



REGLAMENTO COMPETICIÓN PATINAJE ARTÍSTICO 2019

Traducido al castellano

EN CASO DE INTERPRETACIÓN DEL CONTENIDO PREVALECE LA VERSIÓN EN INGLÉS

DANZA

Por World Skate Artistic Technical Commission



Índice

1	PROPIEDAD.....	3
2	DANZA - DEFINICIONES GENERALES.....	3
3	PAREJAS DANZA	4
	3.1 REQUISITOS DE VESTUARIO	4
	3.2 CALENTAMIENTOS OFICIALES EN COMPETICIÓN.....	4
	3.3 JUNIOR Y SENIOR.....	5
	Style Dance	5
	Danza libre.....	5
	3.4 JUVENIL	6
	3.5 CADETE.....	6
	3.6 INFANTIL	6
	3.7 ALEVÍN.....	6
	3.8 BENJAMÍN	7
4	ELEMENTOS TÉCNICOS.....	7
	4.1 SECUENCIA DE PASOS SIN AGARRE.....	7
	Niveles.....	7
	Aclaraciones	8
	4.2 SECUENCIA DE PASOS CON AGARRE.....	9
	Niveles.....	10
	Aclaraciones	10
	4.3 ELEVACIONES	11
	Reglas generales	11
	Posiciones difíciles.....	11
	Niveles elevación estacionaria	12
	Niveles elevación rotacional	13
	Niveles elevación combinada	14
	Aclaraciones	15
	Elevación coreográfica	15
	4.4 DANZAS OBLIGATORIAS.....	16
	Patrón de danza.....	16
	Niveles.....	17
	4.5 SECUENCIA DE CLUSTER.....	17
	Secuencia de cluster sin agarre.....	17
	Secuencia de cluster con agarre.....	17
	Niveles.....	18
	Aclaraciones	18
	4.6 SECUENCIA DE TRAVELING	19
	Niveles.....	19
	4.7 POSE COREOGRÁFICA.....	20
5	LIMITACIONES	21
6	QOE	22
7	IMPRESIÓN ARTÍSTICA.....	24
	Impresión artística según categoría.....	24
8	PENALIZACIONES.....	24

9	APÉNDICE 1 - POSICIONES RECONOCIDAS DE PAREJAS DANZA	25
10	APÉNDICE 2 -EJEMPLOS DE POSICIONES DIFÍCILES DE LA PAREJA LEVANTADA.. ..	26
11	APÉNDICE 3 - EJEMPLOS DE POSICIONES DIFÍCILES DE LA PAREJA DE SOSTÉN.....	27
12	APÉNDICE 4 - EJEMPLOS FEATURES TRAVELING	28

1 PROPIEDAD

Este documento ha sido escrito y editado por la Comisión Técnica de WORLD SKATE ARTISTIC, por lo tanto, no puede ser copiado.

2 DANZA - Definiciones generales

Tiempo: todos los pasos, movimientos y acciones deben ser realizados en el tiempo de la música. Para el patrón de la danza obligatoria, es necesario lograr el tiempo correcto para alcanzar el nivel correspondiente. Los fallos en el tiempo reducirán el nivel de uno en uno y se deducirán unos componentes bajos.

Giros de un pie: los giros son todas las dificultades técnicas que implican un cambio de dirección en el mismo pie: traveling (mínimo dos (2) rotaciones deben ejecutarse rápidamente y sin filo para ser considerado como tal; de lo contrario se considerarán giros “tres”), “tres”, brackets, bucles, counters, rockers.

Cluster: secuencia de al menos tres giros diferentes ejecutados en un pie, los giros “tres” contarán como un giro para el cluster.

Giros a dos pies: mohawks, choctaws. Para los choctaws, el filo de salida se usará para definir la dirección del giro (por ejemplo, LFI-RBO, la dirección se considerará en sentido antihorario).

Pasos: todas las dificultades técnicas que se ejecutan manteniendo la misma dirección. P.E. chassé, cross chassé, cambios de filos, cruces, cross rolls, cut-step, cruces, runs, etc.

Nota: saltos de media o una rotación a dos o un pie no serán considerados como un paso o un giro.

Feature: movimientos y poses coreográficas que pueden ser insertadas en todos los niveles para subir el nivel.

Ina bauer: es una figura técnica como el águila extendida (interior o exterior), durante la cual, el patinador que ejecuta la apertura frontal mantiene los dos pies en diferentes trazados paralelos. Una de las rodillas se dobla mientras que la otra se mantiene extendida. Debe ser un claro filo interior.

Movimientos corporales: los movimientos coreográficos de los brazos, el busto, la cabeza, la pierna libre, deben afectar claramente el equilibrio de los patinadores, durante al menos tres (3) momentos de la secuencia. Se deben usar al menos dos partes del cuerpo.

Actitud: pierna libre estirada delante o detrás con respecto al pie portante.

Coupée: pierna libre doblada al lado de la pierna portante.

Traveling: múltiples rotaciones continuas (no giros “tres”) patinadas sobre el mismo pie (mínimo dos rotaciones), mientras que la pierna libre puede estar en cualquier posición. No se consideraría bien realizado si el ritmo cambia, dado que no sería considerada una acción continua.

Secuencias de trabajo de pies: para las secuencias circulares, en serpentina, en línea recta y en diagonal se permite cruzar el patrón que acaba de ejecutarse.

3 PAREJAS DANZA

Este evento se llevará a cabo por parejas compuestas por dos (2) patinadores, uno masculino y uno femenino.

La competición de solo danza consiste en una Style Dance y una danza libre para categoría Junior y Senior, y de dos (2) danzas obligatorias y una danza libre para el resto de categorías.

Las puntuaciones para la Style Dance y la danza libre serán dos (2):

- Contenido técnico
- Impresión artística

3.1 Requisitos de vestuario

- En todas las competiciones de Patinaje Artístico sobre ruedas (incluidos los días de entrenamientos oficiales) tanto el vestuario de los hombres como el de las mujeres debe estar en consonancia con el carácter de la música y no debe generar una situación embarazosa a patinadores, jueces o espectadores.
- El vestuario que tenga demasiado escote o que enseñe el abdomen será considerado como un vestuario para un espectáculo teatral y, por lo tanto, no adecuado para un campeonato de patinaje.
- Cualquier fragmento del vestuario como lentejuelas, ribetes, adornos de cristal o plumas deberán estar bien fijadas al traje para no causar un perjuicio a los siguientes concursantes.
- El vestuario de la mujer debe estar creado de manera que cubra totalmente las caderas y la parte posterior de las mismas. Leotardos de corte francés están estrictamente prohibidos. Por ejemplo: Aquellos leotardos o medias que sean cortos y queden por debajo de la altura del hueso de la cadera.
- El traje del hombre no debe ser sin mangas. El escote no debe mostrar el pecho más allá de tres (3) pulgadas u ocho (8) centímetros por debajo de la clavícula.
- La apariencia de desnudez en una vestimenta será considerada como una violación del reglamento y por lo tanto el patinador tendrá una penalización (esto significa, la utilización excesiva de material o tela de media o color carne que aporta una apariencia de desnudez).
- Los accesorios y objetos de cualquier naturaleza (gorros o diademas con cualquier tipo de material, etc...) no están permitidos. Esto significa que el vestuario tiene que ser el mismo desde el inicio hasta el final sin adiciones durante la actuación.
- Pintarse cualquier parte del cuerpo será considerado una práctica para un espectáculo teatral y por lo tanto no está permitido.
- Las penalizaciones que surjan como resultado de la violación de una de las reglas de vestuario será de 1.0. Por indicación del Juez Árbitro, esta penalización será deducida después de que las puntuaciones hayan sido asignadas (es decir, de la nota final).

3.2 Calentamientos oficiales en competición

- Los calentamientos oficiales deben ser considerados como una parte del evento deportivo. Por lo tanto, se aplicarán todas las reglas de patinaje en cuanto a posibles interrupciones. Para las danzas obligatorias, Style Dance y Danza Libre, normalmente no habrá más de seis (6) patinadores asignados a cada grupo de calentamiento.
- El calentamiento para las danzas obligatorias es de 2 minutos con música o la duración de un tema musical. Los patinadores tendrán 10 segundos para entrar a la pista y luego se reproducirá la música.
- El calentamiento para la Style Dance será de cuatro minutos y medio (4:30).
- En la Danza libre, el tiempo de calentamiento consistirá en el tiempo de duración del programa que van a realizar los patinadores, más dos minutos (2:00). El locutor avisará (anunciará) a los concursantes cuando reste un minuto de calentamiento.
- El patinador tiene derecho a utilizar toda la superficie de patinaje durante el tiempo de espera de publicación de puntuaciones del deportista que le ha precedido en la competición.

