



REGLAMENTO PARA LAS COMPETICIONES PATINAJE ARTÍSTICO

2025

Traducido al castellano

EN CASO DE INTERPRETACIÓN DEL CONTENIDO,

PREVALECERÁ LA VERSIÓN EN INGLÉS

Traducido por Isabel Adiego Petisme, juez internacional



**WORLD
SKATE**

INLINE

Por World Skate Artistic Technical Commission

Índice:

1.	PROPIEDAD	4
2.	PATINAJE LIBRE	4
2.1.	CALENTAMIENTO DE LA COMPETICIÓN	4
3.	CONTENIDO TÉCNICO	5
3.1.	GENERAL	5
3.2.	PROGRAMA CORTO	5
3.2.1.	Programa Corto Junior Y Senior	5
3.2.2.	Programa Corto Cadete Y Juvenil	5
3.3.	PROGRAMA LARGO	6
3.3.1.	Programa Largo Senior	6
3.3.2.	Programa Largo Junior	7
3.3.3.	Programa Largo Juvenil	7
3.3.4.	Programa Largo Cadete	8
3.3.5.	Programa Largo Infantil	8
3.3.6.	Programa Largo Alevín	9
3.3.7.	Programa Largo Benjamín	9
4.	ELEMENTOS TÉCNICOS	10
4.1.	SALTOS	10
	○ Definiciones	10
	○ Lutz	11
	○ Porcentajes que incrementan el valor de los saltos	11
	○ Aclaraciones	11
4.2.	PIRUETAS	12
	○ Definiciones	12
	○ Especificaciones generales	13
	○ Posiciones con valor base	13
	○ Posiciones difíciles de las piruetas con valor base	14
	○ Variaciones difíciles	16
	○ Aclaraciones	17
4.3.	FOOTWORK SEQUENCE	19
	○ Definiciones	19
	○ Niveles	20
	○ Features	20
	○ Aclaraciones	20
4.4.	SECUENCIA COREOGRÁFICA	21
5.	QOE	21
5.1.	QOE POSITIVO	21
	○ Features	22
5.2.	QOE NEGATIVO	23
5.3.	ACLARACIONES	24
6.	PENALIZACIONES	24
6.1.	POR EL REFEREE	24
6.2.	POR EL PANEL TÉCNICO	25
6.3.	ACLARACIONES	25
7.	REGLAMENTO GENERAL DEL PATINAJE LIBRE: DESCRIPCIÓN DE SALTOS	25
8.	PROTOCOLO DE LOS ROLES DEL PANEL TÉCNICO Y GUÍA	27
8.1.	TÉCNICO ESPECIALISTA (TS)	27
8.2.	ASISTENTE (AS)	27
8.3.	CONTROLLER (CTR)	27
8.4.	DATA OPERATOR (DO)	27
8.5.	REFEREE (REF)	28

9.	PROCEDIMIENTO GENERAL DEL PANEL TÉCNICO	28
9.1.	PRE-LLAMADAS Y LLAMADAS	28
	○ Pre-Llamadas	29
	○ Llamadas	29
	○ Saltos	29
	○ Piruetas	30
	○ Footwork Sequence	31
	○ Secuencia Coreográfica	33
9.2.	VISUALIZACIÓN DE REVIEWS	33
	○ Gestión de los reviews	33
	○ Reglas para visualizar los reviews	33
	○ Velocidad de los reviews	34
9.3.	INTRODUCCIÓN DE DATOS	34
9.4.	CHECKING Y CONFIRMACIÓN	34
10.	PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA PROGRAMAS CORTOS Y LARGOS	35
11.	ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA LOS SALTOS	35
11.1.	Saltos Under-Rotated	35
11.2.	Saltos Half-Rotated	36
11.3.	Saltos Downgraded	36
11.4.	Solo Jump - Stepping Out	36
11.5.	Jump vs. No Jump	36
11.6.	Saltos de una rotación en Combo Jump	36
11.7.	Entrada de los Saltos	36
11.8.	Cuando se rompe un Combo Jump	37
11.9.	Repetición de Jump y Combo Jump	37
11.10.	Salto Obligatorio no ejecutado	38
12.	ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA LAS PIRUETAS	38
12.1.	Posiciones en una pirueta	38
12.2.	Posiciones básicas y Posiciones con Valor Base	38
12.3.	Posiciones difíciles de la Upright	38
12.4.	Posiciones difíciles de la Sit	39
12.5.	Posiciones difíciles de la Camel y la Heel	40
12.6.	Posiciones difíciles de la Inverted	41
12.7.	Otras variaciones difíciles en Solo Spin y Combo Spin	41
	○ Bonus por el número de rotaciones en la Solo Spin	41
	○ Bonus por Difficult Entry (en Solo Spin y Combo Spin)	41
	○ Difficult Change	41
	○ Sit between Camels	42
	○ Ambas direcciones (Both directions)	42
	○ Tres posiciones básicas (Three basic positions)	42
12.8.	Repetición de Combo Spin	43
12.9.	Posición Upright at final de una Combo Spin	43
12.10.	BREAK en una Combo Spin	43
12.11.	Asignación de features	44
12.12.	Dirección Forward y Backward (Para Camel y Heel)	44
13.	ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA FOOTWORK SEQUENCE	45
13.1.	Protocolo de Panel Técnico durante la Footwork Sequence	45
13.2.	Footwork features	45
14.	PENALIZACIONES	46
14.1.	Elemento Obligatorio no Intentado	46
14.2.	Elemento Ilegal	46
14.3.	Posición Obligatoria	46
14.4.	Tabla de consulta rápida para Caídas	47

1 PROPIEDAD

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

2 PATINAJE LIBRE

La competición consta de de dos partes: un programa corto y un programa largo:

Programa Corto

- Junior y Senior 2:45 minutos +/- 5 segundos.
- Cadete y Juvenil 2:30 minutos +/- 5 segundos.

Programa Largo

- Junior y Senior femenino: 4:00 minutos +/- 10 segundos.
- Junior y Senior masculino de 4:00 a 4:30 minutos.
- Juvenil 3:30 minutos +/- 10 segundos.
- Cadete 3:30 minutos +/- 10 segundos.
- Infantil 3:00 minutos +/- 10 segundos.
- Alevín 2:30 minutos +/- 10 segundos.
- Benjamín 2:00 minutos +/- 10 segundos.

La puntuación tanto del Programa Corto como del Programa Largo consta de dos partes:

- Contenido Técnico
- Componentes Artísticos

2.1 Calentamiento de la competición

- El calentamiento de la competición se considerará parte del evento. Como tal, se aplicarán todas las normas de interrupción del patinaje.
- En INLINE el tiempo de calentamiento se basa en el tiempo de patinaje asignado, si el tiempo lo permite, más dos minutos (2:00). El speaker informará a los concursantes cuando quede un minuto (1:00) en su período de calentamiento.
- En eventos de INLINE, normalmente no habrá más de seis (6) participantes en cada grupo de calentamiento para las categorías Cadete, Juvenil, Júnior y Sénior y ocho (8) para el resto.
- El próximo patinador en competir podrá usar la pista durante la exhibición de las puntuaciones del patinador anterior.
- Al finalizar el período de calentamiento, se permitirá al primer patinador hasta un (1.0) minuto antes de que tenga que entrar a pista.
- Para situaciones excepcionales con respecto al número de participantes y/o limitaciones del tiempo, el ATC puede decidir no aplicar esta regla.

3 CONTENIDO TÉCNICO

El contenido técnico es la suma de los valores obtenidos en cada uno de los elementos técnicos presentados por el patinador. Para consultar los valores de los elementos individuales, por favor consultad la hoja Excel.

Los elementos técnicos que se evaluarán son

- Saltos
- Piruetas
- Secuencias de pasos
- Secuencias coreográficas

3.1 General

- En caso de dudas o circunstancias no establecidas en las normas, el Panel Técnico actuará en beneficio del patinador y del deporte.
- Todos los intentos ocuparán una caja en el sistema y, por tanto, todos los intentos adicionales se asteriscarán y no tendrán valor (0).
- Los elementos en exceso serán llamados por el Panel Técnico. Sin embargo, se asteriscarán y no recibirán valor (0). Estos NO serán considerados elementos ilegales y NO serán penalizados.
- Arrodillarse, estirarse o tumbarse en el suelo está permitido una (1) sola vez durante un máximo de cinco (5) segundos.
- En la hoja del contenido técnico del programa, es obligatorio indicar el tiempo en el que empieza la secuencia de pasos (iniciando la cuenta en el primer movimiento del patinador), la secuencia coreográfica y declarar los intentos de Lutz.

3.2 Programa Corto

- En todos los programas cortos el mismo salto se puede hacer una sola vez, exceptuando un (1) salto que el patinador elija, que podrá realizarse dos veces. Cuando un salto se realice dos veces, como mínimo una debe ser en un combinado.
- La misma posición de pirueta (con el mismo pie, filo y dirección) no se puede realizar más de dos veces en el programa (por ejemplo, máximo dos Camels exteriores adelante con pie derecho, máximo dos Camels interiores atrás con pie derecho, etc).

3.3.1. Programa Corto Junior y Senior

- Un (1) salto tipo Axel: Solo, Doble o Triple.
- Un (1) Combinado de saltos: De dos (2) a cuatro (4) saltos incluyendo los saltos de enlace.
- Un (1) Solo Jump: Simple, Doble o Triple. Los saltos tipo Axel no están permitidos en este elemento.
- Una (1) Pirueta Combinada CoSp que contenga una sola posición (con valor base) con un máximo de un cambio de pie. El patinador/ puede elegir entre Upright, Sit, Camel, Heel o Inverted. Una vez que la posición está alcanzada, no es posible cambiar a otra posición con valor base, pero si se puede cambiar de pie. Puede incluir dos posiciones difíciles (Sideways, Forward, Standard Variation, etc...) y hasta dos variaciones difíciles para las CoSp (Difficult Entry, Difficult Change of Position, Change Direction, etc...). Al menos un cambio es requerido (de una posición básica a una posición difícil, un cambio de pie o cambio de filo manteniendo la misma posición). Todas las posiciones difíciles o variaciones intentadas se considerarán "Used" para los siguientes elementos de piruetas. Nota: la misma feature (Posición difícil o Variación difícil) solo se puede utilizar una vez por programa. Máximo 4 posiciones
- Una (1) Pirueta Combinada CoSp: Mínimo 2 posiciones, **máximo 4 posiciones**. Una de estas posiciones debe ser una Sit. Mínimo dos (2) rotaciones para confirmar.
- Una (1) Footwork Sequence: Máximo cuarenta (40) segundos.

3.3.2. Programa corto Cadete y Juvenil

- Un (1) salto tipo Axel: Solo o Doble
- Un (1) Combinado de saltos CoJo: De dos (2) a cuatro (4) saltos incluyendo los saltos de enlace.
- Un (1) Solo Jump: Simple, Doble o Triple. Los saltos tipo Axel no están permitidos en este elemento.
- Una (1) Pirueta Combinada CoSp que contenga una sola posición (con valor base) con un máximo de un cambio de pie. El patinador puede elegir entre Upright, Sit, Camel, Heel o Inverted. Una vez que la posición está alcanzada, no es posible cambiar a otra posición con valor base, pero si se puede cambiar de pie. Puede incluir dos posiciones difíciles (Sideways, Forward, Standard Variation, etc...) y hasta dos variaciones difíciles

para las CoSp (Difficult Entry, Difficult Change of Position, Change Direction, etc...). Al menos un cambio es requerido (de una posición básica a una posición difícil, un cambio de pie o cambio de filo manteniendo la misma posición). Todas las posiciones difíciles o variaciones intentadas se considerarán "Used" para los siguientes elementos de piruetas. Nota: la misma feature (Posición difícil o Variación difícil) solo se puede utilizar una vez por programa. Máximo 4 posiciones

- Una (1) Pirqueta Combinada CoSp: Mínimo 2 posiciones, **máximo 4 posiciones**. Una de estas posiciones debe ser una Sit. Mínimo dos (2) rotaciones para confirmar.
- Una (1) Footwork Sequence: Juvenil: Máximo nivel 4, máximo (40) segundos, Cadete: Máximo nivel 3, máximo treinta (30) segundos.

3.3 Programa Largo

- Para todas las categorías: En los programas largos en donde dos Combo Spin están permitidas, estas deben ser diferentes. Esto significa que dos posiciones con valor base iguales (filo, pie y dirección) no pueden ser presentadas de forma consecutiva ni en el mismo orden en ambas Combo Spin. ver sección 12.8.
- Para todas las categorías: El mismo Combo Jump solo puede presentarse una vez por programa. Ver sección 11.9.

3.4.1. Programa Largo Senior

Elemento	Aclaraciones
Saltos	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 9 saltos para chicos y 8 saltos para chicas excluyendo los saltos de conexión de (1) rotación. - Máximo 3 combinados. Solo uno de ellos puede contener cinco (5) saltos, incluyendo los saltos de conexión. El resto de los combinados de saltos pueden contener un máximo de tres (3) saltos, incluyendo los saltos de conexión. - La presencia de un salto tipo Axel es obligatoria - Axel, Simples, Dobles y Triples no se pueden presentar más de dos veces como saltos con valor técnico. Si se presentan dos veces, uno de ellos debe estar en combinación. Para que un salto se considere "repetido" debe tener la misma nomenclatura. Por ejemplo: la misma entrada y número de rotaciones. 1T y 2T no son repetidos.
Piruetas	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo tres piruetas. Mínimo dos (al menos una de cada tipo): <ul style="list-style-type: none"> - Una Solo Spin - Una Combo Spin (Máximo 4 posiciones) - Una posición con el mismo valor base (y con el mismo pie y filo) no podrá presentarse más de dos veces. - En Combo Spin, mínimo (2) rotaciones por posición
Footwork Sequence	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 1 Footwork Sequence. Máximo cuarenta (40) segundos
Secuencia Coreográfica	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 1 Choreo Sequence. Patrón libre y máximo treinta (30) segundos.

