



# 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**

## **CUARTETOS**

Por World Skate Artistic Technical Commission

# Índice:

	<b>PROPIEDAD</b>	4
1.	<b>CUARTETOS - DEFINICIONES GENERALES</b>	4
2.	<b>CUARTETOS</b>	5
2.2.	MÚSICA	5
2.3.	REQUISITOS DE VESTUARIO	5
2.4.	ENTRADA Y SALIDA DE LA PISTA	5
2.5.	ILUMINACIÓN DE LA PISTA	6
2.6.	REGLAS GENERALES	6
	○ CUARTETO SENIOR	6
	○ CUARTETO JUNIOR	6
	○ CUARTETO CADETE	7
3.	<b>ELEMENTOS TÉCNICOS</b>	7
1.4.	<b>ELEMENTO CANON</b>	7
	○ NIVELES	7
	○ FEATURES	7
	○ ACLARACIONES	8
1.5.	<b>ELEMENTO SECUENCIA EN LÍNEA</b>	8
	○ NIVELES	8
	○ FEATURES	8
	○ ACLARACIONES	9
1.6.	<b>SECUENCIA DE traveling SINCRONIZADA</b>	9
	○ NIVELES	9
	○ FEATURES	9
	○ ACLARACIONES	11
1.7.	<b>SECUENCIA DE CLUSTER SINCRONIZADA</b>	11
	○ NIVELES	12
	○ FEATURES	12
	○ ACLARACIONES	12
1.8.	<b>ELEMENTO COMBO</b>	13
	○ NIVELES	13
	○ FEATURES	13
	○ ACLARACIONES	13
1.9.	<b>ELEMENTO CREATIVO</b>	14
4.	<b>LIMITACIONES</b>	14
5.	<b>QOE</b>	14
6.	<b>COMPONENTES ARTÍSTICOS</b>	17
7.	<b>PENALIZACIONES</b>	18
1.10.	POR EL REFEREE	18
1.11.	POR EL PANEL TÉCNICO	18
8.	<b>ANEXO 1: EJEMPLOS DE traveling FEATURES</b>	19
9.	<b>ANEXO 2: PROTOCOLO PARA PANEL TÉCNICO Y GUÍA PARA LAS COMPETICIONES DE CUARTETOS</b>	21
	○ TÉCNICO ESPECIALISTA (TS)	21
	○ ASISTENTE (AS)	21

○	CONTROLLER (CTR)	21
○	DATA OPERATOR (DO)	22
○	REFEREE (REF)	22
10.	<b>PROCEDIMIENTO GENERAL DEL PANEL TÉCNICO</b>	22
○	PRE-LLAMADAS	22
○	LLAMADAS	23
○	ELEMENTO SECUENCIA EN LÍNEA	24
○	ELEMENTO CANON	24
○	SECUENCIA DE traveling SINCRONIZADA	25
○	SECUENCIA DE CLUSTER SINCRONIZADA	25
○	ELEMENTO COMBO	25
○	ELEMENTO CREATIVO	26
○	PETICIÓN Y VISUALIZACIÓN DE REVIEWS	26
○	GESTIÓN DE REVIEWS	26
○	REGLAS PARA LA VISUALIZACIÓN DE REVIEWS	26
○	VELOCIDAD PARA VISUALIZACIÓN DE REVIEWS	27
○	INTRODUCCIÓN DE DATOS	27
○	CHECKING Y CONFIRMACIÓN	27

## PROPIEDAD

---

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

## CUARTETOS - DEFINICIONES GENERALES

---

- **Timing:** todos los pasos, movimientos, acciones deben ser bailados al compás del tiempo de la música.
- **Giros con un pie:** los giros son todas las dificultades técnicas enumeradas y que implican un cambio de dirección en el mismo pie: traveling (mínimo dos (2) giros deben ejecutarse rápidamente y sin filo para ser considerado como tal de lo contrario se considerarán giros de tres), tres, brackets, loops, counters, rockers.
- **Cluster:** secuencia de al menos tres giros diferentes ejecutados sobre un pie, los tres giros se contarán como un giro para el cluster.
- **Giros de dos pies:** Mohawks, Choctaws. Para los Choctaws, el filo de salida se utilizará para definir la dirección del giro (por ejemplo, LFI-RBO, la dirección se considerará en sentido contrario a las agujas del reloj). Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás.
- **Pasos:** todas las dificultades técnicas que se ejecutan manteniendo la misma dirección, p. chassé, cross chassé, cross rolls, cut-step, crosses, runs etc.

Nota: los saltos de media rotación o una rotación sobre dos pies o un pie no se consideran como un paso o un giro.

- **Extra feature:** se considerarán movimientos coreográficos y poses y podrán insertarse en todos los niveles y por encima del nivel.
- **Ina bauer:** es una figura técnica como el spread eagle (águila extendida) (interior o exterior), durante la cual, el patinador/a que ejecuta un split frontal mantiene los dos pies en diferentes trazados paralelos. Una de las rodillas se dobla mientras la otra se mantiene extendida. Debe tener un borde interior claro.
- **Body Movements:** los movimientos coreográficos de brazos, busto, cabeza, pierna libre deben afectar claramente el equilibrio del/los patinador/es para ser considerados, durante al menos tres (3) momentos de la secuencia. Se deben utilizar al menos dos partes del cuerpo.
- **Attitude:** pierna libre estirada por delante o por detrás con respecto al pie de patín
- **Coupè:** pierna libre flexionada por el lado de la pierna que patina.
- **traveling:** múltiples rotaciones continuas (giros de tres sin filo) patinadas sobre el mismo pie de patinaje (mínimo dos rotaciones), mientras que el pie libre puede estar en cualquier posición. Si el ritmo cambia, no es bueno porque no es una acción continua.

## CUARTETOS

---

Se realizarán tres eventos diferentes: Cuartetos, Cuartetos Junior y Cuartetos Cadetes.

Todos los participantes deben pertenecer a un club, que es miembro de una Federación Nacional. Los cuartetos pueden estar formados por personas pertenecientes a diferentes clubes. Todos los participantes deben ser aprobados por su Federación.

- **Cuarteto:**

4 patinadores/as. (máximo 1 reserva)

3:15 minutos +/- 10 segundos

- **Cuarteto Junior:**

4 patinadores/as. (máximo 1 reserva)

3:15 minutos +/- 10 segundos

- **Cuarteto Cadete:**

4 patinadores/as. (máximo 1 reserva)

3:00 minutos +/- 10 segundos

- El tiempo comienza con el primer movimiento de uno de los patinadores/as.
- Se permite un tiempo máximo de quince (15) segundos de música antes del primer movimiento de un patinador/a individual de un grupo. La deducción por exceder el tiempo será de 0,5 de la puntuación total.

### 2.2. Música

---

No habrá restricciones en la elección de la música, pero el patinaje debe estar en sintonía con la música elegida.

### 2.3. Requisitos de vestuario

---

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

Cualquier pieza del traje debe estar muy bien sujeta para no causar obstrucción a los siguientes participantes.

