) segundos.
- Los apoyos son libres.

Secuencias de Clusters

No hold cluster sequences

Requisitos para el Nivel Base del No hold cluster:

- La pareja debe introducir dos (2) sets de clusters separados por pasos o giros de dos pies (ningún giro de un pie).
- Los sets DEBEN ser los mismos para ambos patinadores. Los patinadores no tienen que estar en agarre sino patinar solos. Deben estar lo más cerca posible y tienen libertad para usar cualquier giro que quieran (excepto cuando la elección de la formación requiera lo contrario, por ejemplo, si la pareja realiza una secuencia de cluster en espejo).
- Cada set debe comenzar con al menos tres (3) giros diferentes. **No se permite ningún cambio de filo en los dos primeros giros del cluster.**
- 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.
- Si los patinadores, después del segundo set, permanecen en posición una sin agarre antes del siguiente elemento, se considerará como una de las separaciones permitidas por el referee según las reglas de separación.

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:**
 - Las difficult entries pueden ser: Choctaw, Ina Bauer (usando mínimo seis (6) ruedas) O Spread Eagle, Salto de una (1) rotación completa.
 - Las difficult entries de cada set han de ser diferentes.
 - Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás y los Choctaws cerrados de atrás hacia adelante.
- Body movements:** los patinadores deben 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.
- Espejo:** set de clusters realizado uno al lado del otro y ejecutando los giros en espejo.
- Cruce de camino:** Los patinadores deben cruzar su camino en uno de los sets. Esto debe suceder durante la ejecución del clúster y no durante los pasos de conexión.

Hold cluster sequences

Requisitos para el Nivel Base del Hold cluster:

- La pareja debe introducir dos (2) sets de clusters separados por pasos o giros de dos pies (ningún giro de un pie). Cada set debe ser de al menos tres (3) giros. **No se permite ningún cambio de filo en los dos primeros giros del cluster.**
- La pareja no puede separarse del agarre en ningún momento durante la ejecución de las secuencias, los agarres pueden ser o no reconocidos.
- Cada set debe comenzar con al menos tres (3) giros diferentes. No se permite ningún cambio de filo en los dos primeros giros del cluster.
- Los miembros de la pareja pueden ejecutar tanto los mismos giros como diferentes dentro del set.
- Está permitido que la pareja realice pasos entre los sets en una posición de no agarre, sin embargo, antes del primer giro de la segunda secuencia deben estar de nuevo en un agarre de danza.
- 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 - HCISqB	Nivel 1 - HCISq1	Nivel 2 - HCISq2	Nivel 3 - HCISq3	Nivel 4 - HCISq4
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

1. **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.
2. **Different feet:** un set debe ejecutarse con el pie derecho y un set con el pie izquierdo.
3. **Loops o travelings:**
 - a. La pareja debe incluir un mínimo de un loop o un traveling en cada set.
 - b. Como mínimo, un loop o un traveling en un set realizado por el hombre y un loop o un traveling en un set realizado por la mujer.

Aclaraciones para la Hold y la No hold cluster sequence

- Si una gran pérdida de control con apoyo adicional (tocar con la pierna/pie libre y/o mano/s) ocurre después de que haya empezado el cluster y la ejecución de este continúa después de la pérdida de control, el cluster se llama por lo que se ha hecho antes de la interrupción.
- Si 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/a 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 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, 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 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.**
- Los patinadores pueden presentar tantas features como quieran.
- Utilizar el travelling 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.
- Los dos miembros deben realizar la misma entrada difícil para la no hold cluster, sin embargo en la hold cluster ésta puede ser diferente.
- 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.
- Para la Hold cluster: el Choctaw como entrada difícil puede ser ejecutado por uno o por ambos patinadores para confirmarse.
- 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 travelling.
- 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.

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 travelling (+0.8 bonus).
 - i. Debe presentarse tercero en la secuencia de travelling.
 - ii. Deberá tener al menos el número de rotaciones requeridas para el nivel máximo de la categoría.
 - iii. Debe ejecutarse dentro de los diez (10) segundos permitidos.