3.4.2. Programa Largo Junior

Elemento	Aclaraciones
Salto	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 9 saltos para chicos y 8 saltos para chicas excluyendo los saltos de conexión de (1) rotación. - Máximo 3 combinados. Solo uno de ellos puede contener cinco (5) saltos, incluyendo los saltos de conexión. El resto de los combinados de saltos pueden contener un máximo de tres (3) saltos, incluyendo los saltos de conexión. - La presencia de un salto tipo Axel es obligatoria - Axel, Simples, Dobles y Triples no se pueden presentar más de dos veces como saltos con valor técnico. Si se presentan dos veces, uno de ellos debe estar en combinación. Para que un salto se considere “repetido” debe tener la misma nomenclatura. Por ejemplo: la misma entrada y número de rotaciones. 1T y 2T no son repetidos.
Piruetas	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo tres piruetas. Mínimo dos (al menos una de cada tipo): <ul style="list-style-type: none"> - Una Solo Spin - Una Combo Spin (Máximo 4 posiciones) - Una posición con el mismo valor base (y con el mismo pie y filo) no podrá presentarse más de dos veces. - En Combo Spin, mínimo (2) rotaciones por posición
Footwork Sequence	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 1 Footwork Sequence. Máximo cuarenta (40) segundos
Secuencia Coreográfica	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 1 Choreo Sequence. Patrón libre y máximo treinta (30) segundos.

3.4.3. Programa Largo Juvenil

Elemento	Aclaraciones
Salto	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 8 saltos excluyendo los saltos de conexión de (1) rotación. - Máximo tres (3) combinados de saltos. Solo uno de ellos puede contener cinco (5) saltos, incluyendo los saltos de conexión. El resto de los combinados de saltos pueden contener un máximo de tres (3) saltos, incluyendo los saltos de conexión. - Al menos uno de los saltos debe ser un doble - La presencia de un salto tipo Axel es obligatoria - Axel, Simples, Dobles y Triples no se pueden presentar más de dos veces como saltos con valor técnico. Si se presentan dos veces, uno de ellos debe estar en combinación. Para que un salto se considere “repetido” debe tener la misma nomenclatura. Por ejemplo: la misma entrada y número de rotaciones. 1T y 2T no son repetidos.
Piruetas	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo tres piruetas. Mínimo dos (al menos una de cada tipo): <ul style="list-style-type: none"> - Una Solo Spin - Una Combo Spin (Máximo 4 posiciones) - Una posición con el mismo valor base (y con el mismo pie y filo) no podrá presentarse más de dos veces. - En Combo Spin, mínimo (2) rotaciones por posición

Footwork Sequence	- Máximo 1 Footwork Sequence. Máximo cuarenta (40) segundos. Máximo nivel 4
Secuencia Coreográfica	- Máximo 1 Choro Sequence. Patrón libre y máximo treinta (30) segundos.

3.4.4. Long program Cadet

Elemento	Aclaraciones
Salto	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 8 saltos excluyendo los saltos de conexión de (1) rotación. - Máximo dos (2) combinados de saltos. Solo uno de ellos puede contener cinco (5) saltos, incluyendo los saltos de conexión. El resto de los combinados de saltos pueden contener un máximo de tres (3) saltos, incluyendo los saltos de conexión. - Al menos uno de los saltos debe ser un doble - La presencia de un salto tipo Axel es obligatoria - Axel, Simples, Dobles y Triples no se pueden presentar más de dos veces como saltos con valor técnico. Si se presentan dos veces, uno de ellos debe estar en combinación. Para que un salto se considere “repetido” debe tener la misma nomenclatura. Por ejemplo: la misma entrada y número de rotaciones. 1T y 2T no son repetidos.
Piruetas	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo tres piruetas. Mínimo dos (al menos una de cada tipo): <ul style="list-style-type: none"> - Una Solo Spin - Una Combo Spin (Máximo 4 posiciones) - Una posición con el mismo valor base (y con el mismo pie y filo) no podrá presentarse más de dos veces. - En Combo Spin, mínimo (2) rotaciones por posición
Footwork Sequence	- Máximo 1 Footwork Sequence. Máximo treinta (30) segundos. Máximo nivel 3
Secuencia Coreográfica	- Máximo 1 Choro Sequence. Patrón libre y máximo treinta (30) segundos.

3.4.5. Programa Largo Infantil

Elemento	Aclaraciones
Salto	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 7 saltos excluyendo los saltos de conexión de (1) rotación. - Máximo dos (2) combinados de saltos de 2 a 3 saltos incluyendo saltos de conexión. - La presencia de un salto Axel Simple (1A) es obligatoria - No se permiten saltos de más de dos rotaciones. - Axel, Simples y Dobles no se pueden presentar más de dos veces como saltos con valor técnico. Si se presentan dos veces, uno de ellos debe estar en combinación. Para que un salto se considere “repetido” debe tener la misma nomenclatura. Por ejemplo: la misma entrada y número de rotaciones. 1T y 2T no son repetidos.
Piruetas	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo tres piruetas. Mínimo dos (al menos una de cada tipo): <ul style="list-style-type: none"> - Una Solo Spin

	<ul style="list-style-type: none"> - Una Combo Spin (Máximo 4 posiciones) - Una posición con el mismo valor base (y con el mismo pie y filo) no podrá presentarse más de dos veces. - En Combo Spin, mínimo (2) rotaciones por posición
Footwork Sequence	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 1 Footwork Sequence. Máximo treinta (30) segundos. Máximo nivel 3
Secuencia Coreográfica	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 1 Choreo Sequence. Patrón libre y máximo treinta (30) segundos. Debe incluir un elemento de patinaje “claro” y “visible” (Ina bauer, spread eagle, posición camel, posición artística upright sobre un pie, etc.).

3.4.6. Programa Largo Alevín

Elemento	Aclaraciones
Salto	<ul style="list-style-type: none"> - Se permite un máximo de 6 saltos. - Máximo dos (2) combinados de saltos de 2 saltos. - La presencia de un salto tipo Axel es obligatoria - Se permiten solo saltos de 1 rotación, salto Waltz y Axel simple (1A), doble Toe loop (2T) y doble Salchow (2S) tanto sueltos como en combinación. - El mismo salto no se puede presentar más de dos veces. Si se presentan dos veces, uno de ellos debe estar en combinación. Para que un salto se considere “repetido” debe tener la misma nomenclatura. Por ejemplo: la misma entrada y número de rotaciones. 1T y 2T no son repetidos.
Piruetas	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo dos piruetas. Solo se permiten Upright, Sit y Camel. - Debe haber una pirueta de las siguientes en el programa: <ul style="list-style-type: none"> - Una Solo Spin - Una Combo Spin (Máximo 3 posiciones) - Una posición con el mismo valor base (y con el mismo pie y filo) no podrá presentarse más de dos veces. - En Combo Spin, mínimo (2) rotaciones por posición
Footwork Sequence	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 1 Footwork Sequence. Máximo treinta (30) segundos. Máximo nivel 2
Secuencia Coreográfica	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 1 Choreo Sequence. Patrón libre y máximo treinta (30) segundos. Debe incluir un elemento de patinaje “claro” y “visible” (Ina bauer, spread eagle, posición camel, posición artística upright sobre un pie, etc.).

3.4.7. Programa Largo Benjamín

Elemento	Aclaraciones
Salto	<ul style="list-style-type: none"> - Se permite un máximo de 5 saltos.. - Máximo un (1) combinado de saltos de 2 saltos. - Se permiten solo saltos de 1 rotación, salto Waltz y Axel simple (1A) tanto sueltos como en combinación. - El mismo salto no se puede presentar más de dos veces. Si se presentan dos veces, uno de ellos debe estar en combinación.

Piruetas	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo dos piruetas. Solo se permiten Upright, Sit y Camel. - Debe haber una pirueta de las siguientes en el programa: <ul style="list-style-type: none"> - Una Solo Spin - Una Combo Spin (Máximo 3 posiciones) - Una posición con el mismo valor base (y con el mismo pie y filo) no podrá presentarse más de dos veces. - En Combo Spin, mínimo (2) rotaciones por posición
Footwork Sequence	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 1 Footwork Sequence. Máximo treinta (30) segundos. Máximo nivel 1. - Para alcanzar el nivel 1 en categoría Benjamín se debe tener uno de cada uno de los cuatro (4) giros y pasos confirmados: cruzado por delante, tres interior, tres exterior y mohawk abierto.
Secuencia Coreográfica	<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 1 Choro Sequence. Patrón libre y máximo treinta (30) segundos. Debe incluir un elemento de patinaje “claro” y “visible” (Ina bauer, spread eagle, posición camel, posición artística upright sobre un pie, etc.).

4 ELEMENTOS TÉCNICOS

4.1 Saltos

Los saltos tendrán algunas consideraciones especiales para el Patinaje Artístico Inline: El aterrizaje de los saltos podrá ser asistido levemente por el freno. Esta ayuda consistirá simplemente en amortiguar el impacto del patín en el suelo (sin durar más de un segundo) en vez de una completa ayuda, para prevenir al patinador de una pérdida en su equilibrio.

Definiciones

- **Solo jump SoJo:** cualquier salto con entrada reconocida, salida y fase de vuelo reconocida. Es un salto aislado, es decir, se ejecuta solo.
- **Combinado de saltos CoJo:** como mínimo dos (2) saltos consecutivos en los que el filo de aterrizaje del primer salto es el filo de entrada del segundo.
- **Saltos de conexión (no jumps):** saltos de una sola vuelta realizados dentro de un combinado de saltos, por eso se les llama “saltos de conexión”. No tienen valor.
- Un salto se considerará **Under rotated** si el número de rotaciones es incompleto por $\frac{1}{4}$ o menos de rotación. Se indicará con el símbolo “<”. El sistema disminuirá el valor base del salto un 30% para saltos de una (1) sola vuelta y dobles, y un 20% para triples y cuádruples. Cuando el aterrizaje de un salto es ejecutado en una curva con un máximo de falta de rotación de 1/12 (5 minutos), y no hay rotación sobre el freno para corregir esta falta y la descripción de la curva se mantiene, el salto se considerará entero.
- Un salto se considerará **Half rotated** si el número de vueltas es incompleto por más de $\frac{1}{4}$ hasta e incluida $\frac{1}{2}$ rotación. Se indicará con el símbolo “<<”. El sistema disminuirá el valor base del salto un 50% para saltos de una (1) vuelta y dobles, un 40% para triples y un 30% para cuádruples.
- Un salto se considerará **Downgraded** si falta más de $\frac{1}{2}$ vuelta sobre el total de rotaciones requeridas. Se indicará con el símbolo “<<<”. El sistema asignará el valor del salto de una rotación menos, por ejemplo, un triple Salchow downgraded tendrá el valor de un doble Salchow. El mismo símbolo (<<<) será aplicado a los saltos que pueden ser comidos en la entrada como el Toe-Loop y el Salchow. El Toe-Walley será llamado y contado como un Toe-Loop.

Lutz

Si el patinador declara Lutz en su en la hoja de contenido técnico pero realiza un Flip, se llamará como “Lutz No Edge”. Si el patinador no declara Lutz en la hoja de contenido técnico, el salto será llamado por el Panel Técnico como sea visto (Flip o Lutz).

Requerimientos técnicos para llamar un Lutz:

- Clara ejecución de un filo exterior atrás en el momento de alargamiento de la pierna libre por detrás para la picada. El filo debe ser claro y reconocible, no plano.
- El despegue se ejecuta con el freno detrás y claramente paralelo al pie que patina y la trayectoria del salto es hacia la parte exterior del salto. Tiene que parecer el diseño de un “counter” en lo que se refiere al dibujo descrito por el salto entre la pierna estirada y el aterrizaje.
- El peso se debe mantener en la rueda trasera durante la picada, el acercamiento a la parte de atrás del pie y en el momento previo a la elevación (independientemente de que una ayuda del hombro pueda parecer en interior).

Es importante asegurar que el patinador no cambia de filo bruscamente una vez que la pierna libre se ha estirando atrás antes de la picada. Esto se puede verificar observando el movimiento del tobillo durante esta secuencia (estiramiento atrás y picada).

Porcentajes que incrementan el valor de los saltos:

Lo siguiente será aplicado para todas las Situaciones en donde los saltos tendrán su valor base incrementado por un porcentaje:

- Si un salto es ejecutado después de la mitad del programa, se incrementará un 10% su valor base en el programa largo de las categorías Cadete, Juvenil, Júnior y Sénior.
- Si un salto se presenta en combinación, tendrá un porcentaje de incremento en su valor base
- Si los saltos (**completos, under-rotated o half-rotated**) son presentados en una combinación sin uso de saltos de conexión, los porcentajes serán los siguientes:
 - 10% axel-double toe-loop (solo para Alevín)
 - 10% doble-doble (solo para Alevín, Infantil y programa largo de Cadete).
 - 20% doble-triple/triple-doble.
 - 30% triple-triple.

Nota: Doble Áxel se considera como un ‘triple’ para este propósito.

Nota: los saltos Downgraded NO incrementarán su valor con bonus.

Aclaraciones:

Elemento	Aclaraciones
Saltos	<ul style="list-style-type: none">• Un Toe-Loop abierto (cuando el patinador utiliza un toe-loop entre los saltos de un combinado para salvar el elemento por una pérdida de control), será considerado como un “Stepping out” por los jueces y será llamado como NO JUMP, ocupando una caja.• Áxel, dobles y triples pueden realizarse dos veces. Si se presentan dos veces, uno debe estar combinado. Por ejemplo, si el patinador cae en el 2F suponiendo fuera el primer salto de un combinado (se le considerará Solo Jump) y luego realiza otro 2F, el sistema asteriscará el segundo (puesto que es el segundo 2F ejecutando sin combinación).• El salto de Waltz será aceptado como intento del elemento obligatorio Áxel.• Los Solo Jump, incluyendo los de una sola rotación, serán llamados en

	<p>todas las categorías.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para los saltos solos que se ejecuten sin una transición y tengan una clara intención coreográfica (excepto en Benjamín y Alevín), el TP tendrá la autoridad de no llamarlos. • Los saltos Half rotated en los que el patinador se abre desde la posición de cierre en el aire y aterrizan en posición abierta (aterrizaje no codificado) se llamarán DOWNGRADED. • Los saltos aterrizados a dos pies (sin posición cruzada) se llamarán DOWNGRADED.
Combinados de saltos	<ul style="list-style-type: none"> • Cualquier cambio de pie entre saltos, con una clara transferencia de peso, significa una rotura en la combinación y será considerado como dos elementos. • Para Junior y Senior: si entre los dobles y/o los triples hay más de un salto de conexión, el siguiente salto no tendrá el incremento de porcentaje de su valor base en la combinación. • Un doble tres en el aterrizaje de cualquier salto detendrá el combo. • En general, para salvar un combinado de saltos con un aterrizaje defectuoso, debería haber al menos media rotación de un salto en el aire más un giro de tres para corregir la falta de rotación para continuar con el combinado de saltos. • De infantil a senior, los saltos de una rotación serán llamados, acreditados y contados en lo que se refiere al número total de saltos, cuando estén en la primera o última posición de un Combinado de Saltos. El resto serán considerados saltos de conexión y en consecuencia recibirán la nomenclatura NJ. • En Junior y Senior, los saltos de una rotación colocados en la primera o última posición de la combinación de saltos no tendrán valor (se les pondrá un asterisco) y contarán dentro del número total de saltos permitidos en el programa. • El mismo combinado de saltos no se puede presentar más de una vez, si esto ocurre, el segundo combo jump será asteriscado y no se le dará valor.
Lutz	<p>Es responsabilidad del Panel Técnico llamar el Lutz si se cumplen las características técnicas requeridas. Si el Lutz está declarado pero no cumple las características técnicas, el Panel Técnico llamará "Lutz no edge" y el sistema le dará al elemento un 70% de su valor y los jueces lo valorarán de acuerdo con las pautas.</p>

4.2 Piruetas

Definiciones:

- **La posición en una pirueta:** la posición de una pirueta se define por el filo, el pie y la posición del cuerpo. Las posiciones básicas son:
 - Upright spins: son aquellas en las que el cuerpo permanece de pie. La pierna que patina debe estar estirada o ligeramente doblada.
 - Sit spins: las caderas no pueden estar más altas que la rodilla del pie que patina.
 - Camel: la posición de la pierna libre (rodilla y talón) no puede estar debajo de la cadera que patina. **Además del filo, esta posición tendrá dos posibles codificaciones: Dirección Forward (CFD), Dirección Backwards (CBD) Consultar la diferencia de puntuación entre ambas en el documento "Inline values table."**

- **Otras posiciones de piruetas:** pueden ser llamadas porque tienen un valor base definido en el sistema son:
 - Heel: Esta posición tendrá dos posibles codificaciones: Dirección Forward (HFD), Dirección Backwards (HBD) Consultar la diferencia de puntuación entre ambas en el documento "Inline values table."
 - Inverted

Todas ellas tendrán su correspondiente pie y filo, que las definirán.