### 2.4. Entrada y salida de la pista

---

- Se permite un máximo de veinte (20) segundos para la entrada a la pista y el posicionamiento de objetos o accesorios (según 2.6 Reglas generales). El cronómetro comenzará desde el final de la presentación del equipo por parte del locutor.
- Habrá una penalización de 0,5 de la puntuación total si la entrada tarda más del tiempo permitido.
- Solo los patinadores/as que participan en la actuación pueden traer objetos a la pista. Durante la puntuación del equipo anterior, el siguiente equipo podrá entrar en la pista (ocupando el mínimo espacio y NO patinando delante o molestando al equipo que espera sus puntuaciones). Los Organizadores deben asegurarse de que esta regla se aplique estrictamente.

- Mientras se espera la puntuación al final de una actuación, y en el menor tiempo posible, el grupo deberá recoger todos los accesorios utilizados durante su actuación y asegurarse de que el buen desarrollo de toda la competición no se retrase de ningún modo. La pista debe quedar completamente limpia para el próximo grupo. El tiempo total máximo desde el final de una actuación hasta que se llame al siguiente grupo será de 40 segundos. Se aplicará una penalización de 0,5 de la puntuación total si el tiempo de salida de la pista es superior a 40 segundos.
- Ningún patinador/a puede abandonar la pista de patinaje durante la actuación.

## 2.5. Iluminación de la pista

---

Los organizadores deberán asegurarse de que la pista tenga una iluminación estándar para todos los grupos. La iluminación alrededor de la pista debería dar el efecto de un escenario para los Shows. El resto del pabellón debe tener iluminación tenue. Es importante que la pista en sí esté clara para que los Jueces puedan ver bien a los patinadores en todo momento.

## 2.6. Reglas Generales

---

- No estarán formados por dos parejas, artístico o dance, sino por cuatro patinadores/as actuando en conjunto.
- Se permiten todos los saltos con una rotación más el salto tipo Axel. El número máximo de saltos permitidos por programa es uno tipo Axel y dos saltos de una sola rotación, incluidos los saltos realizados como características en los elementos técnicos.
  - Un salto realizado en transición por uno o más patinadores al mismo tiempo se considera (1) salto a los efectos de la regla anterior.
  - Un salto realizado en un elemento técnico como feature se considera como un (1) salto a los efectos de la regla anterior, incluso si los miembros del equipo lo realizan en un momento diferente dentro del tiempo del elemento técnico. Por ejemplo: En un elemento de clúster, dos patinadores pueden usar el salto de entrada difícil en el primer set y los otros dos patinadores usan el salto de entrada difícil en el segundo set, solo contará como un salto si se realiza dentro del tiempo reglamentado. por el elemento del clúster.
- Piruetas permitidas: Upright, Sit o Camel (no permitidas: Heel, Broken e Inverted).
- Los saltos y piruetas tendrán el valor de pasos-transiciones.

### 1.1. Cuarteto Senior

---

La duración del programa será de 3:15 minutos +/- 10 segundos.

Los elementos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa son:

1. Un (1) Elemento Combo (traveling más cluster) o Un (1) Elemento en Línea (2025 - Línea).
2. Una (1) Secuencia de Cluster, Elemento de Canon o Secuencia de traveling, (2025 - Cluster).
3. Un (1) Elemento Creativo.
4. Un elemento adicional a ser elegido cada año por ATC de los tres grupos anteriores. (2025 - traveling).

### 1.2. Cuarteto Junior

---

La duración del programa será de 3:15 minutos +/- 10 segundos.

Los elementos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa son:

1. Una (1) Secuencia de bloque abierto o un (1) Elemento en línea o un (1) Elemento de canon (2025 - Línea).

2. Una (1) Secuencia de traveling o una (1) Secuencia de Cluster (2025 - Cluster).
3. Un (1) elemento creativo.

### 1.3. Cuarteto Cadete

---

La duración del programa será de 3:00 minutos +/- 10 segundos.

Los elementos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa son:

1. Una (1) Secuencia de bloque abierto o un (1) Elemento en línea o un (1) Elemento de canon (2025 - Línea).
2. Una (1) Secuencia de traveling o una (1) Secuencia de Cluster (2025 - Cluster).
3. Un (1) elemento creativo.

## ELEMENTOS TÉCNICOS

---

### 1.4. Elemento de Canon

---

Especificaciones para la llamada del elemento canon: todos los patinadores deben participar en el elemento. El elemento finaliza cuando el último patinador ha realizado su giro.

#### Requisitos básicos:

- Cada patinador debe presentar el mismo giro en el canon, incluso si el giro no se considera bien ejecutado por el Panel Técnico, aún se considerará como intentado por los patinadores y luego se llamará a un Nivel Base.
- Debe cubrir el 50% de la pista o tamaño comparable.
- El tiempo permitido es de 20 segundos desde el inicio del elemento.

#### Niveles

Level Base - CB	Level 1 - CB1	Level 2 - CB2	Level 3 - CB3	Level 4 - CB4
Un canon que no cumple con los requisitos de nivel 1, 2, 3 o 4 pero cumple con los requisitos básicos y las especificaciones de llamada para una secuencia de Canon.	El canon debe cumplir con los requisitos básicos para el Nivel B, y cada patinador debe realizar el mismo giro (filo, dirección del pie) y <b>debe incluir una (1) feature.</b>	El canon debe cumplir con los requisitos básicos para el Nivel B, y cada patinador debe realizar el mismo giro (filo, dirección del pie) y <b>debe incluir dos (2) features.</b>	El canon debe cumplir con los requisitos básicos para el Nivel B, y cada patinador debe realizar el mismo giro (filo, dirección del pie) y <b>debe incluir tres (3) features.</b>	El canon debe cumplir con los requisitos básicos para el Nivel B, y cada patinador debe realizar el mismo giro (filo, dirección del pie) y <b>debe incluir cuatro (4) features.</b>

#### Features

1. Body movements:
  - Se requiere un Body Movement para cada patinador del cuarteto (el mismo para todos los patinadores), incluso si esta feature se presenta con la feature 3.
2. Chocaws
  - Cada patinador del equipo tiene que realizar un (1) Choctaw (igual para todos los patinadores) incluso si esta feature se presenta con la feature 3.
3. Segundo giro
  - El segundo giro presentado debe ser diferente al primero.
  - Entre los dos giros, los patinadores deben ejecutar uno o más elementos de patinaje como (choctaw, salto de media rotación, spread eagle, ina-bauer,

etc.).

4. Cruce de caminos. Los patinadores en grupos de dos (2) deben cruzarse en el camino.

#### Aclaraciones:

- Para los niveles 1,2,3,4 es necesario que el canon respete la estructura musical.
- Los giros de tres no serán considerados como giro.
- El elemento se puede ejecutar en espejo de dos en dos o individualmente.
- Los giros para ser considerados como tales, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y los vértices deben ser claros. Los giros saltados no se contarán.
- Si un patinador pone la pierna libre en el suelo a la salida de un giro, este giro no será considerado.
- Al menos tres (3) patinadores deben realizar los giros correctamente para obtener el nivel.
- No se permite parada o stop and go en este elemento.