3.3 Junior y Senior

Style Dance

Reglas para la Style Dance:

- La duración de la Style Dance será de: 2:50 minutos +/- 10 segundos.
- La selección de ritmos utilizados consistirá en un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) ritmos diferentes. La elección de dos (2) ritmos puede incluir el uso de dos (2) selecciones de música diferentes para el mismo ritmo, sin embargo, esto solo debe realizarse en un ritmo seleccionado. La elección de tres (3) ritmos no permite el uso de dos músicas diferentes para un mismo ritmo.
- Uno de los ritmos seleccionados debe ser el ritmo requerido para la secuencia de la danza obligatoria. Durante la secuencia de la danza obligatoria NO se permite un cambio de música.

- RITMOS

RITMOS
Swing Medley Foxtrot, Quickstep, Swing, Charleston, Lindy Hop
Spanish Medley Paso Doble, Flamenco, Tango, Spanish Waltz, Bolero Gypsy Music, Fandango
Classic Medley Waltz, Classic Polka, March, Galop
Latin Medley Mambo, Salsa, Merengue, Bachata, Bossa nova, Batucada, Cha Cha Cha, Samba, Rumba
Rock Medley Jive, Boogie Woogie, Rock & Roll, Blues, Old Jazz
Folk Dance Ethnic Dance
Modern Music Medley Disco Music, Pop, Dance, Hip Hop, Soul, Rap, Techno, House, Hard Rock
Musical-Operetta Medley

Los elementos por realizar serán cuatro (4). La secuencia del patrón de la danza y la elevación serán obligatorias, y el resto de elementos se elegirán entre:

1. Secuencia de pasos sin agarre (se decidirá cada año por ATC).
2. Secuencia de pasos con agarre (se decidirá cada año por ATC).
3. Secuencia de cluster sin agarre.
4. Secuencia de cluster con agarre.
5. Secuencia sincronizada de traveling.

Elementos fijos:

1. Una (1) elevación de danza (el tipo de elevación se elegirá cada año).
2. Una (1) secuencia de patrón de danza (danza obligatoria).

Nota: el primer elemento de cada tipo realizado será llamado por el Panel Técnico y evaluado por los jueces como el requerido para el año actual.

3.4 Danza libre

La duración de la danza libre será de 3:40 minutos +/- 0:10 segundos.

World Skate ATC requerirá siete (7) elementos escogidos cada año entre los siguientes nueve (9):

1. Elevación estacionaria
2. Elevación rotacional
3. Elevación combinada

4. Elevación coreográfica
5. Secuencias de pasos sin agarre
6. Secuencia de pasos con agarre
7. Secuencia de cluster sin agarre
8. Secuencia de cluster con agarre
9. Secuencia de traveling sincronizado

Nota: el primer elemento de cada tipo realizado será llamado por el Panel Técnico y evaluado por los jueces como el requerido para el año actual.

3.5 Juvenil

1. Dos (2) danzas obligatorias.
2. Una (1) danza libre de 3:10 minutos +/- 10 segundos.

Los elementos que deben ser incluidos en la danza libre son:

- Una (1) secuencia de pasos con agarre: el diseño se elegirá cada año. Máximo nivel 4.
- Una (1) secuencia de pasos sin agarre: el diseño se elegirá cada año. Máximo nivel 4.
- Una (1) secuencia de traveling o una secuencia de cluster sin agarre: se elegirá una cada año. Máximo nivel 3.
- Dos (2) elevaciones escogidas cada año entre estacionaria, rotacional o combinada. Máximo nivel 4.
- Una (1) elevación coreográfica.

3.6 Cadete

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

Los elementos que deben ser incluidos en la danza libre son:

- Una (1) secuencia de pasos con agarre: el diseño se elegirá cada año. Máximo nivel 3.
- Una (1) secuencia de pasos sin agarre: el diseño se elegirá cada año. Máximo nivel 3.
- Una (1) secuencia de traveling. Máximo nivel 2.
- Dos (2) elevaciones escogidas cada año entre estacionaria, rotacional o combinada. Máximo nivel 3.
- Una (1) elevación coreográfica.

3.7 Infantil

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

Los elementos que deben ser incluidos en la danza libre son:

- Una (1) secuencia de pasos con agarre: el diseño se elegirá cada año. Máximo nivel 2.
- Una (1) secuencia de pasos sin agarre: el diseño se elegirá cada año. Máximo nivel 2.
- Una (1) secuencia de traveling. Máximo nivel 2.
- Dos (2) elevaciones escogidas cada año entre estacionaria, rotacional o combinada. Máximo nivel 2.
- Una (1) elevación coreográfica.

3.8 Alevín

1. Dos (2) danzas obligatorias.
2. Una (1) danza libre de 2:00 minutos +/- 10 segundos.

Los elementos que deben ser incluidos en la danza libre son:

- Una (1) secuencia de pasos con agarre: el diseño se elegirá cada año (línea recta,

diagonal, circular o semicircular). Máximo nivel 1.

- Una (1) secuencia de pasos sin agarre: el diseño se elegirá cada año. Máximo nivel 1.
- Una (1) secuencia de traveling. Máximo nivel 1.
- Una (1) elevación coreográfica.

3.9 Benjamín

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

Los elementos que deben ser incluidos en la danza libre son:

- Una secuencia de pasos con agarre: el diseño se elegirá cada año (línea recta o diagonal). Máximo nivel 1. Los cuatro (4) pasos y giros que contarán para conseguir el nivel están limitados y son: cruzado por delante, giro “tres” interior, giro “tres” exterior y open mohawk.
- Una secuencia de pasos sin agarre: el diseño se elegirá cada año (línea recta o diagonal). Máximo nivel 1. Los cuatro (4) pasos y giros que contarán para conseguir el nivel están limitados y son: cruzado por delante, giro “tres” interior, giro “tres” exterior y open mohawk.
- Dos poses coreográficas (tendrán el mismo valor que una elevación coreográfica).

4 ELEMENTOS TÉCNICOS

4.1 Secuencia de pasos sin agarre

El patrón será seleccionado cada año por World Skate ATC entre los siguientes:

- A lo largo del eje largo.
- Diagonal.

Reglas generales

- Durante la ejecución de este elemento, los patinadores deben realizar un alto nivel de dificultad técnica que demuestre su habilidad y expresarlo con fluidez y variedad, al tempo y al ritmo de la música seleccionada.
- Es obligatorio iniciar este elemento desde una posición de parada. NOTA: si un patinador se detiene antes de este elemento por una duración de menos de tres (3) segundos, cumplirá el requisito de comenzar desde una posición de parada, pero no contará como una parada.
- Los pasos deben cubrir al menos el 80% de la longitud de la superficie de patinaje.
- Se permiten stop and go (paradas de menos de 3 segundos) para caracterizar la música.
- Solo está permitido patinar una sola vez sobre el patrón que se acaba de ejecutar.

Niveles

NIVEL	GIROS	CHOCTAW Diferentes direcciones	CLUSTER	MOVIMIENTOS CORPORALES
1	4	/	/	/
2	6	/	/	/
3	6: 3 derecho, 3 izquierdo	2	/	Sí
4	8: 4 derecho, 4 izquierdo	2	/	Sí
5	10: 5 derecho, 5 izquierdo	2	1	Sí

- Nivel 1 - Deberá incluir al menos cuatro (4) giros.
- Nivel 2 - Deberá incluir al menos seis (6) giros.
- Nivel 3 - Deberá incluir al menos tres (3) giros realizados con el pie derecho y tres (3) giros realizados con el pie izquierdo (seis (6) giros en total). Los patinadores deberán agregar dos (2) choctaws, uno en sentido horario y otro en sentido antihorario.
- Nivel 4 - Deberá incluir al menos cuatro (4) giros realizados con el pie derecho y cuatro (4) giros realizados con el pie izquierdo (ocho (8) giros en total). Los patinadores deberán agregar dos (2) choctaws, uno en sentido horario y otro en sentido antihorario.
- Nivel 5 - Deberá incluir al menos cinco (5) giros realizados con el pie derecho y cinco (5) giros realizados con el pie izquierdo (diez (10) giros en total). Los patinadores deberán agregar dos (2) choctaws, uno en sentido horario y otro en sentido antihorario. Los patinadores deben realizar un (1) cluster.