- iv. Las características del Grupo 2 o del Grupo 3 se pueden presentar durante el tercer grupo de travelling. Una de estas features adicionales puede incluirse en las features para obtener el nivel.
 - v. 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. Espejo: set de travelings realizado por los patinadores con una dirección rotacional opuesta. (+1,2). Para que se confirme, los patinadores han de estar sincronizados.
 - f. Cruce de camino: Los patinadores deben cruzar su camino en uno de los sets. Esto debe suceder durante la ejecución de la rotación y no durante los pasos de conexión. (+1,4)
 - g. Cambiar el nivel de la pierna que patina (rodilla) 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 3 - 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 travelling 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 un 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 travelling 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 travelling 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
- Los patinadores pueden usar la primera media rotación para alcanzar la posición requerida por una feature.
- Las features deben ejecutarse correctamente y durante la totalidad del set para que se consideren y deben ser diferentes para contarse para el nivel.
- Un salto utilizado como entrada difícil contará para el número de saltos permitidos en el

- programa.
- No hay un máximo para el número de rotaciones realizadas, 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 extra, solo se considerará una para el bonus. Se contará la más difícil de las features extra confirmadas realizadas.
 - 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 b, c, d y g. Incluso si la extra feature se intenta pero no se confirma.

One Partner Footwork Sequence

Es obligatorio especificar en el planned program si será la mujer o el hombre quien realice los giros para ser contabilizados por el TP.

Requisitos para el Nivel Base:

- Uno de los dos patinadores debe presentar pasos/giros/pasos de conexión.
- La secuencia debe estar en posición de agarre. Se deberán presentar al menos 3 agarres diferentes aunque no sean reconocibles.
- Tiempo máximo permitido 25 segundos.

Niveles

Nivel Base - OPFB	Nivel 1 - OPF1	Nivel 2 - OPF2	Nivel 3 - OPF3	Nivel 4 - OPF4
Una footwork sequence que cumpla los requisitos básicos y las especificaciones de llamada	Nivel Base Y ejecución de 4 giros confirmados	Nivel Base Y ejecución de 4 giros confirmados y debe incluir una (1) feature	Nivel Base Y ejecución de 5 giros confirmados y debe incluir dos (2) diferentes	Nivel Base Y ejecución de 6 giros confirmados y debe incluir tres (3) features diferentes

Features

1. **Salto asistido**
2. **Elevación:** de dos rotaciones
3. **Dos body movements:** para ambos patinadores (pueden ser iguales o diferentes entre los patinadores). Los dos BM deben ser de grupos espaciales diferentes.

Aclaraciones

- No se permiten más de 6 giros (incluyendo Choctaw y loops). Si se presentaran más de 6 giros el nivel se reducirá en uno (1).
- El Choctaws de adelante hacia atrás y los Choctaws cerrados de atrás hacia adelante se contará como giro solo una vez (en caso de que hubiera más Choctaws en la secuencia).
- Para que se confirmen las features, deberán estar dentro de los 25 segundos permitidos.
- Solo se permite un traveling.
- Los giros tipo tres no contabilizarán.
- Se puede repetir cada tipo de giro (excepto el traveling) pero la segunda vez solo se confirmará si se realiza con el pie contrario al primero o en una dirección diferente (de adelante a atrás o de atrás a adelante)

Pose coreográfica

La pose coreográfica es una posición de agarre en pareja que crea un diseño en el espacio interesante y artístico.

La pose coreográfica tendrá un valor establecido de dos (2) puntos (no existen niveles). Los jueces darán su QOE en función de las características enumeradas en la tabla (consulte la sección 6. QOE).

- La elevación coreográfica se incluirá para resaltar o subrayar una parte de la coreografía.
- No puede durar más de cinco (5) segundos.
- Los apoyos son libres.

LIMITACIONES

- **Dance lifts:** no se permite ninguna elevación adicional.
- **Piruetas de danza:** un máximo de (2) piruetas de danza en agarre, con un mínimo de dos (2) rotaciones incluyendo las piruetas que se presenten dentro de los elementos técnicos. Menos de dos rotaciones no se considera una pirueta. No se permiten piruetas en elevación. No se permiten piruetas en la footwork sequence.
- **Saltos:** un máximo de dos (2) saltos (por patinador) 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 al menos un patinador se detiene por 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 y con una separación máxima de cuatro (4) metros (excluyendo el comienzo y el final).
- **Posiciones estacionarias:** se permite que uno o más patinadores/as se arrodillen o se tumben 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). Si ambos patinadores están en el suelo en el mismo momento, solo se considerará como una posición. Las manos en el suelo (por ejemplo en una voltereta lateral) no se considerará posición tumbada.
- **Inicio y fin del programa:** los patinadores no podrán exceder de ocho (8) segundos de parada.
- **Separaciones permitidas:**
 - Al principio y al final del programa durante un máximo de ocho (8) segundos.
 - Durante una parada donde la separación sea por un máximo de ocho (8) segundos y una distancia máxima de cuatro (4) metros entre los patinadores.
 - Style dance: sólo una (1) vez durante el programa, mientras se patina, (para pasos característicos/dificultades técnicas) durante un máximo de ocho (8) segundos y una distancia máxima de cuatro (4) metros entre los patinadores (excepto donde lo prohíban las reglas).
 - Free dance: sólo dos (2) veces durante el programa, mientras se patina, (para pasos característicos/dificultades técnicas) durante un máximo de ocho (8) segundos y una distancia máxima de cuatro (4) metros entre los patinadores
 - Para cambios rápidos de posición/agarre durante todo el programa.