### 1.5. Elemento de Secuencia en Línea

---

Todos los patinadores deben estar en formación en línea. El elemento termina cuando la formación se rompe y comienza una transición a otro elemento. La duración máxima del elemento es de 30 segundos.

#### Requisitos básicos:

- Debe cubrir un mínimo de  $\frac{3}{4}$  de la longitud de la pista o un tamaño comparable.
- No está permitido tener dos filas de dos (2) patinadores cada una.
- No se permiten Clusters

#### Niveles

Level Base - LB	Level 1 - L1	Level 2 - L2	Level 3 - L3	Level 4 - L4
Una línea que no cumple con los requisitos de nivel 1, 2, 3 o 4 pero cumple con los requisitos básicos y las especificaciones de llamadas para una Línea.	La línea debe cumplir con los requisitos básicos para el Nivel B y debe incluir al menos dos (2) giros reconocidos.	La línea debe cumplir con los requisitos básicos para el Nivel B y debe incluir al menos dos (2) giros reconocidos más una (1) de las siguientes features.	La línea debe cumplir con los requisitos básicos para el Nivel B y debe incluir al menos tres (3) giros reconocidos más dos (2) de las siguientes features.	La línea debe cumplir con los requisitos básicos para el Nivel B y debe incluir al menos cuatro (4) giros reconocidos más tres (3) de las siguientes features.

#### Features

1. Body movements:
  - Los body movements son requeridos al menos en tres momentos de la secuencia y ejecutados por todos los patinadores. Han de ser de grupos espaciales diferentes: alto, medio, bajo. Los body movements pueden ser diferentes entre los patinadores y pueden presentarse en diferentes momentos del elemento. Los body movements ejecutados en una posición de parada durante la secuencia o al principio o al final de la secuencia no serán contados.
2. Chocaws
  - Cada patinador del equipo tiene que realizar dos (2) Choctaws.
3. Saltos
  - Saltos de una rotación de cualquier tipo. Cada patinador debe presentar un salto. Los saltos pueden ser diferentes y pueden presentarse al mismo tiempo o en diferentes momentos durante la ejecución de la línea. Si se utiliza esta



feature, contará como uno de los saltos incluidos en el máximo permitido en el programa.

4. Cambio del lugar del patinador

- o Al menos tres patinadores al final de la ejecución deben ocupar diferentes posiciones dentro de la línea. El cambio de posición debe realizarse en movimiento.

**Aclaraciones:**

- Ninguno de los tipos de giros se puede contar más de dos veces.
- El traveling como giro sólo podrá contarse una vez.
- No es necesario que los patinadores realicen los giros al mismo tiempo durante la línea.
- Los giros de tres no serán considerados como giros para obtener nivel.
- Los giros para ser considerados como tales, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y los vértices deben ser claros. Los giros saltados no se contarán.
- Si un patinador pone la pierna libre en el suelo a la salida de un giro, este giro no será considerado.
- Al menos tres (3) patinadores deben realizar los giros correctamente para alcanzar el nivel.
- Los giros y/o pasos deben distribuirse a lo largo de la secuencia. No debe haber secciones largas sin giros o pasos. Si no, los jueces darán QOE negativo.
- Se permiten stops and go ( de menos de 3 segundos) si necesitan caracterizar la música.

**1.6. Secuencia de traveling sincronizada**

**Requisitos básicos para el Nivel Base del traveling:**

- Dos (2) sets de dos (2) o más rotaciones
- La duración máxima del traveling es de quince (15) segundos.

**Niveles**

Level Base - CB	Level 1 - CB1	Level 2 - CB2	Level 3 - CB3	Level 4 - CB4
Un traveling que cumple con los requisitos básicos y las especificaciones de llamada.	Cumple con los requisitos básicos para el Nivel B, y cada set debe tener <b>al menos tres (3) rotaciones y debe incluir una (1) feature.</b>	Cumple con los requisitos básicos para el Nivel B, y cada set debe tener <b>al menos tres (3) rotaciones y debe incluir dos (2) features de dos grupos diferentes.</b> Uno de los sets debe de ejecutarse en dirección diferente.	Cumple con los requisitos básicos para el Nivel B, y cada set debe tener <b>al menos tres (3) rotaciones y debe incluir tres (3) features de tres grupos diferentes.</b> Uno de los sets debe de ejecutarse en dirección diferente.	Cumple con los requisitos básicos para el Nivel B, y cada set debe tener <b>al menos cuatro (4) rotaciones y debe incluir cuatro (4) features de cuatro grupos diferentes.</b> Uno de los sets debe de ejecutarse en dirección diferente.

**Features**

**Grupo 1**

- a. Entrada difícil del elemento:
  - i. Spread Eagles o Ina Bauer (utilizando un mínimo de seis (6) ruedas): no está permitido cambiar el filo antes de iniciar la rotación y las características deben mantenerse hasta la entrada del primer set.
  - ii. El salto debe ser de 1 rotación (360°): el filo del aterrizaje debe ser el filo de

- entrada del traveling. Si se utiliza esta feature, contará como uno de los saltos incluidos en el máximo permitido en el programa.
- iii. Choctaws: solo se considerarán Choctaws de adelante hacia atrás y los Choctaws cerrados de atrás hacia adelante. No está permitido cambiar el filo antes de comenzar la rotación.
  - iv. Giros: rocker or counter: no está permitido cambiar el filo antes de comenzar la rotación.
- b. Different feet: un set debe ejecutarse con el pie derecho y un set con el pie izquierdo. Si se ejecuta un tercer traveling, el cambio de pie puede ser entre el segundo y el tercer set.

## Grupo 2

- a. Codo(s) al menos al mismo nivel o más alto que el hombro (la(s) mano(s) podría(n) estar por encima de la cabeza, al mismo nivel que la cabeza o más abajo que la cabeza).
- b. Movimiento continuo significativo de los brazos durante el número requerido de rotaciones.
- c. Manos entrelazadas detrás de la espalda y lejos de ella.
- d. Brazos, uno atrás y otro adelante como un tornillo.
- e. Brazos rectos entrelazados al frente y extendidos lejos del cuerpo (entre la cintura y el nivel del pecho y más bajo que el nivel del hombro).