- **Solo spin SSp:** pirueta de una única posición con un filo y un pie específico, SIN cambio de posición, pie o filo.
- **Piruetas Combinadas CoSp:** pirueta en la que el patinador cambia de pie y/o posición y/o filo. El Panel Técnico llamará a cada posición durante la Pirueta Combinada y el sistema le añadirá los valores de cada posición llamada.

Especificaciones generales:

Una pirueta se considerará completada cuando el patinador cumpla las siguientes reglas:

- **Solo Spin:** Mínimo de tres (3) rotaciones continuas ya en la posición alcanzada para ser llamada
- **Combo Spin:** Para todas las categorías: Mínimo dos posiciones con la rotación y posición correctas. Cada posición deberá tener un mínimo de dos (2) rotaciones continuas con la postura corporal requerida ya alcanzada para ser llamada.
- El eje de rotación de cada pirueta puede estar asistido por el freno u oscilar entre la primera rueda y el freno, debido a la dificultad de marcar un eje con el patín de línea y la alta fricción angular producida por tener las ruedas adjuntas en un eje fijo y no flexible. Por esta razón, las piruetas de patinaje artístico Inline generalmente carecerán de eje, haciendo que los jueces centren más su atención en la correcta ejecución de la posición (desde una perspectiva postural) y en el número de rotaciones alcanzadas por el patinador.
- Las piruetas combinadas para Cadete, Juvenil, Junior y Senior pueden tener un máximo de cinco (5) posiciones, para Infantil cuatro (4) posiciones y para Alevín y Benjamín un máximo de tres (3) posiciones.

Posiciones con valor base:

Las posiciones con valor base (sin variaciones) para las piruetas son:

- **Upright:** Cuando la pierna que patina está estirada o ligeramente doblada pero el cuerpo no está paralelo al suelo.
- **Sit:** La cadera de la pierna portante no debe estar por encima de la altura de la rodilla de la pierna que patina. La línea formada por la zona del cuádriceps de la pierna portante estará a una altura máxima paralela con el suelo.



- **Camel:** Cuerpo paralelo con el suelo y la pierna libre por detrás con la rodilla o la punta del

patín más alta que el nivel de la cadera que patina.

- **Heel:** Es una pirueta en posición Camel pero ejecutada en el talón. Es decir, levantando dos ruedas del patín portante y haciendo rotaciones en una sola rueda.



- **Inverted:** Es una pirueta en posición Camel pero con el cuerpo boca arriba (en posición invertida). Dada la dificultad de alcanzar esta posición con patines de Inline, los siguientes mínimos se deben conseguir para llamar la pirueta Inverted: al menos un 80% del tronco, ambos hombros y al menos una cadera deben mirar hacia arriba y estar paralelos al suelo.

Posiciones difíciles de las piruetas con valor base

Las posiciones difíciles son todas aquellas posiciones que impactan en la posición básica (con valor base),, haciéndola más difícil y artísticamente interesante. Cada posición difícil será contada una única vez por programa (el primer intento).

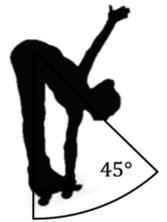
Posición valor base	Posición difícil	Código	Valor añadido a la posición con valor base
Upright	Biellmann	UB	2 +80%
	Biellmann Heel	UBH	3 +40%
	Split	US	1 + 50%
	Torso	UT	1 + 40%
	Layback	UL	1
	Forward	UF	1
	Heel	UH	50%
Sit	Twist	ST	60%
	Forward	SF	40%
	Behind	SB	20%
Camel	Forward	CF	40%
	Sideways	CS	60%
	Layover	CL	20%
Heel	Forward	HF	40%
	Sideways	HS	60%
	Layover	HL	20%
Inverted	Bryant	IB	25%
Any	Standard Variation	SV	20%

Aparte de estas variaciones, cualquier posición difícil que no esté incluida en este manual puede ser considerada como característica positiva si añade movimientos corporales que afecten al equilibrio, y como consecuencia, aumentan la dificultad de la pirueta. **La posición ha de ser innovadora, alterando el equilibrio y aumentando la dificultad de la pirueta. Cualquier intento pobre de las posiciones listadas no será considerado como variación..** El Panel Técnico tiene la posibilidad de tomar esta decisión y llamar “Standard Variation” (SV).

En este caso, el valor base se incrementará un 20%. La Standard Variation se puede usar una sola vez en cada posición básica (Upright, Sit, Camel o Heel) y programa, por lo que contará un máximo de 3 Standard Variations por programa.

Posiciones difíciles para la pirueta Upright

- Forward: El torso debe estar inclinado hacia adelante hasta un máximo 45° el ángulo es creado con el pie que patina.



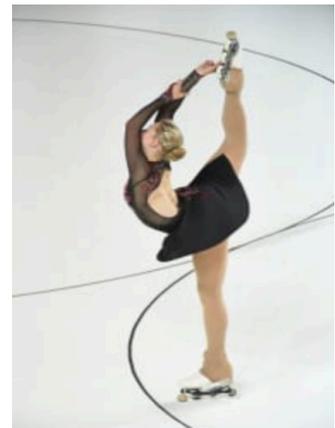
- Layback: La posición Layback es aquella en la que la cabeza y los hombros están inclinados hacia atrás, mirando hacia el techo, con la espalda arqueada. La posición de la pierna libre es opcional.

- Split: La posición Upright debe ser clara. La pierna libre tiene que tener un ángulo entre 150° y 180° con la pierna que patina.



- Torso Sideways. El patinador tiene que estar en posición split. El pecho debe estar en un espacio diferente (de la postura del cuerpo) o ligeramente separado de la pierna libre.

- Biellmann: El pie libre debe estar por encima de la cabeza y estar cogido por al menos una mano por la parte de atrás de la espalda. El agarre debe estar muy cerca del eje de rotación, y la espalda debe estar arqueada. La pierna portante debe estar lo más estirada posible. Los grados entre la espalda y los isquiotibiales de la pierna libre tienen que ser de menos de 90.

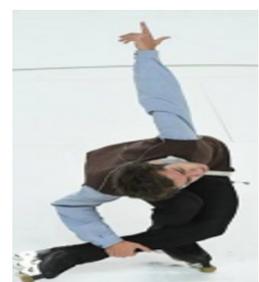


Posiciones difíciles para la pirueta Sit



- Forward: La pierna libre está estirada hacia adelante y el torso completamente inclinado sobre dicha extremidad. La cabeza y la frente deben estar cerca de la rodilla de la pierna libre.

- Twist: Pierna hacia el lado y el punto de equilibrio desplazado a un lado (hasta que los hombros estén casi perpendiculares a la superficie de patinaje).



- Behind: Pierna libre por detrás estirada o doblada.



Posiciones difíciles para la pirueta Camel

- Forward: Posición Camel con la pierna/pie libre sostenida con la mano correspondiente o la mano opuesta. El torso debe estar inclinado hacia adelante y la espalda debe estar arqueada.
- Sideways: La línea de los hombros debe estar girada verticalmente y perpendicular al suelo. La pierna libre agarrada por la espalda.
- Layover: La línea de los hombros debe estar girada verticalmente y perpendicular al suelo pero sin agarrar la pierna libre agarrada por la espalda. La cadera estará abierta, es decir, también girada hacia el lado.



Posiciones difíciles para la pirueta Heel

- Layover: Similar a la posición Camel Layover pero en el talón.
- Forward and Sideways: Mismas variaciones que en la Camel pero en el talón.

Posiciones difíciles para la pirueta Inverted

- Bryant: Con la pierna libre agarrada transversalmente y al menos un 80% del tronco, ambos hombros y al menos una cadera mirando hacia arriba y paralelo al suelo. La dificultad está en la fase de centrado de la pirueta, puesto que va desde una posición Camel con la pierna agarrada hasta una posición Inverted con la pierna agarrada.

Variaciones difíciles

Las variaciones difíciles son los movimientos o combinaciones de movimientos que hacen que la pirueta sea más difícil y que suponga un reto. Cada variación difícil será contada una sola vez por programa (el primer intento).

Variación Difícil	Opciones	Código	Valor y aplicación
Entrada difícil	Fly camel	DE	15% solo en la primera posición si ésta se confirma
	Butterfly		
	Leg Hold		
	Illusion		
Cambio difícil (de posición/pie)	Butterfly	DC	15% en las posiciones de después del cambio
	Fly (Camel/Sit)		
	Illusion		
	No listado		
Sit in between Camel (Sit entre Camel)		SBC	15% en la Sit y en todas las posiciones de después
Rotaciones en las	5 o más	R5	20%

Solo Spin	3 o más para Inverted y Biellmann	R3	20%
Usar ambas direcciones de rotación		CW	60% en todas las posiciones después del cambio de dirección
Tres (3) posiciones básicas diferentes consecutivas en un pie		3BP	20% en las tres posiciones básicas ejecutadas de forma consecutiva

Aclaraciones

Elemento	Aclaraciones
General	<ul style="list-style-type: none"> Una posición Upright básica usada como salida de una pirueta de una sola posición no será considerada como otra posición de la pirueta independientemente de las rotaciones que se ejecuten. Añadir movimientos corporales que afecten el equilibrio y, en consecuencia, incrementan la dificultad de la pirueta, será considerado como una “feature”. TODAS las posiciones difíciles solo están permitidas una vez por programa. Si se presentan una segunda vez, la posición básica (Camel, Sit, Upright, Heel o Inverted) se marcará con un asterisco y no tendrá valor.
Spin Not Confirmed (no value)	<ul style="list-style-type: none"> Caída antes de iniciar la pirueta (en la entrada o en el traveling) o durante la ejecución de la misma sin que el número mínimo de rotaciones requeridas se haya completado. Posición requerida no cumplimentada. Menos de tres (2) rotaciones en la posición requerida para las piruetas de una posición y menos de dos (2) rotaciones para las posiciones de una combinada en todas las categorías. Si en una pirueta no se alcanza una posición correcta, el Panel Técnico llamará la pirueta seguida de la expresión “not confirmed”.
Piruetas combinadas CoSp	<ul style="list-style-type: none"> En una pirueta combinada, si solo una (1) de las posiciones está confirmada por el Panel Técnico, toda la pirueta será asteriscada y no recibirá valor. El cambio de posición de una posición básica (posición con valor base) a una posición difícil será considerado un cambio de posición si hay como mínimo de dos (2) posiciones en todas las categorías antes y después del cambio de posición, por ejemplo de Sit a Sit forward se considera un cambio de posición. Cualquier cambio de pie, filo o posición corporal significa dos posiciones diferentes. Si el patinador presenta una posición con valor base y una posición difícil, nos encontramos ante dos (2) posiciones diferentes. Por ejemplo: <i>Camel + Camel Forward</i> = 2 posiciones. Si la posición de antes y de después de un Difficult Change es no confirmada (no spin), el cambio difícil será llamado pero no se aplicará el bonus correspondiente. Para las features Sit in between Camel y Difficult Change, en el momento que haya cualquier posición no confirmada, dejará de aplicarse el bonus. Para que dos Combo Spins sean “diferentes”, el patinador no puede hacer el mismo tipo de posición de pirueta (pie / filo / dirección) consecutivamente y en el mismo orden en ambas combinadas. Si esto ocurre, la segunda