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
SEQUENCES - SECTIONS OF PATTERN DANCE	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
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
Agarres correctos	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
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
ELEVACIONES	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/ Salida	Inestables, omitidas	Titubeantes	Inseguros, bruscas	Seguros, estables	Suaves	Fluidas	Impecables
Despegue y aterrizaje de la elevación	Muy breve	Con dificultades	Con bastante esfuerzo	Algo forzoso	Poco esfuerzo	Con facilidad	Fluido, sin esfuerzo
Estabilidad	Pérdidas de equilibrio	Inestable	Variable	Estable	Seguro	Con confianza	Relajado, fuerte
Cambio de posición	Torpe	Discontinuo	Forzoso	Controlado	Suave	Fluido	Sin esfuerzo
Técnica rotacional	Torpe, muy lenta	Inestable, giros erróneos	Discontinua, giros pobres	Continua	Suave	Fluida y giros rápidos	Fluida y giros muy rápidos
Posición de ambos patinadores	Completamente descontrolado	Algunas faltas de control y estéticamente incorrecto	Estéticamente incorrecto	Controlado y con posiciones básicas	Buen control y posiciones	Muy buen control y posiciones	Ingenioso y posiciones muy bien controladas
ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
ELEVACIÓN COREOGRÁFICA	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/ Salida	Inestables, omitidas	Titubeantes	Inseguros, bruscas	Seguros, estables	Suaves	Fluidas	Impecables
Despegue y aterrizaje de la elevación	Muy breve	Con dificultades	Con bastante esfuerzo	Algo forzoso	Poco esfuerzo	Con facilidad	Fluido, sin esfuerzo
Música	Sin coherencia con la música y la coreografía	Sin razón coreográfica Pobre en originalidad	Buena pero sin significado	Algo de coherencia con la música y la coreografía	Con la música	Coherente con el tema y la coreografía Originalidad	Totalmente con el sentido de la música y del tema, originalidad
Posición de ambos patinadores	Completamente descontrolado	Algunas faltas de control y estéticamente incorrecto	Estéticamente incorrecto	Controlado y con posiciones básicas	Buen control y posiciones	Muy buen control y posiciones	Ingenioso y posiciones muy bien controladas

ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
POSE COREOGRÁFICA	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Ejecución	Inestables, omitidas	Titubeantes	Inseguros, bruscas	Seguros, estables	Suaves	Fluidas	Impecables
Música	Sin coherencia con la música y la coreografía	Sin razón coreográfica Pobre en originalidad	Buena pero sin significado	Algo de coherencia con la música y la coreografía	Con la música	Coherente con el tema y la coreografía Originalidad	Totalmente con el sentido de la música y del tema, originalidad
ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
FOOTWORK SEQUENCES (INC ONE PARTNER)	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Filos, 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
Equilibrio en la pareja	Ambos muy pobre	Ambos pobre	Desigual	Diferencias sutiles	Ambos bien	Ambos muy bien	Ambos excelente
Trabajo de pies	Ambos a dos pies o con empuje de freno. Solo en una parte de la secuencia	Pasos largos, uno o dos pies, empuje de freno. Solo en una parte de la secuencia	Variable. Sobre todo en una parte de la secuencia.	Generalmente correcto y justamente distribuido	Correcto	Limpio y cuidadoso	Limpio y sin esfuerzo
Giros	Saltados y torpes	Derrapados	Forzosos	Generalmente correctos	Limpios	Limpios y cuidadosos	Limpios y sin esfuerzo
Espacio entre la pareja (sin contacto)	Descontrolado	Con deterioros	Variable	Con pequeñas variaciones	Controlado	Consistente y cercano	Consistente, muy cercano con facilidad
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 agarres	Con esfuerzos y descontrolado	Forzoso	Torpe / variable	Generalmente correcto y controlado	Correcto y controlado	Fuerte, controlado y estiloso	Suave y sin esfuerzo
Gestión de las features (para la one partner)	Con esfuerzos y descontrolado	Forzoso	Torpe / variable	Generalmente correcto y controlado	Correcto y controlado	Fuerte, controlado y estiloso	Suave, sin esfuerzo y calidad sublime
ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
SECUENCIA DE CLUSTER	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
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
Espacio entre la pareja	Descontrolado	Con deterioros	Variable	Con pequeñas variaciones	Controlado	Consistente y cercano	Consistente, muy cercano con facilidad
Sincronización	Totalmente omitida	En algunos momentos	Variable	Correcta	Correcta y emparejados a veces	Perfectamente emparejados	Como un único patinador
Musicalidad	Sin musicalidad	Pobre en musicalidad	Algo de musicalidad	Musicalidad moderada	Buena musicalidad	Muy buena musicalidad	Experto y exquisito
ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
SECUENCIA DE TRAVELING	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
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
Espacio entre la pareja	Descontrolado	Con deterioros	Variable	Con pequeñas variaciones	Controlado	Consistente y cercano	Consistente, muy cercano
Velocidad rotacional	Muy lenta	Lenta	Variable	Normal	Buena	Rápida	Muy rápida
Sincronización	Totalmente omitida	En algunos momentos	Variable	Correcta	Correcta y emparejados a veces	Perfectamente emparejados	Como un único patinador
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.
ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
PAUSA COREOGRÁFICA	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%
Variedad, originalidad y musicalidad	Sin variedad, ni originalidad, ni musicalidad	Pobre en variedad, originalidad y musicalidad	Algo de variedad y originalidad, sin musicalidad	Algo de variedad y originalidad, algo acorde con la música	Buena variedad, originalidad y musicalidad	Muy buena variedad, originalidad y musicalidad	Experto y exquisito
Energía y control	Completamente descontrolado, sin energía	Pérdidas de control y 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
--	---	------------------------------------	---	---	---------------------------------	-------------------------------------	--