## Grupo 3

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

## Grupo 4 Features extra

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

- a. Tercer set de traveling (+0.5 bonus).
  - i. Debe presentarse tercero en la secuencia de traveling.
  - ii. Debe ser de mínimo tres (3) rotaciones.
  - iii. Debe ejecutarse dentro de los quince (15) segundos permitidos.
  - iv. Las características del Grupo 2 o del Grupo 3 se pueden presentar durante el tercer grupo de traveling. Una de estas features adicionales puede incluirse en las features para obtener el nivel.
  - v. Se pueden ejecutar la feature de different feet entre el segundo y el tercer set.
  - vi. El cambio de dirección requerido se puede ejecutar entre el segundo y el tercer set.
- b. Cambio de formación: línea a bloque, bloque a línea. (+1.0 de bonificación). El cambio de formación debe ocurrir durante la ejecución del traveling y no durante los pasos de conexión.
- c. Espejo: conjunto de travelings realizados lado a lado con los patinadores girando dos a dos en direcciones opuestas (espejo). (+1.5 de bonificación)
- d. Cruce de caminos. Al menos dos patinadores deben cruzar sus caminos a través de dos patinadores en uno de los sets. Debe ocurrir durante la ejecución de las rotaciones y no durante los pasos de conexión. (+2,0 bonificación).

## Aclaraciones:

- Si uno (1) de los sets no es correcto (p. ej., ejecución evidente de giros de tres) pero se han realizado las rotaciones y/o features, se llamará a la secuencia de traveling con un (1) nivel menos (p. ej., si fuera un nivel 3, se llamará nivel 2). Si dos (2) de los sets se ejecutan con giros de tres claros, entonces el nivel no será superior al nivel Base.
- Si el patinador/a se cae o hay alguna interrupción o pérdida de control con apoyo adicional (tocar con la pierna/pie libre y/o mano/s) que detiene completamente el elemento (es decir, el patinador/a no puede continuar con el elemento). ) El traveling se llama por lo que se ha hecho antes de la caída o interrupción.
- Si hay una interrupción o una pérdida de control momentáneamente y el patinador/a puede continuar el elemento, el panel técnico puede considerar lo que se completó antes de la interrupción si se han completado dos rotaciones como mínimo y continuar considerando lo que el patinador/a completa después de la interrupción. Es decir, si el patinador/a aterriza momentáneamente después de dos rotaciones en el primer set y luego continúa completando un segundo o tercer set en el elemento, el panel técnico considerará el primer set de dos rotaciones y lo que se completó después de la interrupción en los sets subsiguientes.
- Las rotaciones del traveling deben ser rápidas y demostrar la capacidad de mantener el control del eje del cuerpo.
- Empujar con el freno o detenerse antes de que comience el traveling o durante los pasos-giros entre sets no está permitido y daría lugar a que el nivel se reduzca en uno (1).
- Debe haber al menos dos pasos claros entre los sets de traveling sin empujes de freno para ganar velocidad. Si esto ocurre el traveling se reducirá un (1) nivel
- Las features deben ejecutarse correctamente y durante la totalidad del set para que se consideren y deben ser diferentes para contarse para el nivel.
- Los patinadores/as pueden usar la primera media rotación para alcanzar la posición requerida por una feature.
- Un salto utilizado como entrada difícil contará para el número de saltos permitidos en el programa.
- No hay un máximo para el número de rotaciones realizadas, sin embargo, las features, giros y pasos de conexión se cronometran como parte del tiempo permitido. Todas las features y giros realizados después de alcanzar el tiempo máximo no contarán para el nivel.
- No hay un máximo para el número de features realizadas, sin embargo, en el caso de la feature extra, solo se considerará una para el bonus. Se contará la más difícil de las features extra confirmadas realizadas.
- Para confirmar el nivel, debe ser alcanzado por los cuatro patinadores/as.
- Las entradas difíciles utilizadas DEBEN ser diferentes de las utilizadas para los clusters.
- Las features deberán ser iguales para todos los patinadores, o de dos en dos de los grupos 2 y 3.
- Las features de los grupos 2 y 3, no serán consideradas en la ejecución de las extra features b, c y d. Incluso si la extra feature se intenta pero no se confirma.

## 1.7. Secuencia de clusters sincronizada

---

### Requisitos básicos para el Nivel Base de la Secuencia de clusters sincronizada:

- Todos los patinadores/as deben realizar dos (2) sets de clusters separados por pasos o giros de dos pies (no giros de un pie).
- Cada set debe ser de al menos tres (3) giros.

- No se permite ningún cambio de filo en los dos primeros giros del cluster.
- El set debe realizarse al mismo tiempo.
- Ambos sets deben ser diferentes: es posible utilizar los mismos giros en los dos sets pero en un orden diferente.
- Se puede elegir cualquier formación.

## Niveles

Level Base - CB	Level 1 - CB1	Level 2 - CB2	Level 3 - CB3	Level 4 - CB4
Una secuencia de clusters que cumple con los requisitos básicos y las especificaciones de llamadas.	Requisitos básicos para el Nivel B y tres (3) giros confirmados en cada set más una (1) de las features.	Requisitos básicos para el Nivel B y tres (3) giros confirmados en cada set más dos (2) features diferentes.	Requisitos básicos para el Nivel B y tres (3) giros confirmados en uno de los sets y cuatro (4) en el otro set, más tres (3) features diferentes.	Requisitos básicos para el Nivel B y cuatro (4) giros confirmados en cada set, más tres (3) features diferentes.

## Features

1. **Body movements:** Los patinadores/as deben presentar dos (2) body movement: un body movement debe ser en el primer set y otro body movement en el segundo set. Los dos (2) body movement deben ser de grupos espaciales diferentes. Los body movement pueden ser diferentes entre los patinadores/as. No pueden ejecutarse al final o al comienzo de los sets, deben ejecutarse durante o entre los giros.
2. **Different feet:** Un set debe ejecutarse con el pie derecho y el otro set con el pie izquierdo.
3. **Espejo:** dos patinadores/as en espejo con los otros dos patinadores/as.
4. **Entrada difícil:** Las entradas difíciles para cada set deben ser diferentes. Todos los patinadores/as deben realizar la misma entrada difícil.
  - Choctaws: solo se considerarán Choctaws de adelante hacia atrás y los Choctaws cerrados de atrás hacia adelante.
  - Un salto de rotación.
  - Ina Bauer o spread eagle.
5. **Cambio de formación:** De una línea a un bloque abierto o de un bloque abierto a una línea. El cambio de formación debe ocurrir durante la ejecución del clúster y no durante los pasos de conexión.
6. **Cruce de camino:** Al menos dos patinadores/as deben cruzar su patrón con los otros dos patinadores/as deben cruzar su camino en uno de los sets. Esto debe suceder durante la ejecución del clúster y no durante los pasos de conexión.

## Aclaraciones:

- Si un patinador/a se cae o hay una gran pérdida de control con apoyo adicional (tocar con la pierna/pie libre y/o mano/s) que detiene completamente el elemento (es decir, el patinador/a no puede continuar con el elemento) el cluster se llama por lo que se ha hecho antes de la caída o interrupción.
- Si hay una interrupción o una pérdida de control momentáneamente y el patinador/a puede continuar el elemento, el panel técnico puede considerar lo que se completó antes de la interrupción si se ha confirmado el número mínimo de tres (3) giros y continuar considerando lo que el patinador/a completa después de la interrupción. Si el patinador/a

toca el suelo momentáneamente después de tres giros confirmados en el primer set y luego continúa completando un segundo set, el panel técnico considerará el primer set de tres giros confirmados y lo que se completó después de la interrupción en el set subsiguiente.