	<p>combinada será asteriscada y no tendrá valor.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Para que una Upright sea llamada y contada como posición al final de una Combo Spin, tiene que mostrar una de las características siguientes: una variación difícil reconocida en posición, una posición artística clara, con las piernas en pirouette o cruzadas o con los brazos en una posición artística clara o estar presentada después de un cambio de pie. ● No puede haber dos cambios consecutivos de pie entre las posiciones de una pirueta combinada sin realizar al menos una posición entre medio. ● Una combo spin se romperá por: <ul style="list-style-type: none"> ○ Una caída. ○ Si hay dos cambios consecutivos de pie entre las posiciones de una pirueta combinada. ○ Cambio de pie con un claro cambio de eje. ○ Dos pies en el suelo entre las piruetas de la combinación con una transferencia de peso evidente. <p>Si esto ocurre, todas las posiciones / variaciones de piruetas ejecutadas después del Break la pirueta serán asteriscadas y no recibirán valor. Ver sección 12.10. Si esto conlleva a que solo una posición es confirmada, la combinación entera será asteriscada y no tendrá valor.</p> <p>Si la sit obligatoria es asteriscada, la combinación entera (la totalidad de las posiciones confirmadas) obtendrá sólo un 50% de su valor.</p>
<p>Posiciones Obligatorias</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● En ambos programas, corto y largo, cuando sea obligatorio hacer una posición y esta no sea intentada, el patinador será penalizado con un (1.0) punto. ● Cuando una posición es obligatoria y el patinador no consigue realizar, la combinación entera obtendrá sólo un 50% de su valor. En el programa largo: si la posición sit obligatoria está intentada en ambos intentos pero no está confirmada en ninguna, entonces la combinación con menor obtendrá sólo un 50% de su valor.
<p>Entrada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Para alcanzar cualquier posición el patinador no debe exceder el número mínimo de rotaciones establecido para que una pirueta sea llamada. Si no se cumple esta regla, la preparación y posición será contada como DOS (2) posiciones diferentes y el resultado final afectará al cómputo global del programa (por ejemplo si una Solo Spin se convierte en Combo Spin). - Ejemplo 1: Si el patinador realiza dos rotaciones en posición Camel para preparar una Heel, la pirueta se llamará: <i>Combo Spin (Camel confirmed + Heel confirmed)</i>.
<p>Posiciones difíciles / Variaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Una variación o posición difícil de la pirueta será contada una sola vez durante el programa. Por ejemplo, la posición Forward para la Sit se contará solo una vez como posición difícil en todo el programa. <p>No hay límite del número de variaciones/posiciones difíciles usadas. Sin embargo, sólo una posición difícil puede ser presentada por posición. Por ejemplo, en una combo spin de cuatro posiciones básicas, el patinador puede presentar hasta 4 posiciones difíciles, una por cada posición básica. Si el patinador presenta más de una posición difícil por posición básica el panel técnico sólo llamará la posición con mayor valor técnico. Por ejemplo, si un patinador presenta una upright en heel con una posición split, el panel técnico sólo llamará la posición split.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Si la posición de después de una entrada difícil está no confirmada (no spin), la entrada difícil no estará confirmada. ● Para confirmar un Difficult Change, tanto la pirueta de delante como la de después del cambio deben estar confirmadas. ● El salto en una pirueta deberá tener alguna de las siguientes posiciones en el aire: <ul style="list-style-type: none"> ○ Posición Sit. ○ Butterfly split: cuerpo, brazos y piernas extendidos y paralelos. Aterrizar en el freno está permitido. ○ Flying Camel.
Bonus por 3 posiciones básicas con el mismo pie	<ul style="list-style-type: none"> ● Las tres posiciones básicas (Upright, Sit, Camel) deben estar ejecutadas de forma consecutiva con el mismo pie independientemente del orden. ● Las tres posiciones básicas deben estar confirmadas. ● Este bonus es compatible con otras features, por lo que las tres posiciones básicas pueden estar presentadas con variaciones difíciles (por ejemplo: Camel Forward + Sit Behind + Upright Split).
Llamadas	<ul style="list-style-type: none"> ● Todas las posiciones de la Combo Spin serán llamadas por el Panel Técnico. El sistema y el Juez Árbitro comprobarán si cada pirueta/posición tiene que ser contada o no basándose en las limitaciones del reglamento. ● Caídas: en una Solo Spin, la pirueta será confirmada sólo si consiguen dos (2) rotaciones completas antes. En una Combo Spin, las posiciones alcanzadas antes de la caída (considerando el mínimo número de rotaciones establecido por posición en cada categoría), estará confirmada.
Piruetas en exceso	<p>Cuando un patinador realice la misma posición más de dos veces, el sistema no añadirá el valor a las piruetas ejecutadas en exceso.</p>

4.3 Footwork Sequence (Secuencia de pasos)

Definiciones:

- **Giros a un pie:** los giros son todas las dificultades técnicas listadas y que implican un cambio de dirección sobre el mismo pie: traveling (traveling - dos rotaciones completas ejecutadas rápidamente para ser considerado ya que de otra manera se considerarán giros de tipo tres), tres, brackets, loops (bucle), counters (contra-rocking), rockers.
- **Giros de dos pies:** Mohawks, Choctaws. Para los Choctaws, el filo de salida tiene que ser usado para definir la dirección del giro (por ejemplo: LFI - RBO, la dirección será considerada antihoraria).
- **Pasos:** son todas las dificultades técnicas que pueden ser ejecutadas manteniendo la misma dirección o cambiando la dirección cambiando también el pie: pasos sobre el freno, chasses, cambios de filo, cross rolls.

Nota: saltos de media rotación o de una rotación sobre uno o dos pies no serán considerados giros o pasos. Patinar hacia adelante y hacia atrás no se considera un cambio de dirección.

- **Cluster:** secuencia de como mínimo tres (3) giros diferentes ejecutados sobre el mismo pie, el giro de tres será contabilizado como giro para el cluster.
- **Body Movements:** los movimientos coreográficos de los brazos, el tronco, la cabeza, la pierna libre, deben afectar claramente al equilibrio del patinador. Para ser considerados

como tal, deben implicar al menos dos partes del cuerpo.

- **Features para nivel base:**

- El patinador debe incluir pasos / elementos de enlace.
- El patrón es libre, debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ de la longitud de la pista. Tiene un límite de tiempo según cada categoría.

Niveles

Nivel Base - StB	Nivel 1 - St1	Nivel 2 - St2	Nivel 3 - St3	Nivel 4 - St4
Una secuencia de pasos que cumpla con los requisitos básicos y las especificaciones mínimas para ser llamada por el Panel Técnico.	Nivel B Y realizar 4 giros y debe incluir una (1) feature a elegir (entre la del tipo 1 o tipo 2).	Nivel B Y realizar 6 giros y debe incluir dos (2) features diferentes (una de ellas debe ser del tipo 1 o tipo 2)	Nivel B Y realizar 8 giros y debe incluir tres (3) features diferentes.	Nivel B Y realizar 10 giros y debe incluir cuatro (4) features diferentes.

Features

1. **Movimientos corporales:** se requieren tres (3) movimientos corporales **diferentes**, deben ser uno de cada grupo espacial: alto, medio, bajo.
2. **Choctaws:** el patinador debe incluir dos (2) Choctaws, uno en sentido horario y el otro en sentido antihorario. Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás y los Choctaws cerrados de atrás hacia adelante. Los choctaws deben demostrar unos filos claros y correctos.
3. **Cluster:** para ser considerado como feature, los tres (3) giros presentados deben ser confirmados. 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

- Los giros, para ser confirmados y contados para el nivel, deben estar ejecutados correctamente y mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las puntas deben ser claras. Los giros saltados, ejecutados sin desplazamiento o giros en los que el patinador ponga la pierna libre en el suelo no se contarán.
- Los giros que serán contados para dar nivel son el rocker, el counter, el bracket, el traveling y el loop. Cada tipo de giro se contará un máximo de dos veces.
- El giro tipo tres se contará para el cluster, pero NO será contabilizado para obtener el nivel.
- Para categoría Benjamín: los pasos y giros que serán contados para el nivel son el tres interior, tres exterior, cruzado adelante y mohawk abierto. Cada tipo de paso/giro se puede intentar dos veces. Un paso/giro de cada tipo tiene que estar confirmado para tener el nivel. No se requiere ninguna feature para el nivel 1 en benjamín.
- Para la feature número 1: los body movements deben estar distribuidos a lo largo de la secuencia, con pasos/giros en medio. Los movimientos corporales ejecutados uno tras el otro se contabilizarán como un solo movimiento. Los body movements realizados al principio o al final de la secuencia mientras el patinador no patina, no serán contados.
- Para la feature número 4: loops y travelings realizados con cualquier pie en sentido antihorario serán considerados pie izquierdo y los ejecutados en sentido horario serán considerados como pie derecho con el propósito de contar los giros con diferente pie. No es obligatorio realizar el mismo tipo de giro en ambas direcciones o con los dos pies

- para alcanzar el nivel.
- Se permiten paradas rápidas si se necesita caracterizar la música.
- Se puede incluir un (1) único salto de una (1) vuelta como máximo (aunque no sea un salto reconocido). Un salto extra será considerado como un elemento ilegal y será penalizado como tal.
- Si el patinador presenta más de un giro extra de los requeridos para el nivel máximo de la categoría, el nivel puede ser devaluado un (1) grado.
- Para categorías con un máximo nivel tres (3) o inferior: si el patinador presenta más de un giro extra de los máximos requeridos en su nivel, el nivel de su secuencia de pasos se reducirá a un nivel menos.
- El patinador puede presentar tantas features como quieran.

4.4 Secuencia Coreográfica

- La Secuencia Coreográfica tendrá un valor fijo de 2.0.
- La secuencia es libre, donde los patinadores deben demostrar: habilidad para patinar, creatividad, habilidad coreográfica, originalidad, musicalidad, con movimientos corporales, utilizando todo el espacio personal.
- El panel técnico llamará al elemento y los jueces darán su QOE.
- Se permiten las paradas.

Requerimientos básicos

- Los patinadores deben demostrar la habilidad de patinar sobre la música y de interpretar la música usando elementos técnicos. Se debe incluir una variedad de los siguientes elementos: pasos, giros, arabescos, pivote, Ina bauer, águilas abiertas, saltos de una rotación (no declarados), giros rápidos.
- Para Benjamín, Alevín e Infantil: La Choreo Sequence debe incluir un elemento de patinaje “claro” y “visible” (Ina bauer, águila abierta, posición camel, posición vertical artística sobre un pie, etc.).
- La secuencia debe comenzar desde una posición parada o un stop and go y debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ de la pista.

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

5 QOE

Los jueces darán un QOE para cada elemento técnico. Para determinar el QOE, el juez debe considerar “features” positivas de los elementos y reducirlas en caso de errores. A continuación están las pautas para jueces para determinar el QOE correcto para puntuar:

5.1 QOE Positivo

Los jueces deberán puntuar sus QOE usando las siguientes pautas:

- 0 cuando el patinador logra las características básicas del elemento.
- +1 si el patinador logra 1 - 2 features.
- +2 si el patinador logra 3 - 4 features.
- +3 si el patinador logra 5 - 6 features.

Features

La definición de *feature* es: una cualidad típica o una parte importante de un elemento técnico.

JUMPS

- Buena altura y longitud.
- Muy buena extensión durante el aterrizaje y/o salida original y creativa.
- Despegue difícil y/o inesperado.
- Pasos claros y reconocibles y movimientos de patinaje ejecutados antes del despegue.
- Posición difícil y artística en el aire y/o comenzar a rotar tarde, en suspensión.
- Muy buena fluidez y velocidad horizontal en despegue y aterrizaje.
- Que parezca que el salto se ejecuta sin esfuerzo.
- Ejecución del elemento con la música.

SPINS

- Buena habilidad centrando la pirueta rápidamente.
- Buen control de la pirueta durante su ejecución (entrada, rotación, salida, cambio de pie/posición).
- Buena velocidad y aceleración durante la ejecución.
- Entrada difícil (Ej. fly Camel, mariposa).
- Variaciones difíciles de posición.
- Número equilibrado de rotaciones en cada posición (Combo Spin).
- Número de rotaciones mucho mayor al mínimo requerido.
- Ejecución del elemento con la música.
- Traveling difícil
- Originalidad y espectacularidad.

FOOTWORK SEQUENCE

- Filos profundos y limpios (incluyendo entrada y salida desde un cambio de dirección).
- Limpieza y precisión.
- Buen control y participación de todo el cuerpo.
- El uso del cuerpo significa uso claro de brazos, cabeza, hombros, pecho, pierna libre de forma combinada durante mínimo tres (3) momentos durante la secuencia. Estos movimientos deben afectar el equilibrio del cuerpo.
- Buena energía de ejecución.
- Buena velocidad y aceleración durante la ejecución.
- Ejecución del elemento con la estructura musical.
- Musicalidad
- Creatividad y originalidad.
- Diseño complejo.
- Distribución lógica y uniforme de los pasos y giros a lo largo de toda la secuencia

SECUENCIA COREOGRÁFICA

- Nuevos pasos, nueva secuencia de pasos.
- Patrón complejo.
- Originalidad.
- Variedad.
- Musicalidad.
- Coincidiendo con el tema y la música.
- Movimientos claros.
- Buena energía.
- Buen control y participación de todo el cuerpo

5.2 QOE Negativo

La siguiente tabla muestra, en la columna izquierda los errores por los que el QOE que el juez debe otorgar obligatoriamente. En la columna derecha, se muestran los errores en los cuales el juez disminuirá el QOE que tenía pensado otorgarle de inicio al elemento.

Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores
SALTOS			
Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2
Caída	-3	Underrotated (<)	-1
Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2
Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2
Apoyar dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Combo Jump: saltos sin ritmo y sin fluidez	-1 o -2
Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2
Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1
Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la	-1
		Lutz No Edge	-2
PIRUETAS			
Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 to -3
Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, dos pies, con apoyo del freno y pérdidas de filo, pivotar	-1 to -3
Caída	-3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3
Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3
		Traveling mal ejecutado	-1
		Cambio de pie desplazando el eje	-2
		Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2
		Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2
SECUENCIA DE PASOS		SECUENCIA COREOGRÁFICA	
Errores en los que el QOE puede variar (todos columna derecha)			
Tropezón	-1 o -2	Tropezón	-1 o -2
Fuera de tiempo	-1 o -2	Fuera de tiempo	-1 o -2
Pobre en velocidad y aceleración	-1	Pobre en energía	-1 o -2
Pobre en filis	-2	Pobre en ejecución	-1 o -2
Pattern pobre	-2	Pattern pobre	-2
Falta de musicalidad	-1 a -3	Falta de musicalidad	-1 to -3
Distribución pobre	-2	Pobre en originalidad	-1

5.3 Aclaraciones

Elemento	Aclaraciones
Salto	<ul style="list-style-type: none"> En los combinados de saltos, cada salto (siempre que no sea un salto de conexión) recibirá un QOE que será evaluado por los jueces. Por ejemplo: $2T (+1) + NJ + 2S (+1)$. Los saltos de conexión con falta de rotación harán bajar la calidad del siguiente salto. Por ejemplo: $2Lo - Thoren (< o <<) - 2S$. El 2S no tendrá un buen QOE. Si un salto es under (<), su QOE no puede ser superior a +1. Si un salto es half (<<), su QOE no puede ser superior a 0.
Piruetas	<ul style="list-style-type: none"> Para las piruetas combinadas, los jueces darán un (1) único QOE. Si una de las posiciones de una combinada no está confirmada, la pirueta será llamada pero su QOE no puede ser superior a 0. Para que las posiciones difíciles sean consideradas por los jueces como QOE positivo, deben involucrar un cambio importante en el equilibrio, con estiramiento, tensión muscular. Por ejemplo una reversada cambiada a Bryant en la que ambos brazos y la pierna libre estén involucrados. Los movimientos coreográficos durante la ejecución de la pirueta no serán considerados como posición difícil pero pueden ser considerados positivamente en el QOE de los jueces. Si las piruetas se ejecutan sin variaciones difíciles, los jueces NO DARÁN +3. Una pirueta con problemas para alcanzar la posición final, debe tener QOE negativo por los jueces.