Aclaraciones

- Caídas: además de la deducción a la suma del final del programa, los jueces deberán aplicar un QOE de -2 por la caída de un (1) patinador, -3 por la caída de los dos (2) patinadores.
- 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	1.0 punto
BPM incorrecto para la Style Dance Pattern sequence	1.0 punto
Más separaciones de las permitidas	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 (8) segundos (excluyendo el principio y el final) o separarse más de 4 metros en una parada	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 o palabras habladas (narración)	1.0
Patinar fuera de la superficie designada a la competición o tocar la barrera de la superficie de patinaje durante el programa.	0.5
Entrada o salida a pista sin respetar el tiempo permitido.	0.5
Caídas por cada patinador 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

ANEXO 1: EJEMPLOS DE LAS POSICIONES DE DANZA RECONOCIDAS



- A. Waltz
- B. Kilian/Kilian Reverse
- C. Tandem
- D. Foxtrot
- E. Promenade
- F. Tango
- G. Hand in hand
- H. Cross arms

ANEXO 2: EJEMPLOS DE POSICIONES DIFÍCILES PARA LAS ELEVACIONES

Los ejemplos dados en las imágenes sirven para demostrar un ejemplo correcto de la posición difícil. Nota: los agarres utilizados en las imágenes pueden ser incorrectos.

<p><u>Lifted Partner</u> Full ring.</p>	
<p><u>Lifted Partner</u> Head upside down (cabeza hacia abajo)</p> <p><u>Lifting Partner</u> Solo una mano o brazo en contacto o ninguna.</p> <p>Spread eagle exterior, interior o planas o Ina bauer exterior e interior.</p>	
<p><u>Lifted Partner</u> Cantilever.</p> <p><u>Lifting Partner</u> Spread eagle exterior, interior o planas o Ina bauer exterior e interior..</p> <p>Solo una mano o brazo en contacto o ninguna.</p>	
<p><u>Lifting Partner</u> Posición sit (<i>Bended</i>) 90° / en sentadilla.</p> <p>Solo una mano o brazo en contacto o ninguna.</p>	

Lifted Partner
Leg Lift

Lifting Partner
Spread eagle exterior,
interior o planas o Ina
bauer exterior e interior.



Lifting Partner
Spread eagle exterior,
interior o planas o Ina
bauer exterior e interior.

Solo una mano o brazo
en contacto o ninguna.



Static Hold



ANEXO 3: 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>	

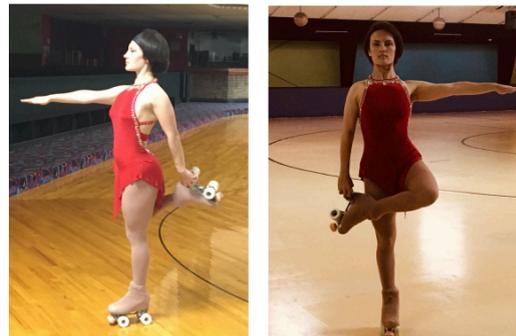
Brazos, uno atrás y otro adelante como un tornillo.