- La entrada difícil debe ser antes del primer giro del set. En caso de que se presente antes del segundo set, la entrada difícil debe ser el paso anterior al primer giro de la segunda set.
- Un salto de una rotación utilizado como entrada difícil se cuenta dentro de los saltos máximos permitidos en el programa.
- Utilizar el traveling como un giro para el cluster sólo se considerará una vez para todo el elemento.
- El giro de tres como giro para el cluster sólo se considerará una vez para todo el elemento.
- Si hay una parada antes del segundo set, el nivel se reducirá en uno.
- Si una pérdida de control con apoyo adicional (tocar el suelo con la pierna/pie y/o mano/s libres) ocurre después de que el cluster ha comenzado y la ejecución del elemento continúa después de tocar el suelo, solo la parte anterior a tocar el suelo será considerada para el nivel.
- No se permiten cambios de filo en los tres primeros giros del cluster.
- Si el/los patinador/es ejecutan más giros de los requeridos para el nivel máximo de la categoría, se bajará el nivel en 1, excepto categorías con un máximo de nivel tres que podrán realizar un cluster con no más de 4 giros en cada set.
- No está permitido usar el freno para ganar velocidad entre las 2 secuencias de clusters y antes del primer set. Esto disminuirá un (1) nivel cada vez que se utilice el freno.
- Las entradas difíciles utilizadas DEBEN ser diferentes a las utilizadas en el traveling.
- Una entrada difícil puede confirmarse incluso si no se confirma el primer giro.
- Al menos tres (3) patinadores deben realizar los giros y las features correctamente para alcanzar el nivel.

## 1.8. Elemento combo

---

Todos los patinadores/as deben participar en el elemento. Dos (2) patinadores/as deben realizar un traveling y dos (2) patinadores/as deben realizar un cluster. Se aplicarán los requisitos básicos de cada tipo de elemento para llamar el nivel.

### Niveles

Igual que para la secuencia de traveling y la secuencia de clusters. El Operador de Datos seleccionará el nivel de cada subgrupo para el elemento presentado por ese subgrupo.

Por ejemplo:. Dos (2) patinadores/as realizan un traveling de nivel 2 y los otros dos (2) patinadores/as un cluster de nivel 1, el Operador de Datos le dará un nivel 2 al elemento de traveling y un nivel 1 al elemento de cluster.

### Features

Las mismas que para la Secuencia de Clusters y la Secuencia de travelings.

### Aclaraciones:

Las mismas aclaraciones que para la Secuencia de Clusters y la Secuencia de travelings.

- Para confirmar los giros y las features en el cluster al menos dos patinadores deben tenerlos confirmados
- Para confirmar los giros y las features en el traveling al menos dos patinadores deben tenerlos confirmados

## 1.9. Elemento creativo

---

El elemento comienza con la transición del elemento anterior y termina con la transición al siguiente elemento. Si se realiza como primer o último elemento del programa debe haber transiciones antes y después del elemento.

### Requisitos básicos:

- El elemento debe durar por lo menos cinco (5) segundos.
- Debe haber un cambio evidente de formación o figuración.
- Para tener el elemento confirmado (valor fijo), todos los patinadores/as deben participar en el elemento y todos los patinadores/as deben presentar un movimiento creativo e innovador.

### Orientaciones para el Elemento Creativo:

- Se permite el uso de diferentes niveles y/o momentos prominentes para realzar la coreografía y la música.
- El/los movimientos elegidos pueden ejecutarse al mismo tiempo, en síncopa, o en diferentes momentos, y pueden ser realizados como patinadores/as individuales, parejas o los cuatro patinadores/as.
- Los patinadores/as pueden detenerse o permanecer inmóviles en cualquier momento durante el elemento, sin embargo, esta detención debe reflejar y mejorar la estructura musical.
- Se puede incorporar una elevación durante el Elemento Creativo. Esta elevación debe ser realizada por el grupo y no por solo 2 patinadores/as.
- No hay requisitos mínimos o restricciones en cuanto a la cantidad de espacio de pista que los patinadores/as cubren mientras se preparan y ejecutan el elemento creativo.

## LIMITACIONES

---

- **Piruetas:** un máximo de una pirueta, con un mínimo de dos (2) rotaciones (menos de dos rotaciones no se considera una pirueta).
- **Saltos:** un máximo de dos (2) saltos (incluidos los requeridos como features), de una (1) rotación y un (1) solo Axel. Los saltos no se considerarán como elementos de valor técnico.
- **Paradas:** se considera parada cuando uno o más patinadores/as se detienen por más de tres (3) segundos hasta un máximo de ocho (8) segundos. Se permiten un máximo de dos (2) paradas ejecutadas durante todo el programa por un mínimo de tres (3) segundos a un máximo de ocho (8) segundos cada una (excluyendo el comienzo y el final).
- **Posiciones estacionarias:** se permite que uno o más patinadores/as se arrojen o se tumben en el suelo solo dos (2) veces durante todo el programa durante un máximo de cinco (5) segundos cada una (incluido el comienzo y el final). Las manos en el suelo (es decir, una voltereta lateral) no se considerará posición tumbada. Las posiciones estacionarias no se considerarán elementos de valor técnico, sino de valor artístico.
- **Inicio y fin del programa:** los patinadores/as no podrán exceder los ocho (8) segundos parados.

## QOE

---

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

ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
<b>BLOQUE ABIERTO O SECUENCIA EN LÍNEA</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>0</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>
<b>FORMACIONES</b>	No son claras para toda la secuencia	Generalmente no son claras, pérdida de proporciones en el espacio	Algunas partes no son claras	Claras	Buen manejo del espacio	Muy buena forma y proporción en el espacio	Excelente forma y proporción en el espacio
<b>FILOS/SEGURIDAD</b>	Muy planos y temblorosos	Generalmente planos y dudosos	Algunos planos y con estabilidad variable	Poco profundos pero estables	Buenas curvas y seguridad	Fuertes y confiados	Profundos y bastante atrevidos
<b>VELOCIDAD Y FLUIDEZ</b>	Con dificultad, laborioso y forzado	Deteriorada o limitada	Inconsistente o variable	Algo de velocidad y fluidez	Buena velocidad y fluidez variable	Velocidad considerable y fluidez constante	Velocidad considerable, sin esfuerzo y con fluidez
<b>TRABAJO DE PIES</b>	A dos pies o con empuje de freno	Pasos largos, uno o dos pies, empuje de freno	Variable	Generalmente correcto	Correcto	Limpio y cuidadoso	Limpio y sin esfuerzo
<b>GIROS</b>	Saltados y torpes	Derrapados	Forzosos	Generalmente correctos	Limpios	Limpios y cuidadosos	Limpios y sin esfuerzo
<b>TIMING</b>	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% Limpio	90% limpio	100%

ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
<b>SECUENCIA DE CLUSTERS</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>0</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>
<b>ENTRADA Y SALIDA</b>	Incómodo y desequilibrado	Vacilante y falta de control	Abrupto	Seguro y Estable	Seguro y Suave	Con facilidad	Sin esfuerzo
<b>TRABAJO DE PIES</b>	Completamente descontrolado	Falta de control y pasos largos	Forzado/ variable	Seguro / limpio	Suave/ cuidadoso	Muy bueno y elegante	Experto y exquisito
<b>ESPACIO</b>	40% o menos controlado	50% controlado	60% controlado	75% controlado	80% controlado	90% controlado	100% controlado
<b>FILOS</b>	Muy planos y temblorosos	Generalmente planos y dudosos	Algunos planos y con estabilidad variable	Poco profundos pero estables	Buenas curvas y seguridad	Fuertes y confiados	Profundos y bastante atrevidos

ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
SECUENCIA DE TRAVELINGS	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
ENTRADA Y SALIDA	Incómodo y desequilibrado	Vacilante y falta de control	Abrupto	Seguro y Estable	Seguro y Suave	Con facilidad	Sin esfuerzo
ESPACIO	40% o menos controlado	50% controlado	60% controlado	75% controlado	80% controlado	90% controlado	100% controlado
TRABAJO DE PIES EN PASOS DE CONEXIÓN	Completamente descontrolado	Falta de control y pasos largos	Forzado/ variable	Seguro / limpio	Suave/ cuidadoso	Muy bueno y elegante	Experto y exquisito
VELOCIDAD ROTACIONAL	Muy lenta	Lenta	Variable	Normal	Buena	Rápida	Muy rápida

ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
CANON	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
FORMACIONES	No son claras para toda la secuencia	Generalmente no son claras, pérdida de proporciones en el espacio	Algunas partes no son claras	Claras	Buen manejo del espacio	Muy buena forma y proporción en el espacio	Excelente forma y proporción en el espacio
FILOS/SEGURIDAD	Muy planos y temblorosos	Generalmente planos y dudosos	Algunos planos y con estabilidad variable	Poco profundos pero estables	Buenas curvas y seguridad	Fuertes y confiados	Profundos y bastante atrevidos
VELOCIDAD Y FLUIDEZ	Con dificultad, laborioso y forzado	Deteriorada o limitada	Inconsistente o variable	Algo de velocidad y fluidez	Buena velocidad y fluidez variable	Velocidad considerable y fluidez constante	Velocidad considerable, sin esfuerzo y con fluidez
GIROS	Saltados y torpes	Derrapados	Forzosos	Generalmente correctos	Limpios	Limpios y cuidadosos	Limpios y sin esfuerzo
TIMING	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% Limpio	90% limpio	100%



ASPECTO	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
ELEMENTO CREATIVO	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MUSICALIDAD, FRASEO	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% Limpio	90% limpio	100%
VARIEDAD, ORIGINALIDAD, MUSICALIDAD	Sin variedad sin originalidad, sin musicalidad	Pobre en variedad, originalidad y musicalidad	Algo de variedad y partes originales, sin musicalidad	Algo de variedad y partes originales, encaja con la música.	Buena variedad y originalidad, musicalidad	Muy buena variedad y originalidad, musicalidad	Experto y exquisito
ENERGÍA, CONTROL	Completamente descontrolado, sin energía	Falta de control y energía	Forzado, variable	Seguro / limpio	Suave/ cuidadoso	Muy bueno y elegante	Experto y exquisito
IMPLICACIÓN, MOVIMIENTO Y POSTURA	Completa falta de implicación y movimientos	Falta de implicación y movimientos	Alguna falta de implicación y movimientos	Movimientos básicos y algo de implicación	Buenos movimientos e implicación	Muy buenos movimientos e implicación	Completa implicación y movimientos finos

Caídas: además de la deducción a la suma al final del programa, los jueces deberán aplicar un QOE de -3 por la caída del patinador/a.

## COMPONENTES ARTÍSTICOS

La puntuación de los componentes artísticos será la suma de cinco (5) componentes. Para cada uno de los componentes los jueces deberán otorgar una puntuación entre 0,25 y 10.

- Skating skills
- Transiciones - Técnica de grupo
- Performance
- Coreografía - Composición

### Categorías y Componentes:

- Senior: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 10.0.
- Junior: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 9.0.
- Cadete: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 7.0.

Consultar el documento de Show para obtener detalles sobre los componentes.

En caso de empate: Ganará la puntuación más alta en el componente **Coreografía**.

## PENALIZACIONES

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





### 8.1 Por el Referee

Más de veinte (20) segundos para la entrada a la pista y la colocación de objetos o accesorios	0.5
Más de cuarenta (40) segundos de tiempo total desde el final del programa para limpiar y abandonar la pista	0.5
Más de los saltos o piruetas máximas permitidas	1.0
Arrodillarse o tumbarse en el suelo más de dos veces o más de un máximo de cinco (5) segundos (incluido el inicio y el final)	1.0
Parar más de dos veces o más de un máximo de ocho (8) segundos (excluyendo el principio y el final).	1.0
Accesorios no utilizados correctamente	0.5 por uso incorrecto
Violación de vestuario (con opinión de jueces). Ver 2.3	1.0
Tiempo del programa inferior al mínimo	0.5 por cada 10 segundos o parte de ellos
El tiempo desde el inicio de la música y el primer movimiento es de más de 15 segundos.	0.5
Música con letras inapropiadas u ofensivas en cualquier idioma o palabras habladas (narración)	1.0
Patinar fuera de la superficie designada a la competición o tocar la barrera de la superficie de patinaje durante el programa.	0.5
Entrada o salida a pista sin respetar el tiempo permitido.	0.5
Caídas por cada patinador/a.	1.0

### 8.2 Por el Panel Técnico

Falta elemento obligatorio	1.0
Elemento ilegal	1.0

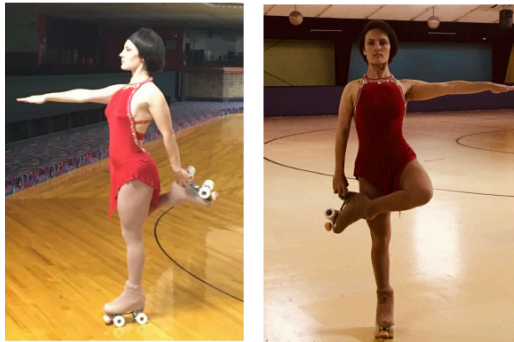
## ANEXO 1: EJEMPLOS DE traveling FEATURES

<p>A. Al menos una mano por encima de la cabeza o en su línea</p>	
<p>B. Manos cruzadas detrás de la espalda y alejadas de ella</p>	
<p>C. Brazos cruzados frente al cuerpo entre los hombros y la cintura (puede ser también uno atrás y otro adelante como un tornillo)</p>	
<p>D. Pierna libre cruzada por delante o cruzada por detrás sobre la línea de la rodilla</p>	

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



F. Ruedas del patín libre sujetadas con una mano.



G. Pierna libre en alto estirada lateralmente o hacia adelante.



## ANEXO 2: PROTOCOLO PARA PANEL TÉCNICO Y GUÍA PARA LAS COMPETICIONES DE CUARTETOS

---

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

### Técnico especialista (TS)

---

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

### Asistente (AS)

---

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

### Controller (CTR)

---

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

## Data Operator (DO)

---

- Antes de que empiece la competición, chequea las conexiones en los ordenadores de los jueces y del panel técnico. Si el tiempo se lo permite, el DO puede hacer pruebas con una competición de uno o dos patinadores.
- Pulsa el botón “start” y “stop” cuando el TS lo llama.
- Introduce los elementos, los niveles y las caídas llamados por el TS.
- Cinco (5) segundos antes de que cada elemento empiece, los introduce en el sistema para que los jueces tengan conocimiento del inicio del elemento.
- Selecciona el botón “review” para cada elemento que el TS solicite revisión.
- Al final 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 \*.