Aclaraciones

- Ninguno de los tipos de giros será contado más de dos veces.
- El giro “tres” no se tendrá en consideración dentro del conteo de giros a un pie para alcanzar nivel, pero sí se considerarán para la realización del cluster.
- Los giros incluidos en el cluster formarán parte del conteo final para alcanzar nivel.
- Para que un giro sea considerado como tal debe mostrar filos claros tanto a su entrada como a su salida. La cúspide del giro (momento en el que tiene lugar el cambio de dirección) debe ser profunda y clara (no plana). Los giros saltados no serán contados.
- Si el patinador apoya la pierna libre en el suelo en la salida del giro, este no será considerado.
- Para niveles 3,4 y 5, si el patinador ejecuta dos (2) bucles y/o dos (2) traveling, para ser tenidos en consideración para alcanzar nivel deberán estar realizados en diferentes direcciones: un bucle en el sentido horario y otro en sentido antihorario; lo mismo en el caso del traveling.
- No es obligatorio realizar el mismo tipo de giro en ambas direcciones o con ambos pies para ser tenido en cuenta en un determinado nivel. Por ejemplo, en el caso del nivel 3:
 - Primer ejemplo:
 - Bracket derecho.
 - Bracket izquierdo.
 - Counter derecho.
 - Counter izquierdo.
 - Rocker derecho.
 - Rocker izquierdo.
 - 2 Choctaws (uno en cada sentido).
 - Segundo ejemplo:
 - Bracket derecho.
 - Counter izquierdo.
 - Rocker derecho.
 - Bracket izquierdo.
 - Loop horario.
 - Traveling antihorario.
 - 2 Choctaws (uno en cada sentido)
 - Tercer ejemplo:
 - Loop horario.
 - Loop antihorario.
 - Traveling antihorario.
 - Traveling horario.
 - Bracket derecho.
 - Rocker izquierdo.
 - 2 Choctaws (uno en cada sentido).

- Para niveles 3,4 y 5 es obligatorio el uso de movimientos corporales que además deben ser ejecutados al menos en tres momentos diferentes a lo largo de la secuencia. Esto significa que si los features no son presentados, el nivel disminuirá (max nivel 2).
- Los giros y los pasos deben estar bien distribuidos a lo largo de toda la secuencia. No debe haber secciones en las que estén todos los giros y pasos y otras que estén vacías. Si es el caso, los jueces otorgarán al elemento un QOE negativo.

4.2 Secuencia de pasos con agarre

El patrón será seleccionado cada año por World Skate ATC entre los siguientes:

- Circulo horario.
- Circulo antihorario.
- Serpentina.
- Diagonal.
- Línea recta (alevín y benjamín exclusivamente).
- Semicírculo (alevín exclusivamente).

Reglas generales

- Durante la ejecución de este elemento, los patinadores deben realizar un alto nivel de dificultad técnica que demuestre su habilidad y expresarlo con fluidez y variedad, al ritmo y ritmo de la música seleccionada.
- La pareja debe realizar un mínimo de dos (2) posiciones reconocidas diferentes*.
- Estar sin contacto solo está permitido para cambios rápidos de tomadas/posiciones.
- En la secuencia de pasos circular, en el pattern de círculo en sentido horario o antihorario, los patinadores deben comenzar la secuencia en uno de los 4 puntos del eje: desde una posición clara. La secuencia debe ocupar todo el ancho de la pista de patinaje y debe comenzar y terminar en el mismo punto del eje. El círculo debe estar en el centro de la pista de patinaje.
- En la secuencia de pasos en serpentina, los patinadores deberán comenzar la secuencia en el eje longitudinal de la pista, desde una posición clara, deberán pasar por el centro de la pista y terminar en el eje longitudinal contrario de donde comenzó. El trabajo de pies debe ocupar todo el ancho de la pista y solo está permitido cruzar una vez el eje longitudinal de la pista.
- La posición "mano a mano" no se considerará una posición reconocida.
- Se permiten stop and go (menos de 3 segundos) para caracterizar la música y también está permitido patinar solo una vez en el patrón que se acaba de ejecutar.

*Apéndice 1 - Posiciones reconocidas de parejas danza

-El cambio de posición debe ser:

Cambio entre posiciones reconocidas: esto sucede cuando la pareja cambia de una posición reconocida a otra posición reconocida y durante este cambio uno de los patinadores cambia la dirección. Ej. de Killian a Vals, de Vals a Foxtrot, de Tango a Tandem, etc.

Nota: no se considerará un cambio de posición la transición de Kilian a Foxtrot (posiciones con ambos patinadores cara a cara y con la misma dirección) o de Vals a Tango (posiciones con ambos patinadores en la dirección opuesta entre sí donde ambos permanecen en la misma dirección).

Cambio por posiciones codificadas: esto sucede cuando una pareja usa "posiciones creativas" no reconocidas antes de asumir una posición reconocida. En tales cambios de posiciones, no es necesario tener un cambio de dirección.

Nota: los giros ejecutados durante la secuencia de pasos con agarre pueden ser iguales entre los dos patinadores (por ejemplo, 2 brackets y 2 rockers) o diferentes (por ejemplo, un patinador ejecuta un giro y el otro un paso).

Niveles

	GIROS	CHOCTAW Diferentes direcciones	CLUSTER	TOMADAS diferentes	MOVIMIENTOS CORPORALES
1	4	/	/	2	/
2	6	/	/	2	/
3	6: 3 derecho, 3 izquierdo	2	/	3	Sí
4	8: 4 derecho, 4 izquierdo	2	/	3	Sí
5	10: 5 derecho, 5 izquierdo	2	1	4	Sí

- Nivel 1 - Deberá incluir al menos cuatro (4) giros.
- Nivel 2 - Deberá incluir al menos seis (6) giros.
- Nivel 3 - Deberá incluir al menos tres (3) giros realizados con el pie derecho y tres (3) giros realizados con el pie izquierdo (seis (6) giros en total). Los patinadores deberán agregar dos (2) choctaws, uno en sentido horario y otro en sentido antihorario.
- Nivel 4 - Deberá incluir al menos cuatro (4) giros realizados con el pie derecho y cuatro (4) giros realizados con el pie izquierdo (ocho (8) giros en total). Los patinadores deberán agregar dos (2) choctaws, uno en sentido horario y otro en sentido antihorario.
- Nivel 5 - Deberá incluir al menos cinco (5) giros realizados con el pie derecho y cinco (5) giros realizados con el pie izquierdo (diez (10) giros en total). Los patinadores deberán agregar dos (2) choctaws, uno en sentido horario y otro en sentido antihorario. Los patinadores deben realizar un (1) cluster.

Aclaraciones

- Los giros pueden ser ejecutados simultáneamente o no. Para ser evaluado por el panel técnico, los giros deben ejecutarse mientras la pareja está en agarre (no durante el cambio rápido de posición donde la pareja no está sin agarre con la excepción de traveling y bucles que, si se ejecutan simultáneamente, se pueden realizar durante los cambios rápidos de posición y se pueden contar como giros hacia el nivel.
- Para llamar a las posiciones de pareja, un patinador debe realizar al menos un giro (el otro patinador puede realizar cualquier otro paso).
- Durante la secuencia de cluster, solo la primera posición de danza será la que se tenga en consideración en el conteo de tomadas para alcanzar nivel.
- Ninguno de los tipos se puede contar más de dos veces.
- El giro “tres” no se tendrá en consideración dentro del conteo de giros a un pie para alcanzar nivel, pero sí se considerarán para la realización del cluster.
- Los giros incluidos en el cluster formarán parte del conteo final para alcanzar nivel.
- Para que un giro sea considerado como tal debe mostrar filos claros tanto a su entrada como a su salida. La cúspide del giro (el momento en el que tiene lugar el cambio de dirección) debe ser profunda y clara (no plana). Los giros saltados no serán contados.
- Si el patinador apoya la pierna libre en el suelo en la salida del giro, este no será considerado.
- Para niveles 3,4 y 5, si el patinador ejecuta dos (2) bucles y/o dos (2) traveling, para ser tenidos en consideración para alcanzar nivel deberán estar realizados en diferentes direcciones: un bucle en el sentido horario y otro en sentido antihorario; lo mismo en el caso del traveling.
- Para niveles 3, 4 y 5, es obligatorio el uso de movimientos del cuerpo al menos en tres (3) momentos de la secuencia. Si esta feature no se presenta, el nivel puede descender.