6 PENALIZACIONES

Se aplicará una penalización de un (1.0) punto (a menos que se especifique otra cosa) a la suma total del programa (Contenido Técnico + Impresión Artística) cada vez que se dé uno de los siguientes casos:

6.1 Por el Referee:

Arrodillarse o estirarse en el suelo más de una (1) vez o durante más de cinco (5) segundos	1.0 punto
Violación del vestuario (con opinión de los jueces)	1.0 punto
Tiempo del programa inferior al requerido	0.5 puntos por cada 10 seg
El primer movimiento del programa no ocurre dentro de los 10 primeros segundos de música	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 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

6.2 Por el Panel Técnico:

Más de un (1) salto de una (1) rotación en la secuencia de pasos	1.0 punto
Falta un elemento obligatorio	1.0 punto
Elemento ilegal	1.0 punto
Posición obligatoria de una pirueta no intentada	1.0 punto

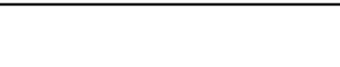
6.3 Aclaraciones

- Si el patinador se cae durante la entrada de una pirueta, esto será considerado como un intento de Pirueta Sola o Combinada y no se aplicará penalización. Por supuesto, si no se hace el intento de Sit en el programa corto se aplicará la penalización de elemento obligatorio no intentado, correspondiente a 1.0 punto.
- En el programa largo, si no hay solo spin pero se ejecutan dos (2) combinadas, la segunda combinada será asteriscada y no recibirá valor y se aplicará la penalización de falta de elemento obligatorio.
- Si en el programa corto un patinador cae en el primer salto de un combinado, se considerará un intento y no se aplicará la penalización por elemento obligatorio no intentado. Sin embargo, la llamada será un Solo Jump y si el patinador ya ha ejecutado el máximo de solo jumps permitidos, el salto realizado recibirá un “*”.

7 REGLAMENTO GENERAL DEL PATINAJE LIBRE: DESCRIPCIÓN DE SALTOS

f Forward		Split
b Backward		Outside
o Outside		Inside
i Inside		Right Outside
T Rotation in the sense of three turn (natural rotation)		Left Inside
c Rotation in the sense of counter turn (counter rotation)		Revolution of 360° in the air
! Toe push		Revolution of 180° in the air
X Symbol for crossed feet (Mazurka)		

Figure	Number	Description	Factor	Denomination
	1	fo ½ Tbo	1	Three Jump (Waltz Jump)
	2a	fo 1 ½ Tbo	4	Axel Paulsen
	2b	fo 2 ½ Tbo	7	Double Axel Paulsen

	2c	fo 3 ½ Tbo	10	Triple Axel Paulsen
	5a	bi 1 Tbo	2	Salchow
	5b	bi 2 Tbo	4	Double Salchow
	5c	bi 3 Tbo	6	Triple Salchow
	7a	bi! 1 Tbo	3	Flip
	7b	bi! 2 Tbo	5	Double Flip
	7c	bi! 3 Tbo	8	Triple Flip
	8	bo 1 Tbo	2	Half Loop (Thoren)
	9a	bo 1 Tbo	3	Loop
	9b	bo 2 Tbo	5	Double Loop
	9c	bo 3 Tbo	8	Triple Loop
	10a	bo! 1 Tbo	2	Toe-Loop
	10b	bo! 2 Tbo	3	Double Toe-Loop
	10c	bo! 3 Tbo	6	Triple Toe-Loop
	11	bf! ½ Tif	2	Split
	13a	bo ! 1 Tbo	4	Lutz
	13b	bo ! 2 Tbo	6	Double Lutz
	13c	bo ! 3 Tbo	8	Triple Lutz

8 PROTOCOLO Y GUÍA PARA EL PANEL TÉCNICO

- 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.

8.1 Técnico Especialista (TS)

- Dice “*Start*” con el primer movimiento del patinador.
- Llama a los elementos.
- Llama las caídas.
- Llama las reviews “*Review on...*” si se quiere asegurar de la llamada.
- Para la FoSq y la ChSt, el TS llama el inicio del elemento y al finalizar llama el nivel.
- Dice “*stop*” cuando acaba el programa.
- No tiene papel y no apunta nada. Su concentración está todo el tiempo en la pista.

8.2 Asistente (AS)

- Hace las pre-llamadas de los elementos basándose en el planned program. Para la FoSq y la ChSt, pre-llama el elemento y el tiempo en el que tiene que empezar según el planned program y avisa cuando falten 5 segundos para que empiece el 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: en una pirueta, el nombre y si está confirmada o no, y la posición, filo y pie.
- 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.

8.3 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 la FoSq con un cronómetro. Enciende el cronómetro cuando el especialista dice “*start element*” y dice “*time*” cuando se haya alcanzado el tiempo máximo para la categoría.
- Después del programa, se encarga de las reviews.
- Cuando se ha decidido todo, chequea los elementos insertados en el sistema con el Data Operator.
- Escribe todos los detalles del elemento, por ejemplo: en una pirueta, el nombre y si está confirmada o no, y la posición, filo y pie.

8.4 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 lo permite, el DO puede hacer pruebas con una competición de uno o dos patinadores/as.
- Aprieta el botón “*start*” y “*stop*” cuando el TS lo llama.
- Introduce los elementos, los niveles y las caídas llamados por el TS.
- Añade los porcentajes/bonus de las piruetas durante o después del programa, dependiendo de su experiencia.

- Cinco (5) segundos antes de la FoSq y de la ChSt empiecen, las entra en el sistema para que los jueces tengan conocimiento del inicio del elemento.
- Selecciona el botón “review” para cada elemento que el TS proponga para revisar.
- Selecciona el botón “!” cuando se llama un “*Lutz no edge*”.
- Para el primer patinador, presiona el botón de Average y el Referee lo confirma, de esta manera el Data Operator manda el Average a los jueces.
- Al final de la actuación, 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 *.

8.5 Referee (Ref)

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

9 PROCEDIMIENTO GENERAL DEL PANEL TÉCNICO

Para evaluar un programa, el procedimiento del TP será:

- Pre-llamadas y llamadas
- Pedir y visualizar reviews
- Entrar los datos
- Checking
- Confirmación

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

Cualquier elemento intentado, ocupará una caja de su grupo. En ese sentido, cuando el número máximo de cajas para un tipo de elementos se exceda, el sistema eliminará los elementos extras con el símbolo “*”.

9.1 Pre-llamadas y llamadas

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.
- Las pre-llamadas se realizan después de que el elemento anterior esté realizado y después de verificar que no se pide ninguna 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 anticipe (si puede) el grupo del elemento que está llamando. Esto ayudará al DO. Ejemplos: “*Solo Jump, Double Salchow*”, “*Double Flip, No Jump, Double Salchow; Combo Jump*”, “*Solo Spin Heel Confirmed*”, “*Heel Confirmed, Sit Confirmed; Combo Spin*”, “*Stard Choreo Sequence*”.
- 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 programs son los siguientes:

ELEMENTO	ACRÓNIMO
Combo Jump	CoJ
Solo Jump	SJu
Combo Spin	CSp
Solo Spin	SSp
Footwork Sequence	FoSq
Secuencia Coreográfica	ChSt

Hay diferentes maneras de hacer las pre-llamadas:

- “*First element... Combo Jump*”.
- “*Next element... Solo Spin*”.
- Si hay algún elemento con un detalle específico, debe comunicarse después de la pre-llamada. Ejemplo: “*Next Element... Combo Jump, Lutz declared*” o “*Next Element... Footwork Sequence... starting at 2.10*”

Llamadas

Es la validación de un elemento por parte del TS. Tiene que ser completa, parcial, incrementando o devaluando su valor según la normativa. La acción de validar un ítem será conocida como “llamada”.

Saltos

Para llamar un salto: número de rotaciones + nombre del salto + falta de rotación (si hay) + fallos (si los hay)

SALTOS	ACRÓNIMO	SALTOS	ACRÓNIMO
Waltz	W	Single (no es necesario decirlo)	1
Toe (Toe Loop)	T	Double	2
Salchow	S	Triple	3
Flip	F	Quad	4
Thoren	Th	Under	<
Lutz	Lz	Half	<<
Loop	Lo	Down	<<<
Axel	A	No edge	!
No Jump	NJ	Fall	X

PARTE DE LA LLAMADA	DETALLES	PARTE DE LA LLAMADA	DETALLES	PARTE DE LA LLAMADA	DETALLES
Parte de la llamada	<ul style="list-style-type: none"> • Simple • Doble • Triple • Cuádruple 	Nombre del salto	<ul style="list-style-type: none"> • Waltz • Toe • Salchow • Flip • Thoren • Lutz • Loop • Axel • No Jump 	Falta de rotación y errores	<ul style="list-style-type: none"> • Under • Half • Down • No edge • Caída

Ejemplos:

- 2S<: “Double Salchow Under”
- 3T<<<: “Triple Toe Down”
- 1A<<: “Single Axel Half” or “Axel Half”
- 2Lz<! X: “Double Lutz No Edge, Under, Fall”
- 2T<+NJ+NJ+1F: “Double Toe Under, No Jump, No Jump, Single Flip (or Flip)”

Piruetas

Para llamar a una pirueta: nombre posición + *confirmed* o *not confirmed* + variaciones.

Posición básica	Posición difícil	Código	Posición básica	Posición difícil	Código
Upright	Basic	U	Camel	Posición básica Backwards	CBD
	Biellmann	UB		Posición básica Forward	CFD
	Biellmann Heel	UBH		Forward	CF
	Split	US		Sideways	CS
	Torso	UT		Layover	CL
	Layback	UL	Heel	Posición básica Backwards	HBD
	Forward	UF		Posición básica Forward	HFD
	Heel	UH		Forward	HF
				Sideways	HS
		Layover		HL	
Sit	Basic	S	Inverted	Basic	In
	Twist	ST		Bryant	IB
	Forward	SF	Cualquiera	Standard Variation	SV
	Behind	SB	Confirmed		C
			Not confirmed		NC

Variación difícil	Opciones	Código	Variación difícil	Opciones	Código
Entrada difícil	Fly camel	DE	Sit in between Camel		SBC
	Butterfly		Rotaciones en la SoSp	5 o más	5R
	Pierna sostenida			3 o más para Inverted y Biellmann	3R
	Illusion		Usar ambas direcciones (horaria y antihoraria)		BD
	Acrobática		Tres Posiciones Básicas		3BP
	No listada				

Cambio difícil	Butterfly	DC	
	Fly Camel		
	Illusion		
	No listada		

PARTE DE LA LLAMADA	DETALLES
Nombre de la posición	<ul style="list-style-type: none"> • Upright • Sit • Camel • Broken • Heel • Inverted
Confirmación	<ul style="list-style-type: none"> • Confirmed: la posición tiene las características de número de rotaciones y posición del cuerpo obligatoria. • Not confirmed: no se consigue la posición del cuerpo y/o el número mínimo de vueltas requeridas.
Posiciones difíciles	Se llamarán una vez nombrada la posición base. Tiene que indicarse si se confirma o no
Variaciones difíciles	Como hay variaciones que solo afectan a una parte de la pirueta, se llamará de la forma que más ayude al DO. Normalmente se llaman al final de la pirueta con el soporte oral opcional "Bonus for..."

Ejemplos:

Verbalización completa:

- [DE + H] + {SF + H + U-SNC} SBC = "Difficult Entry confirmed, Heel Confirmed; Sit confirmed - Forward position confirmed; Heel confirmed; Upright confirmed - Split position not confirmed; Bonus for Sit Between Camels".
- [DE + UB + R3] = "Difficult Entry confirmed - Unright confirmed - Biellmann position confirmed-Bonus for rotations" or "Heel confirmed - Biellmann position confirmed with Difficult Entry and Bonus for 3 rotations".

Verbalización corta:

- [~~DE~~+ H] + (S-FNC + HL + {DC + ST + UF}) SBC = "Heel confirmed with No Difficult Entry; Sit confirmed - No Forward position; Heel Confirmed - Layover position; Sit confirmed - Twist position with Difficult Change; Upright confirmed - Forward position; Bonus for Sit Between Camels".

Sea cual sea el método elegido, debe estar consensuado y comunicado al DO y al Panel técnico antes del inicio del evento o competición. Se recomienda usar la verbalización corta debido a la velocidad en la conexión de los elementos en el patinaje artístico Inline.

Footwork Sequence (Secuencia de pasos):

Footwork Sequence: start + nivel.

Al inicio se llama "start element" o "start footwork" (si no se ha pre-llamado, es de ayuda usar el nombre del elemento). Al final, se llama el nivel "level...".

El TP llamará el inicio del elemento y contará de acuerdo con el tiempo establecido en el planned program o cuando el TS reconoce que la FoSq ha comenzado. El TS parará de contar cuando el CTR diga "Time" o cuando sea evidente que el elemento ha acabado.

En referencia al tiempo: el TP permitirá siempre el máximo de tiempo permitido. Por ejemplo, para tiempos de 40 segundos, se aceptará todo hasta los 40.59 segundos.

Para los giros, el TS tiene diferentes opciones según su experiencia:

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

Para las features, el TP llama la feature + confirmed.

Sea cual sea el método elegido, debe aclararse entre el DO y el panel antes de empezar la competición.

GIROS/FEATURES	ACRÓNIMO	GIROS/FEATURES	ACRÓNIMO
Counter	Ct	Izquierdo / Antihorario	L
Rocker	Rk	Body movement	BM
Bracket	Bk	Cluster	Cl
Giro de tres	3t	Different feet	DF
Loop	Lo	Confirmed	C
Travelling	Tr	Not confirmed	NC
Choctaw	Cw	Caída	X
Derecho / Horario	R		

PARTE DE LA LLAMADA	DETALLES
Giros + Pies	<ul style="list-style-type: none"> • Giro de tres (solo si está dentro de un Cluster) • Bracket • Counter • Rocker • Left • Right
Giros + Dirección	<ul style="list-style-type: none"> • Loop • Traveling • Clockwise (horario) • Anti-clockwise (antihorario)
Features	<p>Se llamarán una vez se consigan las características. Por ejemplo, cuando se hagan 2 Cw, de delante hacia atrás, uno R y el otro L; 3 BM de diferente grupo, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choctaw • Body movements • Cluster • Different feet
Confirmación	<ul style="list-style-type: none"> • Confirmed: el giro/feature tiene las características obligatorias para ser confirmado. • Not confirmed: el giro/feature no tiene las características obligatorias para ser confirmado.

Secuencia Coreográfica

Secuencia Coreográfica: start + confirmed/not confirmed.