## Referee (REF)

---

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

## PROCEDIMIENTO GENERAL DEL PANEL TÉCNICO

---

Para evaluar un programa, el procedimiento del TP será:

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

En este documento, cuando se incluyan frases entre comillas y en cursiva (por ejemplo “*Elemento en línea*” “*line element*”), 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 \*.

### Pre-llamadas

---

- Es el acto de anunciar el grupo del siguiente elemento que ejecutará el cuarteto. Estas pre-llamadas se harán en el orden que indique el planned program (content sheet).
- Las pre-llamadas se realizan después de que el elemento anterior esté realizado y después de verificar que no se solicita ningún review.
- Para el primer elemento, la pre-llamada se realiza después del inicio del programa, una vez que el TS haya dicho “start”.
- Cuando el planned program no se haya entregado, es conveniente que el TS intente anticipar (dentro de lo posible) el grupo del elemento que está llamando y decir “start” y el “nombre del elemento” tan pronto como lo reconozca. Esto ayudará a la función del DO. Ejemplos: “*Start line element*”
- Cuando el planned program no encaje con lo que el patinador está realizando, es

recomendable dejar de hacer las pre-llamadas. El TP empezará a contar cuando reconozca el elemento iniciado. EL TP no debe hacer review si se pierde contenido en caso de que el planned program no se haya entregado o esté desordenado.

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

ELEMENTO	ACRÓNIMO
Línea	L
Canon	Ca
Traveling	Tr
Cluster	Cl
Creativo	Cr
Combo	Co

Algunas formas de hacer las pre-llamadas son:

- *“First Element ... traveling... starting at ...”*.
- *“Next element... Cluster.... Starting at”*.

## Llamadas

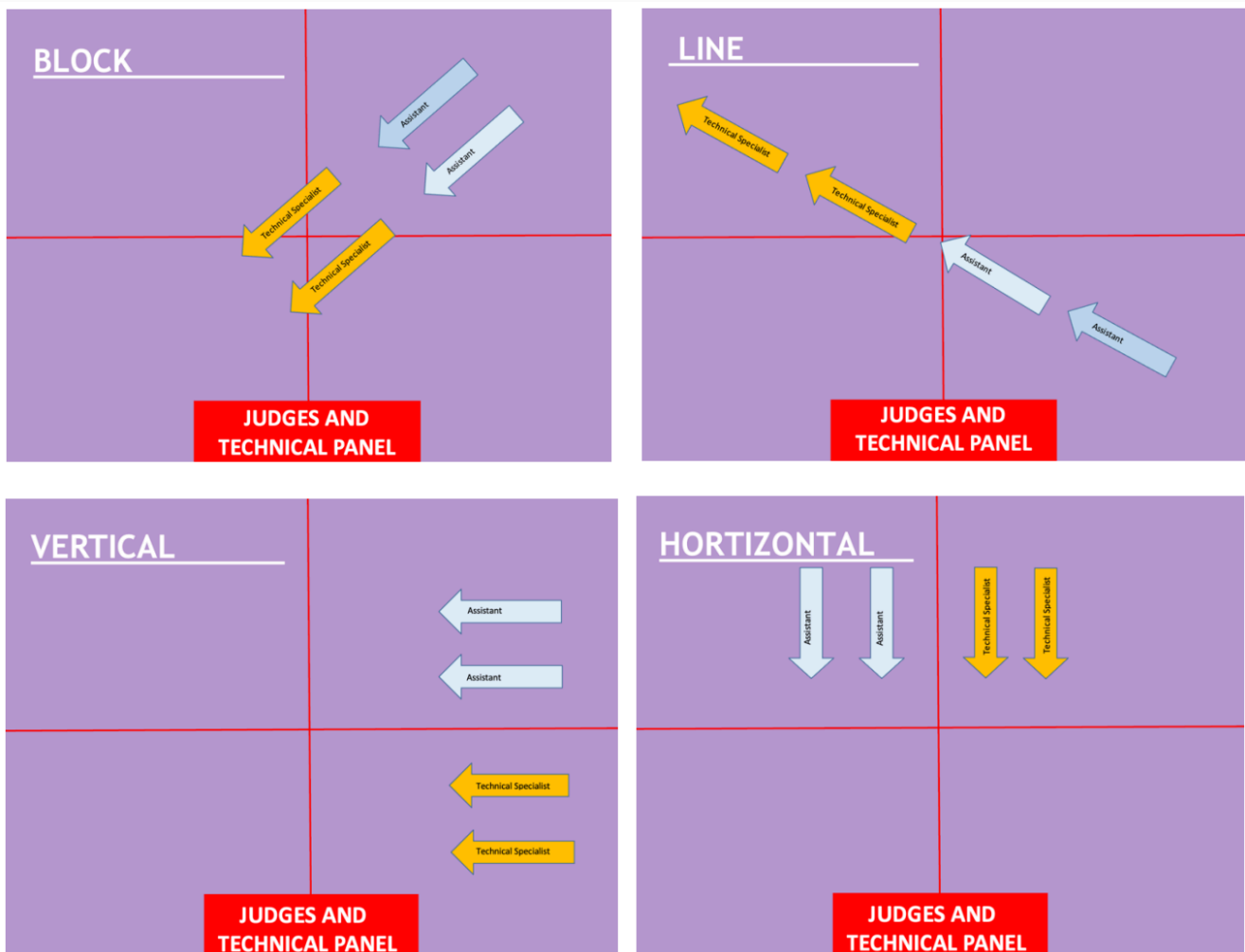
Es la validación de un elemento por parte del TS. La acción de validar un ítem será conocida como “llamada”.

Hay dos métodos que el TP puede utilizar para dividir el trabajo. Cualquiera que sea el método elegido, debe ser consecuente y comunicarse con el Data Operator y el panel antes del comienzo del evento/competición.

El primer método es el que se describe debajo del encabezado de cada elemento.

El método alternativo es donde el TP divide a los cuatro patinadores en 2 y 2. Esto sería beneficioso especialmente en el caso de elementos con features como cruce de caminos, ejecución en espejo o cuando la formación elegida por el equipo implica que hay una gran separación entre patinadores.