- Los giros y/o pasos deben estar distribuidos a lo largo de toda la secuencia. No debe haber secciones largas sin giros o pasos. Si no, los jueces darán un QOE negativo.

4.3 Elevaciones de danza

Tipos de elevaciones:

- Posición estacionaria
- Rotacional
- Combinación: posición estacionaria + rotacional
- Coreográfica

Para todas las elevaciones, el tiempo máximo permitido es de diez (10) segundos, a excepción de la elevación combinada en la que el tiempo máximo permitido es de quince (15) segundos.

Reglas generales

- Las manos de la pareja de sostén pueden ir por encima de su propia cabeza siempre que las caderas de la pareja levantada permanezcan debajo de la cabeza de la pareja de sostén.
- Las caderas de la pareja levantada pueden ir por encima de la cabeza de la pareja de sostén, siempre que las manos de la pareja levantada no vayan por encima de su cabeza.
- Una elevación de danza se produce cuando la pareja levantada se mantiene en el aire durante, al menos, dos (2) segundos (menos de dos (2) segundos no se considerará una elevación).

Posiciones difíciles

Posiciones difíciles para la pareja levantada

- Full split:** cuando las piernas se encuentran totalmente estiradas y en un ángulo de 180°. Los apoyos son libres.
- Full biellmann:** posición vertical para la pareja levantada, el talón del patín (sostenido por la mano) colocado detrás del busto (en el plano sagital) y al mismo nivel que la cabeza o sobre ella. Número máximo de apoyos tres (3). La posición debe mantenerse sin la ayuda del compañero de sostén.
- Full ring:** la parte superior del cuerpo está arqueada hacia atrás con uno o ambos talones cerca de la cabeza (simulando un círculo completo). Número máximo de apoyos tres (3). La posición debe mantenerse sin la ayuda del compañero de sostén.
- Head upside down:** Posición vertical invertida para la pareja levantada con la cabeza cerca de la pista. Número de apoyos máximo tres (3).
- Cantilever:** la posición de la dama es vertical/oblicua y en voladizo: la dama se separa del hombre. Los apoyos son libres.
- Balancing:** en una posición horizontal. Número máximo de apoyos tres (3).
- Leg Lift:** un punto de apoyo debe estar en una pierna (de las caderas hasta el pie). Número máximo de apoyos tres (3).
- Layback:** la dama mantiene una posición supina, donde la espalda y una pierna están paralelas al suelo. Número máximo de apoyos tres (3).

Apéndice 2 - Ejemplos de posiciones difíciles para la pareja levantada.

Quando considerar un cambio de posición de la pareja levantada.

- La pareja levantada cambia la posición y el agarre de manera significativa.
 - El cambio de agarre y posición se ejecutan al mismo tiempo.
 - Las diferentes posiciones deben ser claras y definidas.
- D. En una elevación rotacional, el cambio de posición se realiza durante la misma rotación sin interrupciones.

E. En una elevación rotacional, el cambio de posición será considerado si la posición se mantiene durante al menos dos (2) rotaciones de la pareja de sostén.

Posición difícil de la pareja de sostén

- A. Un pie.
- B. Águila exterior, interior o planas.
- C. Ina bauer interior o exterior.
- D. Sentado (sit position) 90° / sentadilla completa.
- E. Un brazo/mano de contacto.

Apéndice 3 - Ejemplos de posiciones difíciles de la pareja de sostén.

Entrada creativa y difícil

- a. Entrada inesperada.
- b. Entrada desde una transición difícil como un giro, mohawk exterior, choctaw, (no desde progresivos).
- c. Entrada creativa/difícil antes de la primera posición (un salto asistido de ½ o 1 rotación de la pareja levantada) o una rotación en el aire (apoyada por la pareja de sostén) en el plano sagital o en el horizontal.

Niveles para elevaciones estacionarias

Es una elevación donde la pareja de sostén no realizará ninguna rotación y donde la pareja levantada permanecerá en una posición estacionaria durante al menos tres (3) segundos. Los segundos comenzarán desde que la posición de la pareja levantada sea la correcta. Se permite que la pareja de sostén realice media rotación en la entrada y media rotación en la salida de la elevación.

	POSICIÓN PAREJA LEVANTADA/TIEMPO	CAMBIO DE POSICIÓN	POSICIÓN PAREJA DE SOSTÉN/TIEMPO	ENTRADA CREATIVA/DIFÍCIL
1	1 posición / 3 seg	/	/	/
2 (opción 1)	2 posiciones / 2 seg cada una	1	/	/
2 (opción 2)	1 posición / 3 seg	/	1 posición difícil / 3 seg	/
2 (opción 3)	1 posición difícil / 3 seg	/	/	/
3 (opción 1)	2 posiciones / 2 seg cada una	1	1 posición difícil / 2 seg	/
3 (opción 2)	2 posiciones, 1 de ellas posición difícil / 2 seg cada una	1	/	/
4 (opción 1)	2 posiciones / 2 seg cada una	1	1 posición difícil / 2 seg	Sí
4 (opción 2)	2 posiciones, 1 de ellas posición difícil / 2 seg cada una	1	/	Sí
5	2 posiciones, 1 de ellas posición difícil / 2 seg cada una	1	1 posición difícil / 2 seg	Sí

- **Nivel 1** - La pareja levantada se mantiene durante al menos tres (3) segundos.
- **Nivel 2** -
 - Un cambio de posición (dos (2) posiciones) de la pareja levantada (cada posición debe mantenerse al menos dos (2) segundos);
 - La pareja de sostén mantiene una posición difícil al menos tres (3) segundos.
 - La pareja levantada mantiene una posición difícil al menos durante tres (3) segundos.
- **Nivel 3** -
 - Un cambio de posición (dos (2) posiciones se mantienen al menos durante dos (2) segundos) + una posición difícil de la pareja de sostén; o,
 - Un cambio de posición (dos (2) posiciones se mantienen al menos durante 2 (2) segundos), una de las dos posiciones debe ser una posición difícil mantenida durante al menos 2 segundos.
- **Nivel 4** - Igual que el nivel 3 pero con una entrada creativa/difícil.
- **Nivel 5** - Un cambio de posición (dos (2) posiciones se mantienen al menos durante dos (2) segundos cada una), una (1) de las dos (2) debe ser una posición difícil y mantenerla durante al menos dos (2) segundos + posición difícil de la pareja de sostén durante al menos dos (2) segundos + entrada creativa/difícil.

Niveles para elevaciones rotacionales

Es una elevación donde la pareja debe girar al durante al menos tres (3) rotaciones para obtener el nivel 1. El número de rotaciones que contarán para alcanzar nivel serán las de la pareja de sostén.

	ROTACIONES PAREJA LEVANTADA	CAMBIO DE POSICIÓN	ROTACIONES PAREJA DE SOSTÉN	ENTRADA CREATIVA/ DIFÍCIL
1	1 posición	/	3	/
2	1 posición / 3 rotaciones	/	4	Sí
3	1 posición difícil / 3 rotaciones	/	4	/
4 (opción 1)	1 posición difícil / 4 rotaciones	/	5	/
4 (opción 2)	2 = 1 posición / 2 rotaciones + 1 posición difícil / 2 rotaciones	1	5	/
5 (opción 1)	1 posición difícil / 4 rotaciones	/	6	Sí
5 (opción 2)	2 = 1 posición / 2 rotaciones + 1 posición difícil / 2 rotaciones	1	6	Sí

- **Nivel 1** - Al menos tres (3) rotaciones de la pareja de sostén.
- **Nivel 2** - Al menos cuatro (4) rotaciones de la pareja de sostén + una posición difícil de la pareja levantada mantenida durante al menos tres (3) rotaciones + una entrada creativa/difícil
- **Nivel 3** - Al menos cuatro (4) rotaciones de la pareja de sostén + una posición difícil de la pareja levantada durante al menos tres (3) rotaciones.
- **Nivel 4** -
 - Al menos cinco (5) rotaciones de la pareja de sostén + una posición difícil de la pareja levantada durante al menos cuatro (4) rotaciones; o,
 - Al menos cinco (5) rotaciones de la pareja de sostén + un cambio de posición (dos (2) posiciones), una de ellas posición difícil y debe ser mantenida durante al menos dos (2) rotaciones.
- **Nivel 5** - Igual que el nivel 4 + una entrada creativa/difícil + al menos seis (6) rotaciones de la pareja de sostén.