Al inicio se llama “start element” o “start choreo” (si no se ha pre-llamado, es de ayuda usar el nombre del elemento). Al final, el elemento es confirmado o no confirmado siguiendo la

transcripción “*choreo confirmed*”.

El Panel Técnico llamará el inicio del elemento de acuerdo al tiempo establecido en el planned program o cuando el TS reconoce que la secuencia ha comenzado.

9.2 Petición y visualización de reviews

- Se tienen que pedir las reviews de manera ordenada para no solaparse. Primero, el AS puede pedirla y si éste no lo hace, el CTR puede pedirla en caso que tenga dudas o si el AS ha pedido review sobre una parte del elemento y el CTR quiere revisar otra parte.
- Para pedir una review, es necesario esperar que el patinador haya acabado el elemento y se deben pedir antes de la siguiente pre-llamada.
- Se tiene que decir el motivo del review y la parte del integrativo 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*”. Por ejemplo: En un combinado de saltos que se ha partido, en un Break de una pirueta combinada, cambio en la llamada del último salto de un combinado de saltos (1Lo en vez de NJ).
- No se permiten otros comentarios. La discusión sobre las reviews será al final del programa y no mientras este esté en ejecución.

Ejemplos:

- “*Review on Salchow for landing*”
- “*Review on the Take-off*”
- “*Review on the Sit*”
- “*Review for the calling*”
- “*Review for checking Body Movements*”.

Gestión de los reviews

El CTR es quien gestiona las repeticiones. Por lo tanto, una vez acabe el programa tiene que indicar al Cutter el número del elemento, la parte afectada, la razón 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 jump of the combo (2T) for the take-off, 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 revela otras llamadas incorrectas.
- No está permitido identificar errores no avisados previamente. Por ejemplo, un 2S< revisado por el aterrizaje no puede acabar siendo un salto <<< por el despegue, a menos que no se haya pedido revisión para ello durante el programa.

Velocidad para visualizar reviews

- *Velocidad normal (Normal Speed)*.
- *Lento (Slow)* (50% de la velocidad normal).
- *Muy lento (Very slow)* (20% de la velocidad normal).

La velocidad según el tipo de elemento será:

- Las revisiones fotograma a fotograma no están permitidas.
- Aterrizaje de los saltos: normal, slow y very slow.
- Despegue de los saltos: normal.
- Rotaciones y posiciones de las piruetas: normal y slow.

- FoSq o ChSt: normal.
- Caídas: normal
- Llamadas completas: normal.

9.3 Introducción de datos

La entrada de datos se hará en las cajas específicas para cada grupo de elementos pre-llamados por el AS: SJ, CoJ, SSp, CSp, FoSq y ChSt. 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 entrará los elementos como se hayan llamado. Aunque hay la posibilidad de que la pre-llamada no se corresponda con el elemento que el patinador ejecute. En ese caso, el TS o el CTR debe corregir la pre-llamada. Ejemplo: cuando la pre-llamada es un 'Combo Jump' pero el patinador realiza un 'Solo Jump', y no se corrige el grupo del elemento, el CTR debe avisar al DO señalando en la pantalla sobre el grupo correcto o diciendo *"this is a solo jump"*.
- El DO, con la ayuda del CTR, debe entrar la FoSq y la ChSt cinco (5) segundos antes de que empiece, según se indique en el planned program, para que los jueces sean informados del inicio del elemento.
- Cuando el DO se pierda en la llamada de algún elemento, el CTR confirmará el número de saltos o posiciones. Ejemplo: *"four jumps"* o *"three positions"*. Después, el DO tiene que introducir elementos de cada grupo y los tendrá que cambiar al final del programa, con ayuda del CTR. Ejemplo: cuatro NJ en un Combo Jump o 3 Upright Spin en una Combo Spin.
- Las features se pueden insertar durante la ejecución o al final del programa, bajo la supervisión del CTR y cuando se hayan hecho todas las reviews.

9.4 Checking and confirmación

Esta es la última parte del trabajo del TP antes de mostrar los resultados del programa. Consiste en una lectura en voz alta de todos los elementos insertados por el DO. El CTR, el TS y el AS tienen que escuchar con atención. La forma recomendada de hacerlo para evitar posibles errores en la introducción de datos es:

- a) Box number: *"one"*
- b) Grupo de elemento: *"Solo jump"*
- c) Llamar el elemento con los bonus o deducciones: *"double toe under"* o *"Camel confirmed 20%"*, o *"footwork sequence level 2"*.
- d) Posibles incrementos o cajas canceladas (*) que estén indicadas en la columna derecha: *"double flip 20%"* o *"double flip 'T'"* o *"double flip invalidated (*)"*

Una vez que la lectura se complete, el Ref aplicará las penalizaciones y confirmará las caídas. Finalmente, el CTR da la orden de apretar *"confirm"*. El sistema aplicará las normas y eliminará todo 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 arreglarlo. Por esa razón, es recomendable comentar a los jueces que esperen cinco (5) segundos desde el momento en el que aparece la señal *"elements authorized"* en sus pantallas antes de apretar el botón *"send marks"*.

10 PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA PROGRAMAS CORTOS Y LARGOS

- Cualquier intento supondrá el uso de su correspondiente caja de grupo de elemento (Solo Jump, Combo Jump, Solo Spin, Combo Spin, Footwork sequence or Choreo Sequence)
- Los intentos se considerarán "presentados" con el objetivo de NO penalizar por elemento obligatorio no intentado, de acuerdo con el grupo de elemento declarado en el planned program. Sin embargo, para el cómputo total del número de elementos ejecutados durante el programa, cada intento se llamará de acuerdo al grupo de

elementos que se ha percibido durante la ejecución. Por ejemplo, si un patinador se cae en el traveling de una Combo Spin (así declarada en el planned program), la Combo Spin se considerará intentada y NO recibirá penalización por ello, pero se llamará Solo Spin y ocupará su correspondiente caja de elemento.

- Todas las cajas en exceso, una vez que el máximo permitido de cada grupo de elementos esté completo, se asteriscará y no recibirá valor.
- Todos los elementos ejecutados después que acabe el tiempo máximo del programa, serán llamados por el TP pero desde el momento en el que el Referee pite, los elementos llamados posteriormente se invalidarán con el símbolo (*). Esto es una tarea del Referee, por lo que se hará de forma manual en el turno de palabra del Referee durante el checking.
 - Ejemplo: CSp con 5 posiciones, las tres últimas realizadas fuera de tiempo: C + S + C* + S* + U*.
- Cuando una CSp es invalidada porque tiene dos posiciones iguales consecutivas junto con otra CSp, no implica que los elementos no sean tenidos en cuenta para cumplir las normas de los elementos obligatorios.
- En un Programa Corto, el mismo salto se puede hacer solo una vez, excepto un único salto que el patinador elija, que lo puede realizar dos veces, una de ellas en combinación. Si el patinador presenta dos saltos repetidos dos veces, el CTR con la ayuda del DO y del AS invalidará (*) el segundo salto repetido.
 - Ejemplo: 2A, 2A+3T+3T*+2Lo, 3F.
- En el Programa Corto, el salto tipo Axel no se considerará un SJ (aunque el software lo indique como tal), sino un tipo de elemento Solo Jump - Axel (SJ-A)

11 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA LOS SALTOS

11.1 Saltos Under-Rotated

Un salto será considerado under si le falta entre un $\frac{1}{4}$ y $\frac{1}{12}$ de rotación (cinco minutos).

- La corrección de rotación debe ser rápida y se debe mantener la posición cerrada de las piernas y los brazos. Es apropiado, en el caso de los saltos entrados en curva, observar la trayectoria del salto (la línea en la que la fase de carga del salto empieza y no solo el momento preciso de despegue del suelo).
- Es importante evaluar los saltos under en su justa medida, es decir, asegurarse de que la rotación faltante se haya corregido antes de que se complete el salto y no sea un movimiento o inestabilidad del pie de patinaje ejecutado después del aterrizaje. A veces es común confundir un salto con rotación insuficiente con un salto completo con un aterrizaje deficiente (parada de punta, borde no preciso, vacilación, etc.).
- Cuando un salto tiene falta de rotación en el patinaje artístico Inline es muy común que la corrección se realice sobre el freno. A diferencia, un salto considerado completo no presenta esta corrección, pero utiliza el freno para absorber el impacto del aterrizaje y entonces describe la curva de salida

11.2 Saltos Half-rotated

Un salto se considerará half si le falta más de $\frac{1}{4}$ y hasta $\frac{1}{2}$ vuelta de rotación.

- La corrección de la falta de rotación debe hacerse de forma rápida y manteniendo la posición cerrada de piernas y brazos. Los saltos que falten $\frac{1}{2}$ de rotación, con la rotación parada y abierta, y con corrección lenta, se denominarán downgraded.
- También se recomienda comprobar a cámara muy lenta el aterrizaje de algunos dobles que podrían ser en dos pies, especialmente si el pie cruzado es bajo. En los triples, hay ocasiones en las que el patín libre toca primero el suelo disimulando una mayor falta de rotación. En este caso, el salto suele ser downgraded.

11.3 Saltos Downgraded

Un salto se considerará downgraded si le falta más de $\frac{1}{2}$ vuelta de rotación y, por tanto, será devaluado por el sistema al salto de una rotación menos.

- Si a un salto le sobra más de un cuarto de vuelta, se denomina como el salto con la rotación más alta.
 - Ejemplo: 2T girado en exceso un cuarto de vuelta se llamará 3T downgraded.
- Los saltos en los que la entrada sea engañada (comida) más de $\frac{1}{2}$ giro se considerarán “down”. Esto no se puede revisar a cámara lenta, solo a velocidad normal.
- Los saltos aterrizados en dos pies (no en una posición cruzada) se considerarán “Downgraded”

11.4 Solo Jump + Stepping out

Para tomar la decisión de llamar un CoJ en lugar de un SJ si hay un aterrizaje sobrerotado, con la implicación de levantar los patines del suelo, el TP debe ver una clara intención voluntaria de iniciar el despegue del segundo salto.

Si se observa que el patinador deja de tener contacto con la pista por segunda vez como consecuencia de un aterrizaje forzoso, se considerará como un Solo Jump (con el consiguiente QOE negativo de los jueces por un stepping out).

11.5 Jump Vs No Jump

Para llamar Jump en lugar de un No Jump, debe ser reconocible en sus tres dimensiones: despegue, vuelo y aterrizaje. Cualquier salto en el que no se reconozca una de estas fases podría denominarse No Jump. Esta regla es aplicable tanto a los SJ como a los CoJ.

- Ejemplo: el patinador resbala en el despegue y apenas gira media vuelta, se abre completamente y aterriza con el pie opuesto o cualquier otra parte del cuerpo.

11.6 Saltos de una rotación en un Combo Jump

En las categorías Infantil a Senior, los saltos de una rotación solo se llamarán cuando se coloquen en la primera o última posición del Combo Jump, el resto se considerará Saltos de conexión y, por lo tanto, recibirán la nomenclatura NJ.

- Ejemplo: 1Lo + NJ + NJ + 1F y 2T + 2T + NJ + 1Lo.

En las categorías Benjamín y Alevín se llamarán todos los saltos de la combinación, independientemente de su posición.

- Ejemplo: 1Lo + 1Lo + 1Th + 1F y 1A + 1Lo + 1Th + 2S

11.7 Entrada de los saltos

La entrada de un salto incluye el momento en que comienza la carga del salto hasta que el patín abandona el suelo. La anticipación del salto no debe exceder más de $\frac{1}{2}$ rotación. De lo contrario, se considerará un salto downgraded.

Esto no se puede revisar en cámara lenta y no se puede llamar durante la revisión de un elemento mientras se revisa otra parte del salto.

Los toe-loops entrados directamente hacia adelante como si fuera un salto de waltz saltados sobre el freno se llamarán Downgraded.

La entrada de Loop y Salchow a veces es susceptible de tener una anticipación mayor a media vuelta.

La entrada del salto de Lutz no se puede repasar en cámara lenta.

11.8 Ruptura de un Combinado de Saltos

Para considerar un Salto Combinado como interrumpido debe ocurrir una ruptura completa en

el ritmo de caída habitual de un salto y el despegue del siguiente salto, o un apoyo de pierna libre en el suelo (con transferencia de peso), después del aterrizaje del salto o la entrada del siguiente. Por tanto, se considerará como combinación interrumpida cualquier movimiento del pie de patinaje que no implique una elevación en el aire tras el aterrizaje del salto anterior y que ocupe el mismo periodo de tiempo que si hubiera realizado otro salto.

- Ejemplo: 2A + doble tres + NJ + 2S, se considerará como un Solo Jump + Combo Jump. El TP debe llamar a esta situación interrumpida de la siguiente manera: “Solo jump 2A, New Element, Combo Jump 1T + 2S”. Es necesario tener en cuenta que el primer salto es un Solo y el resto una Combinación para asegurar una correcta entrada de los elementos.

Existen varios casos en los que se podría mantener un Salto Combinado a pesar de tener un defecto en la concatenación de los saltos, esto surge cuando no hay pérdida del ritmo de la combinación y el error de conexión del salto se mantiene con una elevación del pie de patinaje para al menos media rotación + la consecuente corrección de la falta de rotación en el suelo con tres vueltas rápidas.

- Ejemplo: utilizar un 1T con la entrada abierta inmediatamente después de un salto cuyo aterrizaje ha sido anulado. En este caso, el 1T se llamará No Jump.
- Ejemplo: realizar 1Th con falta de rotación como medida de corrección postural después de un salto sobrerotado. Se debe vigilar que el pie libre no toque el suelo proporcionando apoyo durante la transición de un Saving No Jump al siguiente; por ejemplo, si el patín libre toca el suelo, brindando apoyo durante la ejecución de la corrección de tres vueltas.

Estos “saltos para salvar el CoJ” de al menos media rotación, se presentarán inmediatamente después del aterrizaje del salto anterior. Por lo tanto, un salto de al menos ½ rotación precedido por un giro de tres no se consideraría una forma de conectar saltos en un combo.

- Ejemplo: 2A + tres girado rápido + ½ Thoren o 1Th <<.

Para situaciones límite, el TP tiene la autoridad para decidir en una dirección u otra, siempre que se aplique el mismo criterio para los otros patinadores/as. Sin embargo, si hay alguna duda y la revisión no ayuda, la decisión siempre debe ser a favor del patinador.