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 4: 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.
- Para el primer patinador antes de la lectura de los elementos, hace clic en el botón *Average* y el referee lo aprueba y confirma; entonces la DO envía la media a los jueces.
- 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
No hold cluster sequence	ClSq
Hold cluster sequence	HClSq

Secuencia de Travelings	Tr
Hold Footwork Sequence	Ho
No hold footwork sequence	NHo
Secuencia coreográfica	ChSt
Combo lift	CliLi
Stationary lift	StLi
Rotational lift	RtLi
Choreographic lift	ChoLi
Pose coreográfica	ChP

Algunas formas de hacer las pre-llamadas son:

- “*First Element ... Combo lift*”.
- “*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*”

- El TS puede llamar al KP del hombre o de la mujer realizado por separado.
- El TS puede llamar a un KP en el cual tanto el hombre como la mujer realizan los mismos pasos.
- Cuando el hombre y la mujer realizan simultáneamente dos KP con diferentes pasos/giros: el TS llama al KP del hombre y el Asistente llama al KP de la mujer.

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"> • 1 • 2
Key points	<ul style="list-style-type: none"> • Yes • No

Nivel de la secuencia	<ul style="list-style-type: none"> • NL • 1 • 2 • 3 • 4
-----------------------	--

Ejemplos:

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

Footwork Sequences

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 mejor no llamar cada giro para no confundir al resto del panel. El primer paso es organizar con tu TP quién va a comprobar qué. En general, el Especialista cuenta los giros del hombre y el Asistente cuenta los giros de la mujer. Para la one partner sequence, el especialista cuenta los giros del hombre o la mujer tal y como se indica en el planned program.

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
Diferente agarre (en Hold Sq)	C / NC
Confirmado	C
No confirmado	NC
Caída	X

PARTE DE LA LLAMADA	DETALLES
Giros + pies	<ul style="list-style-type: none"> • Three turn (solo si está en un cluster) • Bracket • Counter • Rocker • Left (izquierdo) • Right (derecho)

Giros + direcciones	<ul style="list-style-type: none"> • Loop • Traveling • Clockwise (horario) • Anti-clockwise (anti) (antihorario)
Features	<p>Se llamará una vez que se alcancen las características. Por ejemplo, se realizan 2 Choctaws, de adelante hacia atrás, uno en 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"> • Choctaw • Body movements • Cluster • Different feet • Número diferente de agarres • Loops
Confirmación	<ul style="list-style-type: none"> • Confirmed: el giro / feature cumple con las características obligatorias para poderse confirmar. • Not confirmed: el giro / las características de la feature / el número requerido no se ha alcanzado.

Choreographic Sequence / Lift / Pose

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 contar las rotaciones, pero ha de ser constante, si se empieza a hacer así, se hará para todos los programas y toda la competición.

Elevaciones (*lifts*)

Lift (stationary, rotational, combination): start + level.

El inicio se llama: *“start element”* o *“start lift”* (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 contar las rotaciones, pero ha de ser constante, si se empieza a hacer así, se hará para todos los programas y toda la competición.

Para evitar confusiones durante el programa, como norma general, si el TS llama a las features realizadas, el CTR avisará si alguna de ellas ya ha sido utilizado con la transcripción oral:

“used”. Esto será útil para que el panel sepa qué features cuentan para el nivel y cuáles no.

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 rotation lift for number of revolutions of the man*”
- “*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.
- Lifts y 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 “*combo lift*” pero el patinador realiza una “*rotational lift*”, 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, “*this is a rotation lift*”.
- 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) Las 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: CLS*.
 - 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. El patinador puede 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 filos 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 giros el panel técnico no considerará los giros en exceso.
- El Panel Técnico **no puede** revisar el elemento del cluster en cámara lenta.

Features del cluster

Por norma general, las features deben ser confirmadas por ambos patinadores para ser confirmadas.

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, lo que significa que tanto el hombre como la mujer no pueden realizar la misma entrada difícil en los dos sets.
- Los dos patinadores deben ejecutar las mismas entradas difíciles entre sí para el no hold cluster, sin embargo, para el hold cluster pueden ser diferentes.
- Para Hold Cluster: Choctaw, como entrada difícil, puede ser realizada por uno o ambos patinadores para ser confirmado.
- Los saltos deben ser de una rotación y ser muy claros para ser confirmados como entradas difíciles y los giros del set deben comenzar inmediatamente después de alcanzar el filo.
- 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: Es necesario que tanto el hombre como la mujer presenten un body movement confirmado en cada set para que se otorgue la feature.