Niveles para elevaciones combinadas

Es una combinación de la elevación estacionaria y la elevación rotacional. Se permite que la pareja de sostén realice media rotación para entrar y media rotación para salir de la elevación.

NIVEL	POSICIONES PAREJA LEVANTADA / estacionaria	POSICIONES PAREJA DE LEVANTADA / rotacional	CAMBIO DE POSICIÓN pareja levantada	POSICIONES PAREJA DE SOSTÉN / tiempo	ROTACIONES PAREJA DE SOSTÉN antes o después de la estacionaria	ENTRADA CREATIVA/ DIFÍCIL
1	1 posición / 2 seg	1 posición/ 1 rev	0/1	/	2	/
2 (opción 1)	2 posiciones / 2 seg cada una de ellas	1 posición/ 1 rev	1/2	/	2	/
2 (opción 2)	1 posición difícil / 2 seg	1 posición diferente de estacionaria /1 rev	1	/	2	/
3 (opción 1)	2 posiciones / 2 seg cada una de ellas	1 posición diferente de estacionaria /2 revs	2	1 posición difícil / 2 seg	3	/
3 (opción 2)	1 posición difícil / 2 seg	1 posición/ 2 revs	1	1 posición difícil/ 2 seg	3	/
4 (opción 1)	2 posiciones / 2 seg cada una de ellas	1 posición difícil / 3 revs	2	1 posición difícil / 2 seg	4	Sí
4 (opción 2)	1 posición difícil / 2 seg	1 posición / 3 revs	1	1 posición difícil / 2 seg	4	Sí
5 (opción 1)	2 posiciones = 1 posición + 1 posición difícil / 2 seg cada una de ellas	1 posición difícil / 4 revs	2	1 posición difícil / 2 seg	5	Sí
5 (opción 2)	2 posiciones difíciles / 2 seg cada una de ellas	1 posición / 4 revs	2	1 posición difícil / 2 seg	5	Sí

- **Nivel 1** - La pareja levantada es sostenida durante al menos dos (2) segundos en una posición estática y la pareja de sostén realiza dos (2) rotaciones antes o después de la posición estática. Durante la parte rotacional, la pareja levantada mantiene una posición durante al menos una (1) rotación.
- **Nivel 2** -
 - La pareja levantada ejecuta un (1) cambio de posición (dos (2) posiciones), cada una mantenida durante al menos dos (2) segundos. Durante la parte rotacional, la pareja levantada mantiene una posición durante al menos una (1) rotación.
 - Una posición difícil de la pareja levantada durante al menos dos (2) segundos. Durante la parte rotacional, la pareja levantada mantiene una posición diferente durante al menos una (1) rotación.

- **Nivel 3 -**
 - Un (1) cambio de posición (dos (2) posiciones) son mantenidas durante al menos dos (2) segundos cada una + la pareja de sostén mantiene una posición difícil durante al menos dos (2) segundos + al menos tres (3) rotaciones de la pareja de sostén antes o después de la posición estacionaria de la pareja levantada. Durante la parte rotacional, la pareja levantada está en una posición diferente durante al menos dos (2) rotaciones
 - Una (1) posición difícil durante al menos dos (2) segundos + la pareja de sostén mantiene una posición difícil durante al menos dos (2) segundos + al menos tres (3) rotaciones de la pareja de sostén antes o después de la posición estacionaria de la pareja levantada. Durante la parte rotacional, la pareja levantada está en una posición durante al menos dos (2) rotaciones.
- **Nivel 4 -** Igual que el nivel 3 + cuatro (4) rotaciones en la parte rotacional + entrada creativa/difícil. Para la opción 1, durante la parte rotacional, la pareja levantada está en una posición diferente durante al menos tres (3) rotaciones. Para la opción 2, durante la parte rotacional, la pareja levantada está en una posición durante al menos tres (3) rotaciones.
- **Nivel 5 -**
 - La pareja levantada mantiene una posición difícil durante al menos dos (2) segundos y realiza un (1) cambio de posición, las dos (2) posiciones deben mantenerse durante al menos dos (2) segundos cada una. La pareja de sostén mantiene una posición difícil durante al menos dos (2) segundos y realiza al menos cinco (5) rotaciones y la elevación debe comenzar con una entrada creativa/difícil. Durante la parte rotacional, la pareja de sostén está en una posición difícil durante al menos cuatro (4) rotaciones.
 - La pareja levantada mantiene dos (2) posiciones difíciles durante al menos dos (2) segundos cada una, mientras que la pareja de sostén mantiene una posición difícil durante al menos dos (2) segundos y realiza al menos cinco (5) rotaciones. La elevación debe comenzar con una entrada creativa/difícil. Durante la parte rotacional, la pareja levantada está en una posición durante al menos cuatro (4) rotaciones.

Aclaraciones de las elevaciones

- Cada tipo de posición difícil, tanto para la pareja de sostén como para la pareja levantada, se considerará solo una vez en la misma elevación y en el mismo programa.
- Se permite, durante la elevación estacionaria, ejecutar media rotación de la pareja de sostén para cambiar de posición.
- Las posiciones difíciles requeridas para los niveles se considerarán cuando la posición esté clara y definida.
- Tanto para la elevación estacionaria como para la elevación rotacional, la posición final de la pareja levantada debe alcanzarse rápidamente.
- Una elevación que no cumpla con los requisitos del nivel 1, se llamará "No Level" y ocupará una casilla en el sistema.

Elevación coreográfica

La elevación coreográfica tendrá un valor establecido de dos (2) puntos (no hay niveles). Los jueces otorgarán los QOE según las características enumeradas en la tabla (consulte la sección 6. QOE).

- La elevación coreográfica se realizará para realzar o subrayar una parte de la coreografía.
- No puede durar más de diez (10) segundos.
- Se puede realizar durante una parada.
- Los apoyos son libres.

4.4 Danzas obligatorias

Consulte el Manual de Danza y Solo Danza de World Skate para obtener las especificaciones de las danzas obligatorias.

Patrón de danza

Este elemento consiste en una (1) secuencia completa de una danza obligatoria seleccionada por World Skate ATC, que cubre toda la superficie de la pista de patinaje, o dos (2) secuencias completas de una danza obligatoria con un patrón que cubre la mitad de la pista de patinaje.

Reglas generales

- Debe cumplir con el diagrama/patrón provisto por World Skate ATC.
- El BPM de la pieza musical seleccionada para la secuencia de danza insertada en la Style Dance puede variar de la requerida, dentro de un rango de +2/-2 BPM.

Por ejemplo: en una danza obligatoria, con un tempo requerido de 100 BPM, el número de beats puede ser, para la duración de la secuencia obligatoria, desde un mínimo de 98 hasta un máximo de 102 BPM.

Puede haber una introducción antes del comienzo de la secuencia de la danza obligatoria y también después del final de la secuencia, durante la cual el tempo de la pieza de música es libre, pero mientras se patina la secuencia de la danza, la música debe mantener el mismo rango +/- 2 de los BPM requeridos. Los BPM de la secuencia de danza obligatoria deben permanecer constantes durante la totalidad de la secuencia.

Por ejemplo: una pieza de música de vals tiene una introducción con un tempo de 148 BPM; pero durante el patinaje del Starlight Waltz, el tempo debe estar dentro del rango de 166 a 170 BPM (168 BPM +/- 2); permaneciendo constante a lo largo de la secuencia; y una vez finaliza la secuencia de la danza, el tempo puede cambiar a 128 BPM.

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

- Los ritmos utilizados.
- El número de BPM de la secuencia de danza obligatoria.
- Debe especificarse cuando comienza la música de la danza obligatoria y cuando termina.

En el caso de que no se respeten estas reglas, World Skate ATC otorgará una deducción de 1.0 de la puntuación total.