11.9 Repetición de Solo Jump y Combo Jump

- Para que dos CoJ se consideren iguales, deben contener exactamente los mismos saltos realizados en el mismo orden. Si esto ocurre el segundo combinado se asteriscará y no recibirá valor. NO será considerado un elemento ilegal y NO será penalizado.
- Cuando se repite un Solo Jump o Combo Jump (ejecutado exactamente igual más de una vez), significará que todas las veces posteriores que se presenten se marcarán con asterisco y no tendrán ningún valor.
 - Ejemplo: si un patinador presenta dos 3T (realizados como dos Saltos en solitario sin que uno de ellos esté en combinación), el segundo se marcará con asterisco y no recibirá ningún valor.
 - Ejemplo: Si un patinador presenta dos veces el mismo Combo Jump, el segundo saltará con asterisco y no recibirá ningún valor (esto involucra todos los saltos de la segunda combinación).

11.10 Salto obligatorio no ejecutado

Si no se intenta un salto obligatorio (es decir, axel en un programa largo) dentro del número máximo de saltos permitidos en el programa. Se aplicará la penalización por faltar el elemento obligatorio y el último de los saltos en solitario permitidos ejecutados no recibirá ningún valor. El CTR deberá asegurarse de que el DO lo haga manualmente al final del programa.

12 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA LAS PIRUETAS

12.1 Posición en una pirueta

La posición en una pirueta se define mediante tres parámetros:

- Postura corporal (básica o con valor base): Upright (U), Sit (S), Camel (C), Heel (H), e Inverted (In).
- Filo y dirección: interior (I) o exterior (O); hacia adelante (F) o hacia atrás (B).
- Pie: izquierdo (L), derecho (R).

Para que dos posiciones se consideren "iguales", estos tres parámetros anteriores deben ser los mismos, incluso si el primero de ellos introduce alguna variación que podría afectar el valor base.

- Ejemplo: Camel Right Backward Outside (C RBO) y Camel Right Backward Outside con variación hacia adelante en la posición básica (CFw RBO), se considerarán la misma posición básica.

12.2 Posiciones básicas y posiciones con valor base

Las piruetas se pueden clasificar en dos grupos adyacentes con su respectiva definición:

- Posiciones básicas: Upright, Sit, Camel.
- Posiciones con valor base definido en el sistema: Heel y Inverted.

El TP considerará una pirueta como un intento de Sit cuando la pierna que patina esté doblada al menos 45 °.

Un intento de Heel que no se logra y después el patinador realiza una Camel, en beneficio del patinador, el TP llamará:

- Heel NC si el elemento se declara SSp en las hojas de contenido del elemento del programa.
- Heel NC - Camel C / NC, si el elemento se declara en las hojas de contenido del elemento del programa como CoSp.
- Si el TP no tiene la hoja de contenido del elemento del programa, y se ha ejecutado el número máximo de combo spin, se considerará la primera opción; en caso contrario, se considerará la segunda opción.

12.3 Posiciones difíciles de la Upright

Upright Forward: el torso inclinado hacia adelante. La cabeza se puede levantar ligeramente y uno de los brazos se puede estirar hacia arriba para fijar el punto de equilibrio. Ni la posición de la cabeza ni la posición del brazo deben afectar la posición del torso. Puntos clave para la confirmación:

- Torso inclinado hacia adelante al menos 135°
- El ángulo formado entre las dos patas no debe exceder los 30°.
- Al menos uno de los hombros debe apuntar hacia abajo y colocarse cerca del suelo.
- No se requiere contacto entre el torso y la pierna libre.

Upright Layback: la cabeza y los hombros están inclinados hacia atrás y la espalda arqueada. La posición de la pierna libre es opcional. Puntos clave para la confirmación:

- La cabeza, la barbilla y los hombros deben mirar hacia el techo.
- La espalda debe formar un arco con respecto a la posición de la pierna libre.
- Los dos hombros deben mantenerse prácticamente en la misma línea (se permite una mínima desviación de uno de ellos).
- El pecho debería haber tendido, en la medida de lo posible, hacia arriba.

Upright Split: el patín libre está más alto que el nivel de la cabeza mientras que el resto del cuerpo permanece lo más cerca posible del eje vertical. La pierna libre puede estar al lado de la cabeza o al frente. Puntos clave para la confirmación:

- El pie libre debe exceder la altura de la cabeza y la pierna de patinaje debe estar lo más recta posible (menos de 45° de flexión). El recuento de rotaciones no comienza hasta que se alcanzan estas condiciones.
- La pierna libre debe estar lo más cerca posible del cuerpo.
- Ambas piernas deben formar un ángulo de más de 150°
- El torso y la pierna de patinaje deben mantenerse lo más cerca posible del eje vertical.

Upright Heel: esta es una posición que cumple con todas las características de una Upright básica, pero la rotación se hará sobre las dos ruedas traseras del patín. Puntos clave para la confirmación:

- Cuerpo sostenido sobre el eje vertical.
- Buena elevación de las ruedas delanteras durante la rotación sobre el talón. Debe ser perfectamente visible.
- La posición sobre las dos ruedas traseras debe ser estable, sin vacilación y sin titubeos.
- No hay descripción para la pierna libre siempre que el resto del cuerpo permanezca en el eje vertical.

Upright/Heel Biellmann: puntos clave para la confirmación:

- El torso, el pecho y los hombros deben tender hacia el eje vertical.
- El pie y los brazos libres deben tender hacia el eje vertical y no hacia atrás. Ese punto de unión debe ubicarse lo más cerca posible del eje vertical, más alto que la corona del nivel de la cabeza y alineado con la pierna de patinaje.
- La distancia entre la espalda y los isquiotibiales de la pierna libre será inferior a 90°.
- El agarre y las manos (una o dos manos) no deben estar muy lejos de detrás de la cabeza (más lejos del nivel del cuello).

Upright/Heel Torso Sideways: puntos clave para la confirmación:

- Torso y pierna libre tendiendo a diferentes planos. Por ejemplo, la pierna libre tiende al eje vertical (espacio alto) y el cuerpo tiende al eje horizontal (espacio medio).
- El torso puede estar inclinado hacia los lados o hacia adelante.
- Pierna libre estirada.
- Debe haber un ángulo de al menos 45° entre la pierna libre y el torso.

12.4 Posiciones Difíciles de la Sit

Sit Forward: pierna libre estirada y hacia adelante con el torso completamente extendido sobre esa pierna. Puntos clave para la confirmación:

- Pierna libre paralela al suelo. Asegúrese de que no suba para hacerla menos flexible.
- Cuerpo completamente extendido e inclinado sobre la pierna libre.
- La frente debe tocar o estar muy cerca de la pierna libre, incluso si los brazos no están completamente extendidos.
- La posición de la cadera no puede superar el nivel de la rodilla del pie que patina. En caso de duda de ese requisito durante la rotación, se debe controlar que la altura máxima del tendón de la pierna patinador sea paralelo al suelo.

Sit Behind: la pierna libre se colocará detrás de la pierna de apoyo. No existe una descripción específica para el cuerpo y la pierna libre, por lo que esta última puede doblarse o estirarse con o sin contacto de una mano o un brazo. Puntos clave para la confirmación:

- Pierna libre cruzada detrás de la pierna de patinaje.
- La altura de las caderas no puede exceder el nivel de la rodilla patinador.

- Asegúrese de que no haya cambios de filo durante la rotación.
- El pie libre no debe arrastrarse por el suelo durante la rotación.

Sit Twist: se rotan los hombros hasta que queden casi perpendiculares a la superficie de patinaje con el torso torcido hacia un lado. No hay una descripción específica para los brazos y la pierna libre debe estar en dirección lateral (o cruzada al frente o colocada directamente a un lado). Puntos clave para la confirmación:

- La altura de las caderas no puede exceder el nivel de la rodilla patinador.
- Hombros rotados más de 45° de su posición original.
- Torso torcido hacia un lado.
- El pie libre no debe arrastrarse por el suelo durante las rotaciones.

12.5 Difficult positions for Camel and Heel

Para un intento de posición Camel "sideways" o "forward", que no cumple con la descripción técnica, el TP llamará a la posición que reconozca como intentada.

Las siguientes variaciones se contarán una sola vez por programa, aunque la posición básica utilizada sea diferente (elegida entre Camel o Heel).

- Ejemplo: si el patinador utiliza la posición Camel con posición Forward y la Heel en la posición Forward en el mismo programa, esta última variación se considerará utilizada y por lo tanto no recibirá el valor de bonificación correspondiente.

Camel/Heel Forward: puntos clave para la confirmación:

- El torso se inclina hacia adelante de modo que quede casi paralelo al suelo (mirar el ombligo).
- Pierna libre sostenida por encima del nivel pélvico.
- El punto de sostén debe estar más atrás que la cabeza

Camel/Heel/ Sideways: puntos clave para la confirmación:

- Los hombros están prácticamente perpendiculares al suelo.
- El pie, brazo, espalda y cabeza libres deben simular un "anillo", por lo que la espalda también debe estar arqueada.
- El pie y la rodilla libres no deben estar por debajo de la altura de la cadera de patinaje.
- En general, la posición debe mostrar una sensación de perpendicularidad con respecto al suelo.

Camel/Heel Layover: puntos clave para la confirmación:

- Los hombros deben estar perpendiculares al suelo.
- Cabeza y busto volteados.
- Cadera libre abierta al menos para permanecer perpendicular al suelo.
- El patín libre debe estar al mismo nivel o por encima de la cadera libre, para facilitar la torsión

12.6 Difficult positions for Inverted

Bryant: una posición invertida donde el patín libre se puede coger con una o dos manos. Los hombros deben mantenerse a la misma distancia del suelo y a la misma altura o más bajos que las caderas. Puntos clave para la confirmación:

- Los hombros deben estar prácticamente paralelos al suelo (se permite una ligera desviación en el hombro del mismo lado de la pierna libre dado el borde de rotación).
- Al menos un hombro debe de mantenerse en el nivel de las caderas o por debajo, sin oscilaciones significativas.
- Al menos el 80% del tronco y una de las caderas deben mirar hacia arriba y estar paralela al suelo

12.7 Otras variaciones difíciles de Solo Spin y Combo Spins

Para que se confirme cualquier tipo de variación, se debe haber alcanzado el número mínimo de rotaciones establecido en las reglas con la posición correcta alcanzada.

Bonus por número de rotaciones en la Solo Spin

Cinco (5) rotaciones o más en cualquier posición excepto en la Inverted y la Biellmann donde tres (3) rotaciones serán suficientes. Para otorgar esta característica las rotaciones deben ser continuas y consecutivas manteniendo la posición correctamente y sin perder la definición establecida.

Ejemplo: un Heel Spin donde el patinador realiza 4 rotaciones confirmadas + 1 rotación no confirmada (porque la pierna desciende por debajo del nivel de la cadera del patinaje) + 3 rotaciones confirmadas = Heel confirmada sin el bonus para el número de rotaciones.

Bonus por entrada difícil (tanto en Solo Spin como en Combo Spin)

La entrada de una pirueta se define como la preparación inmediatamente anterior a una posición y puede incluir la fase inicial del giro, el centrado. La bonificación se aplicará solo en la posición ejecutada inmediatamente después de la entrada, que también debe ser confirmada. Si hubo un cambio de pie entre la entrada difícil y la fase de centrado, la bonificación no se aplicará. Hay varios tipos:

- **Fly Camel:** la feature se puede otorgar sólo si hay un salto visible claro. La posición de Camel debe alcanzarse en el aire.
- **Butterfly:** la feature se puede otorgar sólo si hay un salto claramente visible y ambas piernas deben estar rectas y paralelas al suelo.
- **Posición acrobática:** la entrada debe tener un impacto significativo en el equilibrio, control y ejecución del giro durante la fase de centrado.
 - Ejemplo: un brazo sujeta la pierna libre durante el desplazamiento y permanece así durante la fase de centrado.
 - Ejemplo: realizar un Illusion durante la fase de centrado sin cambiar de pie. La cabeza debe llegar al espacio bajo y la pierna al espacio alto.
 - Entrada tras un salto coreográfico o movimiento acrobático que implique un impacto en el punto de equilibrio durante la fase de centrado. Ejemplo: Fly Sit Spin (con posición Sit en el aire durante la entrada).
- **No Listado:** Una entrada difícil que no está listada pero que claramente afecta el equilibrio del patinador y dificulta la entrada en el giro.

Difficult change

Un cambio difícil puede ser con o sin cambio de pie. Para confirmar esta característica, se debe confirmar la pirueta anterior y la posterior del cambio difícil. La bonificación dejará de aplicarse cuando no se confirme una posición ejecutada después. Hay varios tipos:

- **Illusion:** realizar un Illusion entre cambios de posición en una CoSp, sin cambio de pie. La cabeza debe llegar al espacio bajo y la pierna al espacio alto.
- **Salto:** con o sin cambio de pie. Si hay un cambio de pie, debe haber:
 - Un salto claramente visible. En el aire, el patinador debe conseguir una de las siguientes posiciones: Sit, Camel o Butterfly. La posición final después del salto debe alcanzarse dentro de una rotación y media después del aterrizaje.
- **No listado:** Un cambio difícil que no está listado pero que claramente afecta el equilibrio del patinador y hace que el cambio sea más difícil.

Sit entre Camels (Sit between Camels)

La bonificación porcentual se aplica al Sit y las posiciones ejecutadas después. Se aplicará siempre que haya una posición Sit entre dos Camels o dos (2) posiciones Sit consecutivas entre dos Camels. Un cambio de eje ejecutado con un empujón anula la función de Sit in between.

- Ejemplo: C + S + S + C = bonificación por Sit between.

Si, por el contrario, se realiza cualquier otra posición en medio de esa formulación, no se aplicará la bonificación.

- Ejemplo: C + S + U + C = No bonus.

La bonificación por la función dejará de aplicarse cuando no se confirme una posición ejecutada después. El CTR comprobará esto durante la comprobación manual.

- Ejemplo: C + S (15%) + H (15%) + NC S (~~15%~~) + C (~~15%~~)

Ambas direcciones

La bonificación se aplicará a todas las posiciones ejecutadas después de haber utilizado las dos direcciones, una tras otra, en las posiciones de Sit y de Camel. La bonificación dejará de aplicarse cuando no se confirme una posición ejecutada después. El CTR comprobará esto durante la comprobación manual.

- Ejemplo: C + Cambiar dirección (CHD) + C (20%) + NC S + U (~~20%~~) + U (~~20%~~)

Tres posiciones básicas (Three Basic Positions)

El bonus se aplicará a las tres posiciones básicas si todas ellas están:

- Confirmadas
- Ejecutadas de forma consecutivas con un orden libre de ejecución
- Ejecutadas con el mismo pie.

Este bonus es compatible con otras features. Esto significa que si una posición es realizada con una variación difícil el bonus también se aplicará.