En este método, el TS observaría a los dos patinadores al frente para seguir las líneas o bloques como en el elemento canon, en el lado derecho de la formación donde el elemento comienza con los patinadores alineados horizontalmente, o el más cercano al panel en el caso de patinadores alineados verticalmente. El Asistente observaría a los dos patinadores en la parte de atrás en el caso de seguir la línea o bloque, en el lado izquierdo de la formación para la colocación horizontal y a los más alejados del panel para la colocación vertical. Consulte los diagramas a continuación para obtener más aclaraciones.



Cuando el TS y el AS se dividan el trabajo, el TS dará por confirmado el nivel y el AS sólo llamará el nivel de los otros dos patinadores si es inferior al nivel declarado por el TS.

Es muy recomendable que al utilizar este método se realice un *review* para verificar que el número requerido de patinadores hayan completado los requisitos.

### Elemento en línea

El inicio será llamado por el TS diciendo “*start element*” o “*start line*”

Durante el elemento:

- El TS contará pero no llamará los giros confirmados de los 4 patinadores
- El Asistente comprobará y confirmará las features Body Movement, Salto y Choctaw
- El Controller comprobará y confirmará la feature Cambio del lugar del patinador y dirá “*time*” cuando termine el tiempo del elemento.

Al finalizar el elemento:

- El TS dirá cuántos giros se han confirmado y anunciará el nivel.

### Elemento canon

El inicio será llamado por el TS diciendo “*start element*” o “*start canon*”

Durante el elemento:

- El TS llamará cada giro confirmado ejecutado por los 4 patinadores especificando tipo, pie y dirección o utilizando la fórmula “*yes*” o “*no*”. Comprobará y confirmará la



feature Segundo giro.

- El Asistente comprobará y confirmará las features Body Movement y Choctaw.
- El Controller comprobará y confirmará la feature Cruce de camino y dirá “time” cuando finalice el tiempo del elemento.

Al finalizar el elemento:

- El TS anunciará el nivel.

### Secuencia de traveling sincronizada

---

El inicio será llamado por el TS diciendo “start element” o “start traveling”

Durante el elemento:

- El TS llamará las features de los grupos 1, 2 y 3, contará el número de rotaciones y comprobará el cambio de dirección.
- El Asistente llamará la Extra feature e informará al TS sobre el uso del freno.
- El Controller realizará un doble check sobre el número de rotaciones, informará al TS sobre la ejecución con giros de tres y dirá “time” cuando finalice el tiempo del elemento.

Al finalizar el elemento:

- El TS anunciará el nivel.

### Secuencia de cluster sincronizada

---

El inicio será llamado por el TS diciendo “start element” o “start cluster”

Durante el elemento:

- El TS llamará cada giro confirmado ejecutado por los 4 patinadores especificando tipo, pie y dirección o utilizando la fórmula “yes” o “no”. Comprobará y confirmará las features Entrada difícil y Different feet.
- El Asistente comprobará y confirmará la feature Body Movement.
- El Controller comprobará y confirmará las features Espejo, Cambio de formación y Cruce de caminos.

Al finalizar el elemento:

- El TS llamará el número de giros confirmados en cada set y anunciará el nivel.

### Elemento combo

---

El inicio será llamado por el TS diciendo “start element” o “start combo”

Durante el elemento:

- El TS llamará el nivel del Traveling
- EL AS llamará el nivel del Cluster
- El CTR comprobará ambos elementos y dice “time traveling” cuando se alcanza el tiempo máximo para el elemento traveling.

Al finalizar el elemento:

- El TS confirmará el nivel del Traveling
- EL AS confirmará el nivel del Cluster.

## Para la feature Cruce de caminos:

- El cruce de caminos puede ejecutarse tanto dentro del elemento individual (solo en el traveling o solo en el cluster) como entre los patinadores que ejecutan el traveling y los patinadores que ejecutan el cluster.
- En el primer ejemplo la feature contara en el elemento individual en el que se ha realizado.
- En el segundo ejemplo el cruce de caminos podrá contar como feature tanto para el traveling como para el cluster.

## Elemento creativo

---

El inicio será llamado por el TS diciendo “*start element*” o “*start creative*”

Durante el elemento:

- El TS llamará el cambio de formación o figura.
- El Asistente confirmará la presencia de transiciones antes y después del elemento.
- El Controller dirá “*time ok*” después de 5” e informará al TS si alguno de los patinadores no ha participado en el elemento.

Al finalizar el elemento:

- El TS dirá “*confirmed*” o “*not confirmed*”

## Petición y visualización de reviews

---

- Se tienen que pedir las reviews de manera ordenada para no solaparse. Inmediatamente después de anunciar el nivel de un elemento el AS puede pedir “*Review*” primero, después el CTR puede pedirlo también pero en ambos casos se debe declarar el motivo de la solicitud del review.
- Para pedir una review, es necesario esperar que los patinadores hayan acabado el elemento y se deben pedir antes de la pre-llamada del siguiente elemento.
- Se tiene que decir el motivo del review y la parte del elemento afectada, en el caso de los elementos combinados, también se debe decir en qué parte.
- Cuando haya una duda en la identificación de un elemento, el review se debe pedir para todo el elemento “*for the calling*”.
- No se permiten otros comentarios. La discusión sobre las reviews será al final y no durante el programa.

Ejemplo:

- “*Review on combo for rotations in traveling*”.
- “*Review on line for body movement*”.
- “*Review for the calling*”.

## Gestión de reviews

---

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

Example: “*element number 3, review on the traveling element for rotations, normal speed, please.*”

## Reglas para la visualización de reviews

---

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

## Velocidad para la visualización de reviews

---

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

La velocidad según el tipo de elemento será:

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

## Introducción de datos

---

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

- Durante el programa, el DO introducirá los elementos como se hayan llamado.
- El DO, con la ayuda del CTR, debe introducir los elementos cinco (5) segundos antes de que se considere su inicio según se indique en el planned program, para que los jueces sean informados del elemento que empieza.
- Las features y bonus se pueden insertar durante la ejecución o al final del programa, bajo la supervisión del CTR y cuando se hayan hecho todos los reviews.

## Checking y confirmación

---

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

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

- a) Número de caja: *“one”*
- b) Grupo de elemento: *“Combined element”*
- c) Elemento llamado con bonificaciones o deducciones: *“traveling with bonus for mirror”, or “traveling level 2 reduced to level 1 for three turns”*.
- d) Posibles incrementos o cajas asteriscadas (\*) indicadas en la columna de la derecha.

Es necesario comprobar los warnings que hace el programa automáticamente y modificar los (\*) si es necesario. Si no se corresponde con las reglas o con lo que ha acordado el TP, el DO

presionará el botón “stop” inmediatamente para solucionarlo. Por esa razón, se recomienda advertir a los jueces que esperen cinco (5) segundos desde el momento en que la señal “*elements authorized*” aparece en sus pantallas hasta apretar “*send marks*”.

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