- 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.

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.
- En el Hold cluster: si los patinadores rompen el agarre durante la ejecución de cualquier set.
- En el No hold cluster: si los patinadores intentan giros diferentes entre ellos (si en una formación de espejo, los giros deben ser en espejo en lo que respecta al pie y a la dirección rotacional pero el “tipo” de giro intentado no puede ser diferente).

PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LA SECUENCIA DE TRAVELINGS

Una secuencia de travelings se compone de dos sets de giros rápidos, continuos y multirotaionales 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.
- Tanto la feature 1b como 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 el nivel.
- Para las features del Grupo 3c (Pierna libre estirada lateralmente) y 4g (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.
- Los patinadores pueden utilizar la primera media rotación para alcanzar la posición requerida por una feature. Esta media rotación contará para el número total de rotaciones.

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.

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 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 travelling ejecutado a 2 pies.

PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LAS ELEVACIONES

Contar rotaciones

El número total de rotaciones de una elevación se cuenta según las rotaciones del hombre, desde el punto en que la mujer es levantada del suelo hasta el punto en que vuelve a colocarse en la superficie. Las reglas en relación al conteo de rotaciones son las siguientes:

- Si el hombre se encuentra en posición de spread eagle o Ina Bauer durante el despegue se contará el número de rotaciones según el pie adelantado en el momento en que la mujer se eleva del suelo.
- Para las stationery y combination lifts: Se permite que el lifting partner haga media rotación para entrar y media rotación en la salida de la elevación.
- Está permitido, durante la stationary lift, ejecutar media rotación del lifting partner para cambiar de posición.

Features de las elevaciones

Cada tipo de posición/entrada difícil, tanto para el lifting partner como para el lifted partner, se considerará una sola vez en la misma elevación y en el mismo programa.

Ejemplo 1: El hombre utiliza una spread eagle como una entrada difícil y luego mantiene o repite la spread eagle como una posición difícil; ésta solo se considerará una vez. La primera ejecución de la posición será la contabilizada para el nivel; por lo tanto, se considerará como una entrada difícil y ya no se podrá utilizar.

Ejemplo 2: El hombre hace una elevación en posición de sentadilla y luego la mujer hace la siguiente elevación, como lifting partner, en la misma posición. Sólo la primera ejecución se contará para el nivel.

Las posiciones requeridas para los niveles serán consideradas a partir de que la posición esté clara y definida y deberá mantenerse durante la cantidad de segundos requerida para ser confirmada.

La llamada de las features de las elevaciones requiere del trabajo en equipo del panel. El TP

debe decidir antes del comienzo de la competición quién comprobará los elementos durante las elevaciones (tiempo/número de rotaciones/apoyos), etc. y el protocolo para hacerlo debe comunicarse al Data Operator.

Change of position COP: La feature de Cambio de Posición podrá otorgarse de acuerdo con las siguientes especificaciones:

- El lifted partner cambia de agarre y posición de manera significativa.
- El cambio de agarre y posición se ejecuta al mismo tiempo.
- Las diferentes posiciones deben ser claras y definidas.
- En una stationary lift: si no se confirma alguna de las posiciones (tiempo o precisión de la posición) no se confirmará el COP.
- En una rotational lift: si cualquiera de las posiciones no se mantiene durante al menos dos rotaciones, el COP no será confirmado.
- En una elevación combinada la feature COP se puede realizar entre las partes estacionaria y rotacional, dentro de la parte estacionaria o dentro de la parte rotacional, sin embargo la feature COP solo se considerará una vez como una feature para el nivel. Si se ejecuta en la parte estacionaria cada posición debe estar al menos entre uno (1) y dos (2) segundos o si se ejecuta en la parte rotacional cada posición debe mantenerse durante al menos dos rotaciones o el COP no será confirmado.

El cambio de agarre significa que el área de contacto es diferente.

Ejemplos: de sujetar con las piernas pasar a sujetar con los brazos (o viceversa); de sujetar con un brazo a sujetar con el brazo opuesto.

Una posición diferente significa que la postura del cuerpo y el eje del cuerpo cambian de manera significativa. El simple hecho de cambiar la posición de los brazos y/o piernas no constituye una feature de “Change of position”.

Ejemplo: la mujer cambia el plano del eje del cuerpo (vertical a horizontal o viceversa).

Reglas acerca de conceder otras features si el COP no se ha confirmado:

En un stationary lift: si se ha intentado el COP y una de las dos posiciones no está confirmada, la confirmación de la posición/es difícil contará para el nivel incluso si la posición/es solo se mantiene durante uno (1) y (2) segundos.