- Debe comenzar con el primer paso (1) de la danza obligatoria a la izquierda de los jueces (o según se requiera anualmente a petición de World Skate ATC) y terminar con el primer paso de la danza (paso 1) requerido por las reglas.
- Se deben mantener los mismos pasos y respetar el tiempo requerido de cada uno. Es posible añadir movimientos coreográficos de la parte inferior/superior del cuerpo para hacer que la ejecución de la danza sea más relevante para el ritmo requerido. Es importante respetar las descripciones de la danza (ver reglas de danzas obligatorias) y sin cambiar la naturaleza de los movimientos/pasos requeridos.
 - Una **posición reconocida** se define por el agarre del brazo/mano derecha del hombre con respecto a la mujer (o por el brazo/mano izquierda del hombre para la posición Kilian Reverse), y por la posición de los patinadores con respecto al otro. Las posiciones reconocidas y las tomadas requeridas por las reglas pueden incluir movimientos coreográficos de la parte superior del cuerpo (con el brazo libre de la sujeción) para

hacer que la ejecución de la danza sea más relevante para el ritmo requerido mientras se respeta reglas de la danza y sin cambiar la naturaleza de los movimientos/pasos/agarres.

Niveles

Para la secuencia de danza obligatoria insertada en la Style Dance y para las danzas obligatorias de categoría juvenil, cadete, infantil y alevín, habrá cuatro (4) niveles dependiendo de cómo se hayan ejecutado los key points. Si la danza obligatoria requiere dos

(2) secuencias, los niveles se aplicarán dos veces, una para cada secuencia.

NIVEL	SECUENCIA/ SECCIÓN	INTERRUPCIÓN	KEY POINTS
1	75%	/	/
2	100%	No más de 4 batutas	1 o 2
3	100%	No más de 4 batutas	3
4	100%	Sin interrupción	4

- Nivel 1: Si completa el 75% de la secuencia/sección.
- Nivel 2: Si la secuencia/sección no se interrumpe más de cuatro (4) batutas en total, ya sea con tropiezos, caídas o cualquier otra razón y uno (1) o dos (2) key points se ejecutan correctamente.
- Nivel 3: Si la secuencia/sección no se interrumpe más de cuatro (4) batutas en total, ya sea con tropiezos, caídas o cualquier otra razón y tres (3) key points se ejecutan correctamente.
- Nivel 4: Si la secuencia/sección no se interrumpe en absoluto, ya sea con tropiezos, caídas o cualquier otra razón y cuatro (4) key points se ejecutan correctamente.

Los fallos de tiempo reducirán el nivel de uno en uno y la puntuación de los componentes será baja.

Si ambos patinadores completan menos del 75% de la secuencia, la llamada del Panel Técnico será “No Level”.

4.5 Secuencia de cluster

Secuencia de cluster sin agarre

- La pareja debe introducir dos (2) secuencias de cluster separadas por un máximo de tres (3) pasos o giros con dos pies (no giros a un pie).
- La secuencia debe ser la misma para ambos componentes de la pareja.
- Los patinadores no deben estar en una posición de agarre, sino patinar solos. Ellos deben estar lo más juntos como sea posible, y son libres de ejecutar los giros que ellos quieran (excepto donde la elección del diseño lo requiera. Por ejemplo, si la pareja realiza una secuencia de cluster en posición espejo).
- Cada secuencia debe empezar con, al menos, mínimo 3 giros diferentes.
- Si los patinadores, después del segunda secuencia continúan en una posición sin agarre antes del siguiente elemento, este se considerará como una de las separaciones permitidas por las reglas de separación.

Secuencia de cluster con agarre

- La pareja debe introducir dos (2) secuencias de cluster separadas por un máximo de tres (3) pasos o giros de dos pies (no giros a un pie).
- Cada secuencia debe comenzar con al menos tres (3) giros diferentes.
- La pareja nunca puede romper la posición de agarre durante la ejecución. Los agarres

deben ser reconocidos. La posición mano a mano no está permitida excepto durante la ejecución de los bucles y travelings.

- Durante los tres pasos entre las secuencias, la pareja puede usar posiciones y tomadas creativas, incluida la posición mano a mano.
- Para cada secuencia, los tres (3) primeros giros deben ser diferentes.
- Las parejas pueden ejecutar giros diferentes o los mismos giros dentro de las secuencias.
- El pie usado para las dos secuencias puede ser el mismo.
- Las dos secuencias pueden presentar los mismos giros.
- Está permitido que la pareja ejecute los tres pasos permitidos entre las secuencias en una posición sin agarre, sin embargo, antes del primer giro de la segunda secuencia, deben estar con agarre en una posición reconocida.

Niveles

NIVEL	GIROS - PRIMERA SECUENCIA	GIROS - SEGUNDA SECUENCIA	ENTRADA DIFÍCIL
1	3	3	/
2	4/3	3/4	/
3	4	4	Sí, en una de las secuencias
4	4	4	Sí, en ambas secuencias

- Nivel 1: Los dos (2) cluster se ejecutan correctamente sin interrupción.
- Nivel 2: Uno de los dos (2) cluster contiene cuatro (4) giros, tres (3) de ellos deben ser diferentes.
- Nivel 3: Los dos (2) cluster contienen cuatro (4) giros, tres (3) de ellos, para cada cluster, deben ser diferentes y una de las secuencias debe comenzar desde una entrada difícil.
- Nivel 4: Las dos secuencias contienen cuatro (4) giros, tres (3) de ellos, para cada secuencia, deben ser diferentes y ambas secuencias deben comenzar desde una entrada difícil.

Aclaraciones para la secuencia de cluster sincronizados

- Entrada difícil para una secuencia de cluster: choctaw, ina bauer, águila, brinco o salto.
- La entrada difícil debe ser antes del primer giro de la secuencia. En el caso de que se presente antes de la segunda secuencia, la entrada difícil debe ser el paso anterior al primer giro de la segunda secuencia y se contará como el final de los tres pasos permitidos.
- Los dos miembros de la pareja deberán realizar la misma entrada difícil.
- Si hay una parada clara antes de la segunda secuencia, el nivel se reducirá en uno.
- Si hay más de tres (3) pasos entre las dos secuencias, el nivel se reducirá en uno.
- Si hay una pérdida de control con un soporte adicional (apoyo de la pierna/pie libre y/o mano) después de que el cluster haya comenzado y la ejecución del elemento continúa después del apoyo, solo será considerado para el nivel lo realizado antes del apoyo.
- No se permite ningún cambio de filo en los tres primeros giros de la secuencia.
- No está permitido el uso del freno para obtener velocidad entre las 2 secuencias de cluster.
- Dependiendo del número de pasos reconocidos y correctamente ejecutados por los patinadores, en consecuencia, el nivel podrá incrementar o descender.
- La secuencia de cluster se llamará “No Level” si al menos tres giros no están

correctamente ejecutados.

4.6 Secuencia de traveling

- La primera ejecución de la secuencia de traveling será la llamada con el nivel o no si las features del nivel 1 no se cumplen.
- Las rotaciones de la secuencia de traveling deben ser rápidas y demostrar habilidad para mantener el control del cuerpo.
- Si el patinador se cae o hay una interrupción durante la entrada, la ejecución de la secuencia o inmediatamente después de cualquiera de las secuencias, el elemento se llamará en consecuencia de lo realizado antes de la interrupción o la caída. No tendrá un nivel si las características del nivel 1 no se cumplen.
- Si una (1) de las secuencias no está realizada correctamente (evidente ejecución de giros “tres”) pero las rotaciones y/o features están realizadas, la secuencia será llamada con un (1) nivel menos (si era nivel 3, será llamada como nivel 2).
- La duración máxima de la secuencia de traveling es de diez (10) segundos.
- No está permitido el uso del freno para obtener velocidad entre las 2 secuencias de traveling.
- Si los patinadores, después del segunda secuencia continúan en una posición sin agarre antes del siguiente elemento, este se considerará como una de las separaciones permitidas por las reglas de separación.

Set traveling: mínimo dos (2) rotaciones con un máximo de tres (3) pasos o giros intermedios entre ambas secuencias.

Características adicionales (features): las características se deben realizar correctamente y en la totalidad de la secuencia para ser consideradas.

- A. Al menos una mano sobre la cabeza o en su línea.
- B. Ambas manos cruzadas detrás de la espalda y lejos de ella.
- C. Los brazos cruzados delante del cuerpo entre los hombros y la cintura (puede ser también uno detrás y el otro delante como un tornillo)
- D. Pierna libre cruzada delante o detrás de la línea de la rodilla.
- E. Pierna libre cruzada delante o detrás por debajo de la línea de la rodilla (piruetas).
- F. Las ruedas del patín libre sostenidas por una o dos manos.
- G. Pierna libre alta y estirada hacia delante o hacia el lateral.