- Por ejemplo: C(Fw) + S+ U(Sw) = Bonus for 3 Basic Position.

El objetivo de esta feature es premiar dos cambios diferentes de posición con la mayor carga del cuerpo (cabeza) en espacios diferentes (alto, medio y bajo) y en el mismo pie ejecutadas una después de la otra. Por lo tanto, si hay alguna posición que rompe la concatenación de las tres posiciones básicas consecutivas, el bonus no se aplicará. Por ejemplo: C+S+C+U = No bonus for 3 Basic Positions. Pero el bonus se mantiene si una de las posiciones se repite antes del cambio de espacio postural. Por ejemplo: C+C(Fw)+S+S(Sw)+U = Bonus for three basic positions.

Si la posición Sit tiene una salida a dos pies, el bonus no se aplicará

Si la posición Upright está situada al final de la combinación, para poder ser llamada, deberá incluir:

- Un cambio de pie
- Una variación difícil en la posición.
- Una posición artística clara del pie y/o los brazos (como cruzar el pie o levantar los brazos)

12.8 Repetición de la misma Combo Spin

Para que dos piruetas combinadas se consideren “iguales”, deben ser:

1. Las mismas dos posiciones con valor base
 2. En el mismo filo y pie
 3. Ejecutadas una tras otra (consecutivamente)
 4. En el mismo orden en cualquier parte de la pirueta
- Ejemplo 1: C (RBO) + S (RBO) + C (LFO) + S (LBI) = C (LFO) + C (RBO) con posición forward + S (RBO) con posición behind + S (LBI)

Sin embargo, si uno de los factores anteriores no se cumpliera, los dos CSp no serían iguales.

- Ejemplo 2: C (LFO) + S (LBI) + C (RBO) + S (RBO) ≠ S (LBI) + C (LFO) + S (RBO) + C (RBO)
- Ejemplo 3: C (LFO) + S (LBI) ≠ S (LBI) + C (LFO)
- Ejemplo 4: C (LFO) + S (LBI) ≠ C (RBI) + S (RBI)

Si esto sucede, la segunda CoSp se marcará con asterisco y no recibirá ningún valor. NO será considerada un elemento ilegal y NO será penalizada.

12.9 Upright position at the end of a Combination Spin

Cuando se ejecuta una posición Upright al final de una Solo Spin y con el mismo pie que la posición anterior, no se llamará como Upright sino que se considerará la salida del giro, a menos que tenga una variación difícil, cambio de pie o posición artística clara (como pie cruzado). Esto no se aplicará a las categorías que sólo pueden ejecutar giros en posición Upright y Sit.

- Ejemplo: S (LBI) con dos rotaciones en una posición Upright normal después de subir no se considera una posición extra.

12.10 Break en una Combo Spin (Ruptura)

Hay algunas situaciones que provocan una interrupción en una Combo Spin. Todas las partes de la CoSp realizadas después de la pausa se marcarán con asterisco y NO se les dará ningún valor, pero se mantendrán en la misma caja.

- Una caída: cuando un patinador cae durante una posición de una Combo Spin y luego continúa con otra posición. Es decir: C + S + U + CAÍDA (BREAK) + C * + S *
- Si hay dos cambios de pie consecutivos en una CSp. Es decir: C (RBO) + Cambio de pie + Cambio de pie (sin ninguna posición entre los dos cambios de pie) + US (RBO) = C + BREAK + US*
- Cambio de pie con claro cambio de eje. Eso significa cuando el eje de rotación después del cambio de pie está completamente desplazado del original. TP debe prestar atención a que dicho cambio de pie descentrado implica una nueva fase de centrado para la siguiente posición como si se tratara de un nuevo giro. En caso contrario, se considerará como Cambio de pie con eje de desplazamiento (flexible QOE - 2). Es decir, H + S + C (cambio de pie con cambio de eje) BREAK + S * + US*
- Un pumping (pivote) claro para ganar velocidad. Esto significa que el patinador ha utilizado "claramente" el pumping para ganar velocidad entre giros de una combinación con el fin de completar la combinación. Es decir, H + S + BREAK (pivote) + U * (Sp) *
- Dos pies en el suelo entre piruetas de la combinación con una clara transferencia de peso. El TP debe prestar atención para observar si esta circunstancia implica un movimiento que permite al patinador ganar velocidad nuevamente. Por lo contrario, si hay dos pies en el suelo (como un ligero toque) pero sin ganar velocidad, se considerará un elemento de baja calidad en sus QOE. Por ejemplo: en la salida de la Sit Spin un ligero toque en el suelo de la pierna libre sin empuje.

En todos los casos, el TP debe llamar a esta situación interrumpida con la palabra "BREAK"

Para situaciones límite, Para situaciones límite, el TP tiene la autoridad para decidir en una dirección u otra, siempre que se aplique el mismo criterio para los otros patinadores/as. Sin embargo, si hay alguna duda y la revisión no ayuda, la decisión siempre debe ser a favor del patinador.

El CTR debe asegurarse de que al final del programa verifiquen con el Operador de Datos que todos los giros y posiciones llamados después del "BREAK" están devaluados con "*".

Todas las variaciones difíciles o posiciones ejecutadas después del "BREAK" se considerarán intentadas y utilizadas.

Si solo una posición queda confirmada debido a la ruptura, entonces todo el combo debe ser "**"

asteriscada. Por ejemplo: C* (BREAK) + S* + C*.

Si la CSp contiene la posición Sit obligatoria y la posición Sit se invalida después del break, la CSp completa debe recibir solo el 50% del valor. Por ejemplo: H + H (BREAK) + S* + U*

12.11 Asignación de features

Para evitar confusiones durante el programa, por regla general, el TS llamará a todas las variaciones y posiciones difíciles realizadas y el CTR notificará si alguna de ellas ya ha sido utilizada con la transcripción oral: *“Used”*. Eso será muy útil para que DO ingrese correctamente las bonificaciones durante el programa.

Sin embargo, al final del programa y durante la verificación, el CTR debe asegurarse de que el mismo bonus no se haya ingresado dos veces en el sistema.

La standard variation se puede utilizar una vez en cada posición básica por programa (Upright, Sit, Camel). Puede haber un máximo de 3 standard variations en un programa.

En el caso de Camel y Heel, la ejecución de la misma posición difícil (o standard variation) en uno de ellos implica que ya se ha utilizado para los demás durante el mismo programa.

- Ejemplo: *“Camel confirmed - Forward position confirmed and Heel confirmed - Forward position confirmed (but USED)”*.

Si un patinador ejecuta más de dos rotaciones en la entrada o utiliza más de dos rotaciones para llegar a la posición difícil, el panel técnico considerará esta situación como dos posiciones diferentes y por lo tanto una CoSp.

- Ejemplo: C (RBO) 2.5 rotaciones en una posición estática + C (RBO) en una Posición Forward con 4 rotaciones = *Combo Spin: “Camel confirmed + Camel confirmed - Forward position confirmed”*.

Sin embargo, si durante estas primeras rotaciones (más de dos) el patinador demuestra que está intentando realizar una posición difícil (por ejemplo, doblando la pierna e intentando cogerla con una mano), el TP tendrá el poder de considerar todo como un Solo Spin.

- Ejemplo: en una Solo Spin con problemas para llegar a la posición final (puede ser un QOE negativo para los jueces). En este caso, la confirmación de toda la pirueta dependerá del número de rotaciones realizadas por el patinador con la posición difícil ya alcanzada.
- Ejemplo: C (RBO) con 2 rotaciones y en la última de ellas el patinador está tratando de agarrar la pierna + 3 rotaciones con la pierna ya agarrada y la posición del cuerpo y el pie libre bien definidos = *“Solo Spin: Camel Confirmed - Forward posición confirmed”*.

12.12 Dirección Forward y Backwards (para Camel y Heel)

Protocolo para llamadas de los Spins con la introducción de Camel y Heel Forward y Backward:

- **Camel Spin Forward:** *“Camel Forward confirmed (or not confirmed)”*. En el caso de que la camel se presente en posición Forward o: *“Camel Forward Confirmed, Position Forward confirmed (or not confirmed)”*.
- **Heel Spin Forward:** *“Heel Forward confirmed (or not confirmed)”*. En el caso de que la heel se presente en posición Forward o: *“Heel Forward Confirmed, Position Forward confirmed (or not confirmed)”*.
- **Camel Backward:** *“Camel Backward Confirmed (or not confirmed)”*.
- **Heel Backward:** *“Heel Backward Confirmed (or not confirmed)”*.

13 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA LA FOOTWORK SEQUENCE

13.1 Protocolo del 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 y el pie / dirección en la que se han ejecutado. Si se confirma un giro, se contará con una u otra mano (según corresponda) pero si no se confirma no se marcará. Si un patinador ejecuta el mismo giro tres veces y se confirman los tres, solo se considerarán los dos primeros. Además, el TS llamará al "*cluster*" tan pronto como se vea con el código oral: "*cluster confirmed*". Al final del elemento, el TS llamará al nivel considerando las contribuciones que CTR y el AS pueden hacer sobre las características que deben monitorear durante el elemento.
- **CTR:** activa el cronómetro en el mismo momento en que el TS llama al inicio del elemento. El CTR comprobará todos los giros y el pie / dirección en los que se han ejecutado y comprobará la presencia de todo tipo de features. Cuando el cronómetro haya superado el tiempo permitido, el CTR lo anunciará con el código oral: "*Time*". En ese momento, la secuencia de juego de pies dejará de evaluarse.
- **AS:** llamará al inicio del elemento si el TS no lo ha hecho. Durante la ejecución del elemento, se deben confirmar las features 1 y 2 (Choctaw y movimientos corporales) tan pronto como se ejecute con código oral: "*Choctaws confirmed*" y "*Body movements confirmed*".

13.2 Footwork features

Body movements: es necesario presentar tres (3) movimientos corporales confirmados para que se otorgue la feature.

- Los tres movimientos corporales presentados deben provenir de diferentes grupos espaciales (Alto, Medio y Bajo).
- Los movimientos corporales realizados al principio o al final de la secuencia mientras los patinadores/as están inmóviles no deben ser considerados.
- Los movimientos corporales deben estar espaciados a lo largo de la secuencia con al menos un (1) paso o giro en el medio. Los movimientos corporales presentados uno tras otro deben contarse como un solo movimiento, y en este caso la categoría espacial del movimiento puede determinarse como la que favorece a los patinadores/as para la confirmación de la característica

Choctaws: los patinadores/as deben haber confirmado (2) Choctaws.

- Un Choctaw debe estar en sentido horario y el otro en sentido antihorario. La dirección de rotación está determinada por el filo de salida del Choctaw.
- Solo se considerarán Choctaws de adelante hacia atrás.

Cluster: No es necesario presentar tres giros consecutivos.

- Ejemplo: si el patinador realiza un cluster con 4 giros y el tercero no está confirmado pero los otros tres están confirmados entonces el cluster será confirmado.

Different feet:

- Debe haber un equilibrio, dependiendo del nivel del elemento, en el número de giros realizados con el pie derecho o sentido horario (solo para loops y travellings) y el pie izquierdo o sentido antihorario (solo para loops y travellings).
- Ejemplo: si un patinador ejecuta 4 giros con el pie derecho/sentido horario y 3 giros con el pie izquierdo/sentido antihorario, la característica se considerará para el nivel 2, pero no para el nivel 4 para el que sería necesario hacer 4 y 4.
- Esta feature no será efectiva con una fórmula 2-2 porque para el nivel 1, la feature tipo 1 o tipo 2 (movimientos corporales o Choctaws) es obligatoria.

14 PENALIZACIONES

14.1 Elemento obligatorio no intentado

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

Tanto para programas cortos como largos, hay una lista de grupos de elementos obligatorios. Si se omite un elemento obligatorio o ni siquiera se ha **intentado**, el TP será penalizado por "*missing mandatory element*". Cualquier intento, aunque sea una caída, error o esté fuera del programa y pueda modificar su grupo de elementos original, no será penalizado ya que al menos ha sido declarado (en el panel program) e intentado.

- Ejemplo: si el patinador se cae, durante el programa corto, en el recorrido de una CSp o en el primer salto de un CoJ, se considerará un intento de ese tipo de elemento, y el TP no penalizará por elemento obligatorio no intentado. Sin embargo, el Ref debe aplicar la penalización por la caída.

Cuando en el programa no se haya incluido un elemento obligatorio (omitido o no intentado), esto supondrá la penalización de -1 punto y además el último elemento del programa correspondiente al mismo grupo del elemento omitido, será marcado con asterisco y NO recibirá valor (ya que es la última oportunidad que tiene el patinador, dentro de los elementos máximos de cada tipo, de incluir el elemento obligatorio).

- Por ejemplo: Un patinador realiza 13 saltos de un máximo de 12 y ninguno de ellos es el salto áxel obligatorio. En este caso, el 13th salto se marcará con asterisco (*) porque es un exceso y el último salto en solitario también se marcará con asterisco (*) porque debería ser el salto tipo Axel.
- Por ejemplo: un patinador realiza un programa con dos CoSp en lugar de una CoSp y una SSp. En este caso, el último elemento de pirueta aparecerá marcado con una estrella (*) porque debe ser la Solo Spin obligatoria. Además, el patinador será penalizado con un punto por Falta de Elemento Obligatorio

14.2 Elemento ilegal

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

- Ejemplo: 2A en la categoría Infantil o Alevín; un segundo salto de 1 rotación dentro de la secuencia de pasos; una posición Broken en la categoría Infantil.

Los elementos adicionales (pero permitidos en una categoría) NO se considerarán ilegales.

- Ejemplo: 13 saltos en lugar de 12. En este caso, el programa pondrá automáticamente un * en el último. Sin embargo, el CTR y Ref deben verificar esto durante la verificación manual. En este caso no se aplicará ninguna penalización.

14.3 Posición obligatoria

Posición obligatoria en un elemento de pirueta:

- Tanto en el programa largo como en el corto, donde se requiera una posición obligatoria y se haya omitido, el patinador será penalizado con un (1.0) punto.
- En un Programa Corto donde una posición es obligatoria y el patinador no alcanza esta posición, la combinación recibirá un 50% del valor.
- Si una caída u otro error impiden la terminación de la combinación, la posición obligatoria de la Sit del Programa Corto será asumida como intentada (incluso si no se ve debido al error) y no habrá penalización por falta de elemento obligatorio no intentado.

14.4 Tabla de consulta rápida para las caídas

Caídas	Benjamín y Alevín	De Infantil a Senior
1	1.0	1.0
2	2.0	2.0
3	3.3	3.5
4	4.9	5.5
5	6.8	8.0
6	9.0	11.0