En una rotational lift: si se ha intentado el COP y una de las dos posiciones no está confirmada, la confirmación de la posición/es difícil contará para el nivel incluso si la posición/es solo tiene dos rotaciones.

Posiciones difíciles para el lifted partner: Para que se confirme esta feature, la posición difícil debe ejecutarse correctamente y no exceder el número de apoyos permitidos como se describe en las posiciones enumeradas a-i. Se debe cumplir el número de segundos/rotaciones especificado por el tipo de elevación para confirmar la feature.

Cada tipo de posición difícil para el lifted partner sólo puede considerarse una vez por programa, independientemente de si es el hombre o la mujer que está siendo levantado. El primer intento será el que se considere confirmado o no confirmado.

Posiciones difíciles para el lifting partner: Para que se confirme esta feature, la posición difícil debe ejecutarse correctamente. Se debe cumplir el número de segundos/rotaciones especificado por el tipo de elevación para confirmar la feature.

Cada tipo de posición difícil para el lifted partner sólo puede considerarse una vez por programa, independientemente de si es el hombre o la mujer que está siendo levantado. El primer intento será el que se considere confirmado o no confirmado.

Entrada o salida difícil o creativa: Para que se conceda esta feature, la entrada difícil o

creativa debe preceder inmediatamente a la elevación del lifted partner de la superficie o para la salida difícil debe la fuerza o el equilibrio de la ejecución de la pareja aumentar la dificultad del aterrizaje de la elevación. No debe haber preparación ni interrupción en el ritmo de ejecución de la elevación o su aterrizaje. Si hay una gran indecisión o retraso en alcanzar la posición máxima de la elevación, la feature no se confirmará.

Hay cuatro categorías de entrada o salida difícil o creativa: entrada inesperada, transición difícil, salto asistido, rotación y a una mano. Cada tipo de entrada/salida difícil se puede utilizar una vez por programa. Si la variación difícil de salida se presenta junto con una variación difícil de entrada, solo una de las dos se contará como feature para dar el nivel. El primer intento será el que se considere confirmado o no confirmado.

Para la transición difícil: el giro (a un pie o Choctaw) debe ejecutarse correctamente inmediatamente antes de la elevación.

La variación difícil de salida no se confirmará si el lifted partner no es devuelto a la superficie de patinaje por el lifting partner, por ejemplo si el lifted partner aterriza bruscamente o cae al suelo en vez de asistido suavemente por el lifting partner, la feature no se confirmará.

Número de rotaciones (solo en la rotational lift): esta feature sólo se concederá si se realizan seis (6) rotaciones por el lifting partner. La media rotación de salida no se contará como parte de las rotaciones.

Razones para reducir el nivel de una elevación

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

- Si la pareja presenta más features que las requeridas para el nivel máximo de la categoría.
- En una stationary lift en la que la pareja realiza más de la media rotación permitida para la entrada, el cambio de posición, y la salida de la posición estacionaria, entonces el nivel no podrá ser superior a nivel BASE.

Elevación “No Level”

Una elevación se denomina “No Level” si no se cumplen las especificaciones técnicas, razones para llamar a una elevación “No Level” serán pero no se limitarán a:

- Una elevación en la que hay un fallo en el despegue y la mujer no alcanza la posición.
- Cuando el patinador se eleva en el aire durante menos de dos (2) segundos.
- Rotational: una elevación de menos del mínimo de tres (3) rotaciones.
- Stationary: una elevación de menos del mínimo de tres (3) segundos.
- Creative: una elevación de menos del mínimo de tres (3) segundos.
- Elevaciones al principio del programa en donde el lifted partner ya está elevado.
- Elevaciones al final del programa en donde el lifted partner no realiza la salida de la lift
- Una elevación en la que las manos del lifting partner están por encima de su cabeza y las caderas del lifted partner están también por encima de la cabeza de su pareja.

PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA LAS FOOTWORK SEQUENCES

Protocolo para el panel técnico durante la footwork sequence

- **TS:** llama al inicio de la secuencia con la fórmula "*start element*". Durante el desarrollo del elemento el TS cuenta el número de giros realizados **por el hombre** y el pie/dirección en la que se han ejecutado sin llamarlos oralmente para no confundir al resto del panel. Si se confirma un turno se contará con una mano u otra (según corresponda) pero si no se confirma no se contará. Si un patinador ejecuta 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 al nivel del hombre considerando las contribuciones que el CTR puede hacer sobre las features que deben controlar durante el elemento.
- **AS:** llamará al inicio del elemento si el TS no lo ha hecho. Durante la ejecución del ítem, el asistente deberá contar el número de giros realizados **por la mujer** y el pie/dirección en la que han sido ejecutados. El AS llamará al "clúster" tan pronto como sea visto con el código oral: "*cluster confirmed*". Al final de la secuencia si el nivel de la mujer es inferior al del hombre llamado por el especialista el asistente llamará el nivel de la mujer con el código oral: "*level x for the lady*".
- **CTR:** activa el cronómetro en el mismo momento en que el TS anuncia el inicio del elemento. El CTR comprobará la presencia de body movements, choctaws y agarres y confirmará las features con el código oral '*body movements confirmed*', '*choctaws confirmed*' y '*holds confirmed*'. 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.
- El Panel Técnico **no puede** revisar el elemento en cámara lenta.

One Partner Footwork Sequence: El Asistente pre llamará el elemento e indicará cuál de los dos patinadores aparece en el planned program para que el especialista necesita cuente los giros. Si no se especifica ningún miembro de la pareja en el planned program, el especialista observará al hombre y el asistente observará a la mujer. El controller llamará "*Time*" cuando se complete el tiempo permitido.

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: es necesario tanto para el hombre como para la mujer 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 los patinadores están 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.

Choctaws: ambos patinadores deben 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 confirmados.

Cluster: para que se confirme la feature, se debe confirmar un cluster para ambos patinadores.

- 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 clusters realizados por cada patinador no tienen por qué ser los mismos.

Different feet: para que se confirme la feature, se debe confirmar para ambos patinadores.

- 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.
- 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 / agarres o Choctaws) es obligatoria.

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.

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.

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 5: REQUISITOS DE WORLD SKATE 2025 PARA DANCE

SENIOR								
Style Dance (Swing Medley)								
One Partner Footwork	Hold	No Hold	Choreo Stop	Compulsory	Stationary Lift	Rotational Lift	Combo. Lift	Cluster
Yes	-	Yes	-	Italian Foxtrot Steps 5-31 (Section 2)	-	Yes		-
Free Dance								
One Partner Footwork	Hold	No Hold	Travelling	Choreo. Stop	Stationary Lift	Rotational Lift	Combo. Lift	Cluster
-	Yes	-	Yes	Yes	Yes	-	Yes	No Hold

JUNIOR								
Style Dance (Latin Medley)								
One Partner Footwork	Hold	No Hold	Choreo Stop	Compulsory	Stationary Lift	Rotational Lift	Combo. Lift	Cluster
Yes	-	Yes	-	Golden Samba Steps 1-24 (Section 1)	-	Yes	-	-
Free Dance								
One Partner Footwork	Hold	No Hold	Travelling	Choreo. Stop	Stationary Lift	Rotational Lift	Combo. Lift	Cluster
-	Yes	-	Yes	Yes	Yes	-	Yes	No Hold

YOUTH								
Style Dance (Spanish Medley)								
One Partner Footwork	Hold	No Hold	Choreo Stop	Compulsory	Stationary Lift	Rotational Lift	Combo. Lift	Cluster
Yes	-	Yes	-	Imperial Tango	-	Yes	-	-
Free Dance								
One Partner Footwork	Hold	No Hold	Travelling	Choreo. Stop	Stationary Lift	Rotational Lift	Combo. Lift	Cluster
-	Yes	-	Yes	Yes	Level 3	-	Level 3	No Hold

CADET								
Style Dance (Modern Medley)								
R One Partner Footwork	Hold	No Hold	Choreo Stop	Compulsory	Stationary Lift	Rotational Lift	Combo. Lift	Cluster
Max. Level 3	-	Yes	-	14 Step	-	Max. Level 3	-	-
Free Dance								
One Partner Footwork	Hold	No Hold	Travelling	Choreo. Stop	Stationary Lift	Rotational Lift	Combo. Lift	Cluster
-	Max. Level 3	-	Yes	Yes	Max. Level 3	-	Max. Level 3	No Hold Max. Level 3

ESPOIR							
Compulsory		Little Waltz		Cumbia			
Free Dance							
One Partner Footwork	Hold	No Hold	Travelling	Choreo. Stop	Stationary Lift	Rotational Lift	Combo. Lift
Max. Level 2	-	Max. Level 2	Max. Level 3	Yes	Max. Level 2	-	-

MINIS							
Compulsory		Carlos Tango		Reggae			
Free Dance							
Hold		Travelling		Stationary Lift		Choreo. Stop	
Max. Level 1		Max. Level 2		Max. Level 1		Yes	

TOTS							
Compulsory		And Foxtrot					
Free Dance		Travelling		No Hold		Choreo. pose	
		Max. Level 1		Max. Level 1		2	