Apéndice 4 - Ejemplos de características del traveling

Niveles

NIVEL	ROTACIÓN PRIMERA SECUENCIA	ROTACIÓN SEGUNDA SECUENCIA	DIRECCIÓN ROTACIÓN DIFERENTE	FEATURE
1	2	2	/	/
2	3	3	Yes	1 / en una de las secuencias
3	3	3	Yes	2 / 1 en cada una, uno con el brazo y otro con la pierna
4	4	4	Yes	3 / 1 con 1 feature de libre elección, 1 secuencia con 2 feature, 1 de brazo y 1 pierna

- Nivel 1: ejecución de las dos (2) secuencias de traveling con dos (2) rotaciones cada una.
- Nivel 2: diferente dirección de rotación para las dos (2) secuencias y al menos tres (3) rotaciones en cada una + una (1) feature (en una de las secuencias).
- Nivel 3: diferente dirección de rotación para las dos (2) secuencias y al menos tres (3)

rotaciones cada una + dos (2) features (una en cada secuencia: una con el brazo y otra con la pierna).

- Nivel 4: diferente dirección de rotación para las dos (2) secuencias y al menos cuatro (4) rotaciones cada una + tres (3) features diferentes (una secuencia con una feature de libre elección y una secuencia con dos (2) features, una con el brazo y uno con la pierna).

4.7 Pose coreográfica

La pose coreográfica es una posición sostenida de la pareja que crea un diseño interesante o artístico en el espacio.

La pose coreográfica tendrá un valor establecido de dos (2) puntos (no hay niveles). Los jueces darán sus QOE según las características enumeradas en la tabla (consultar la sección 6. QOE).

- La pose coreográfica se insertará para realzar o subrayar una parte de la coreográfica.
- No puede durar más de cinco (5) segundos.
- Los apoyos son libres.

5 LIMITACIONES

Elevación de danza: no están permitidas las elevaciones adicionales.

Piruetas: máximo una (1) pirueta, con un mínimo de dos (2) rotaciones (menos de dos rotaciones no se considerará una pirueta. Las piruetas elevadas no están permitidas.

Salto: un máximo de dos (2) saltos (cada patinador), de una (1) rotación (no más de una rotación en el aire). Todos los saltos no deben ser considerados como elementos de valor técnico.

Paradas: una parada es considerada cuando el patinador está parado durante más de tres (3) segundos a un máximo de ocho (8) segundos. Un máximo de dos (2) paradas ejecutadas durante todo el programa por un mínimo de tres (3) segundos hasta un máximo de ocho (8) segundos cada uno y con una distancia máxima de 4 metros (excluyendo el comienzo y el final).

Posiciones estacionarias: arrodillarse/acostarse en el suelo solo se permite dos (2) veces durante todo el programa por un máximo de cinco (5) segundos cada una (incluido el comienzo y el final). Si ambos patinadores están en el suelo a la misma vez, esta será considerada como una sola posición estacionaria. Las manos en el suelo no deben considerarse como una posición estacionaria. Las posiciones estacionarias no se considerarán como elementos de valor técnico, sino como valor artístico

Principio y final del programa: los patinadores no pueden exceder los ocho (8) segundos en una posición parada.

Separaciones:

- Están permitidas al principio y al final del programa por un máximo de ocho (8) segundos.
- Durante la parada donde la separación es por un máximo de ocho (8) segundos y por una distancia máxima de cuatro (4) metros entre la pareja.

-Style Dance: solo una (1) durante todo el programa, mientras se esté patinando (para caracterizar los pasos/dificultad técnica) por un máximo de ocho (8) segundos y con una distancia máxima de cuatro (4) metros entre los patinadores (excepto donde estén prohibidas por las reglas).

-Danza libre: solo dos (2) veces durante todo el programa, mientras se esté patinando (para caracterizar los pasos/dificultades técnicas) por un máximo de ocho (8) segundos y con una distancia máxima de cuatro (4) metros entre los patinadores.

-Para cambios rápidos de posición/tomadas entre los patinadores durante todo el programa.

6 QOE

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

ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
SECUENCIAS/ SECCIONES DE LAS DANZAS OBLIGATORIAS	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Calidad / corrección de fillos / pasos / giros para toda el patron de danza	40% o menos de fillos limpios/paso s/giros con muchos errores	50% de fillos limpios / pasos / giros con 2 errores principales	60% de fillos limpios / psos/ giros con 1 error principal	75% de fillos limpios / pasos/ giros sin errores principales	80% de fillos limpios / pasos/ giros sin errores principales	90% de fillos limpios, pasos / giros sin errores	100% de fillos claros / pasos / giros
Profundidad de los fillos	Muy plano	Mayorme nte plano	Algo plano	Superficial	Buenas curvas	Profundo	Muy profundo
Tomadas	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
Correcto comienzo, recorrido e intersección entre secuencias	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
ELEVACIONES	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/salida	Inquieto /caído	Revuelto	Dudoso/ abrupto	Seguro/sólido	Suave	Fluido	Sin corte
Ascendente/ descendente	Muy breve	Lucha	Mucho esfuerzo	Algún esfuerzo	Poco esfuerzo	Con facilidad	Sin esfuerzo
Estabilidad	Pérdida de equilibrio	Inestable	Variable	Estable	Seguro	Confiado	Relajado
Cambio de posición	Incómodo	Discontinuo	Trabajoso	Controlado	Suave	Fluido	Sin esfuerzo
Técnica de rotación	Incómodo/ muy lento	Inestable, giros raspados	Giros débiles discontinuos	Continuado	Suave	Fluido y rapido	Fluido y muy rápido
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
ELEVACIÓN COREOGRÁFICA	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/salida	Inquieto / caído	Revuelto	Dudoso / abrupto	Seguro / sólido	Suave	Fluido	Sin cortes
Ascendente/ descendente	Muy breve	Lucha	Mucho esfuerzo	Algún esfuerzo	Poco esfuerzo	Con facilidad	Sin esfuerzo
Musicalidad	Sin coherencia con la música y con la coreografía	Sin lógica coreográfica. Pobre en originalidad	Buenos pero significativo	Cierta coherencia con la música y la coreografía	Con la música	Coherente con el tema y la coreografía. Originalidad	Totalmente con la fluidez de la música y con el significado del tema, originalidad
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
POSE COREOGRÁFICA	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3

Ejecución	Inquieto / caído	Revuelto	Dudoso / abrupto	Seguro / sólido	Suave	Fluido	Sin cortes
Música	Sin coherencia con la música y con la coreografía	Sin lógica coreográfica. Pobre en originalidad	Buenos pero significativo	Cierta coherencia con la música y la coreografía	Con la música	Coherente con el tema y la coreografía Originalidad	Totalmente con la fluidez de la música y con el significado del tema, originalidad
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
SECUENCIAS DE PASOS	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Filos/seguridad	Muy plano y tembloroso.	Mayormente plano y vacilante.	Algunos planos y estabilidad variable.	Poco profundo pero estable.	Buenas curvas y seguridad.	Fuerte, seguro.	Profundo y bastante audaz.
Velocidad y fluidez	Luchado, forzado, laborioso.	Deteriorado y limitado.	Inconsistente /Variable.	Algo de velocidad y algo de fluidez.	Buena velocidad con fluidez variable.	Velocidad considerable y fluidez constante.	Velocidad considerable sin esfuerzo y con fluidez.
Equilibrio de la pareja	Ambos muy pobres	Ambos pobres	Desigual	Ligera diferencia	Ambos bien	Ambos muy bien	Ambos excelentes
Trabajo de pies	Ambos en dos pies o ambos empujando con el freno en una parte de la secuencia	Pasos amplios o en dos pies en una parte de la secuencia	Variable mayormente en una parte de la secuencia.	Generalmente correcto y distribución correcta	Correcto	Limpio y ordenado	Limpio y sin esfuerzo
Giros	Saltado / incómodo.	Deslizados.	Forzado.	Mayormente correcto.	Limpio.	Limpio y ordenado.	Limpio y sin esfuerzos.
Espacio entre la pareja	Completamente descontrolado	Deteriorado	Variable	Pequeña variación	Consistente	Consistente y cerrado	Consistente y muy cerrado
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
CLUSTERS SINCRONIZADOS	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/ejecución	Torpe/desequilibrado.	Vacilante, Dudoso, Falta de control.	Precipitado.	Seguro/ estable.	Seguro y suave.	Con facilidad.	Perfecto.
Trabajo de pies	Completamente descontrolada.	Alguna falta de control y pasos amplios.	Trabajoso/ variable.	Seguro/limpio.	Suave y seguro.	Muy bueno y con estilo.	Habilidoso y exquisito.
Filos	Muy plano y tembloroso.	Mayormente plano y vacilante.	Algunos planos y estabilidad variable.	Poco profundos pero estables.	Buenas curvas y seguras.	Gran confianza .	Profundos y bastante audaces.
Espacio entre la pareja	Completamente descontrolado	Deteriorado	Variable	Pequeña variación	Consistente	Consistente y cerrado	Consistente y muy cerrado
Sincronización	Absolutamente perdidos	Algunos momentos	Variable	Correcto	Lineas correctas	Perfecta coordinación	Como un patinador
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
SECUENCIA TRAVELING	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3

Entrada/realización	Incómodo/ sin equilibrio.	Vacilante /falta de control.	Abrupto.	Seguro/ estable.	Seguro y suave.	Con facilidad.	Sin cortes.
Pasos de conexión	Completamente incontrolado.	Falta de control y pasos amplios.	Variable/ Trabajoso.	Claro/limpio.	Seguro/ ordenado.	Muy bueno y con estilo.	Habilidoso y exquisito.
Espacio entre la pareja	Completamen te descontrolado	Deteriorado	Variable	Pequeña variación	Consistente	Consistente y cerrado	Consistente y muy cerrado
Velocidad de giro	Muy lento.	Lento.	Variable.	Normal.	Bueno.	Rápido.	Muy rápido.
Sincronización	Absolutamente perdidos	Algunos momentos	Variable	Correcto	Líneas correctas	Perfecta coordinación	Como un patinador

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

7 IMPRESIÓN ARTÍSTICA

La puntuación para los componentes artísticos será la suma de cuatro (4) componentes. Para cada uno de los componentes, los jueces deben otorgar un puntaje entre 0.25 y 10.

- Habilidades de patinaje.
- Transiciones.
- Performance
- Coreografía

En las danzas obligatorias para juvenil, cadete, infantil y alevín, los jueces darán solo puntuación a dos (2) componentes: habilidades de patinaje y performance.

Impresión artística según categoría

- 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.
- Juvenil: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 8.0
- Cadete, infantil, alevín: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 7.0.

8 PENALIZACIONES

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

- Más separaciones de las permitidas.
- Style Dance: ritmo incorrecto, número de ritmos menor que dos (2), reglas sobre la música para la secuencia de danza obligatoria no lograda.
- Más paradas de las permitidas.
- Arrodillarse o tumbarse más de las permitidos.
- Más saltos o piruetas de las permitidas.

General

- Violación del vestuario
- Tiempo del programa menor que el mínimo (1.0 por cada 10 segundos menos)
- Caídas (un patinador 1.0, dos patinadores 2.0)
- Elemento obligatorio no presentado

9 - APÉNDICE 1 - Posiciones reconocidas de danza



APÉNDICE 1 - Posiciones reconocidas de danza

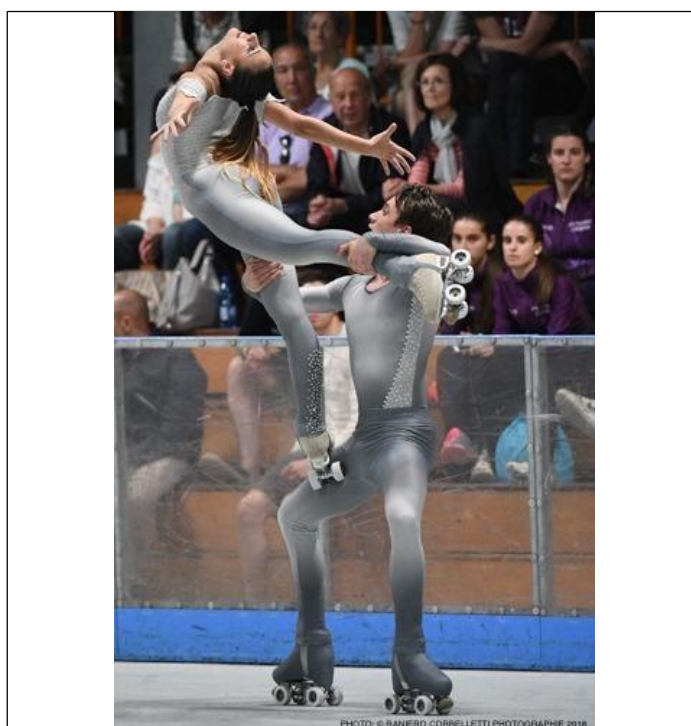
- A. Waltz
- B. Kilian/Kilian Reverse
- C. Tandem
- D. Foxtrot
- E. Promenade
- F. Tango
- G. Mano a mano
- H. Brazos cruzados

10 - APÉNDICE 2 - Ejemplos de posiciones difíciles para la pareja levantada

A- Full ring



B- Cantilever.






11 - APÉNDICE 3 - Ejemplos de posiciones difíciles para la pareja de sostén

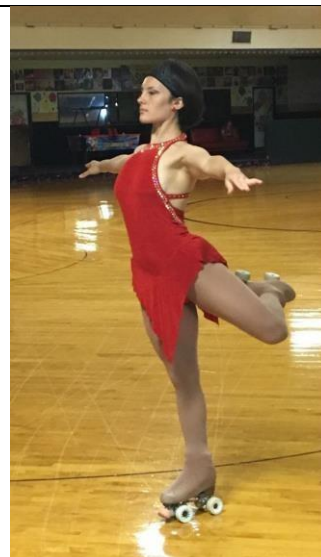
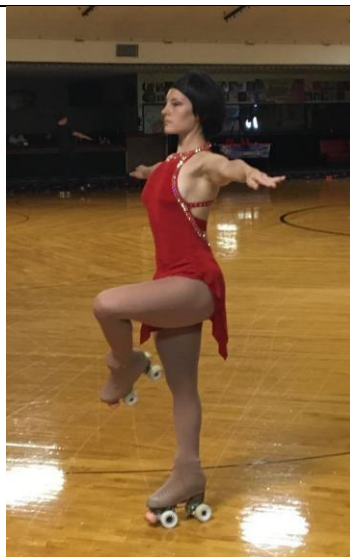
A. Águila exterior, interior o plano.



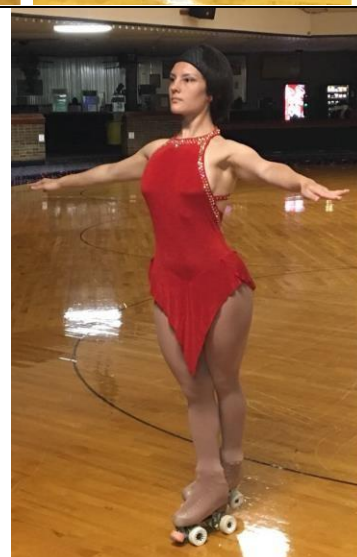
13- APÉNDICE 4 - Ejemplos features travelings

<p>A. Al menos una mano sobre la cabeza o en su línea.</p>	
<p>B. Ambas manos cruzadas detrás de la espalda y lejos de ella.</p>	
<p>C. Los brazos cruzados delante del cuerpo entre los hombros y la cintura (puede ser también uno detrás y el otro delante como un tornillo).</p>	

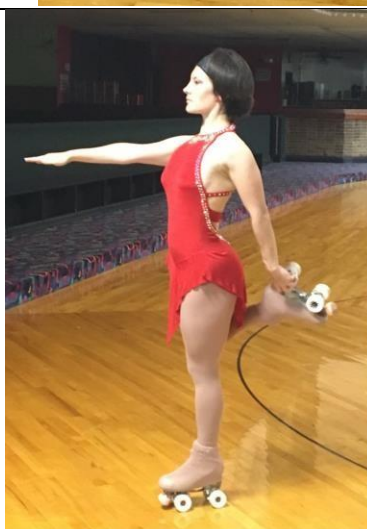
D. Pierna libre cruzada delante o detrás de la línea de la rodilla.



E. Pierna cruzada delante o detrás por debajo de la línea de la rodilla (piruetas).



F. Las ruedas del patín libre sostenidas por una o dos manos.



G. Pierna libre alta
estirada hacia delante
o hacia el lateral.

