

# REGLAMENTO

## CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES 2024

### Especialidad LIBRE e IN LINE



**EFICIENCIA INICIACIÓN**  
**(kids, tots, mini, infantil, cadete)**

**Tiempo de música:** máximo 1:00 minuto

- Deslizamiento hacia adelante.
  - Figuras hacia adelante sin combinar. Están permitidas:  
Sit base en uno o dos pies  
Upright base  
Camel base
- 

**EFICIENCIA DEBUTANTE**  
**(kids, tots, mini, infantil, cadete)**

**Tiempo de música:** máximo 1:00 minuto

- Deslizamiento hacia delante (esta permitido en horario y anti horario).
  - Máximo tres (3) Figuras hacia delante sin combinar. Esta permitido realizar posiciones difíciles y variaciones de upright, sit y camel.
  - Máximo un intento de trompo en dos pies.
  - Pasos hacia delante y o body movement (ejemplo: swin, slide, cruce adelante, cruce atrás, cross roll, BM en espacio bajo, medio, alto).
- 

**EFICIENCIA PRELIMINAR**  
**(kids, tots, mini, infantil, cadete, juvenil y más años)**

**Tiempo de programa:** Máximo 1:35 min.

**FIGURAS**

- Una (1) combinación de Figuras (mínimo dos (2) y máximo cuatro (4) posiciones).  
DEBE presentar al menos un (1) cambio de dirección y dos (2) filos diferentes (externo e interno).  
**Elemento obligatorio.**  
Debe contener una posición Sit base y una posición Camel.

**SALTOS**

- Waltz Jump.  
**Mínimo uno (1) obligatorio, máximo dos (2).**

**TROMPOS**

- Máximo dos (2) trompos Upright (**interno adelante o interno atrás**).  
Pueden ser iguales o diferentes.

## SECUENCIA DE SKATING SKILLS

- Secuencia de Skating Skill (SSSQ) **hacia adelante y hacia atrás**. “Deslizamiento en serpentina”: la forma es a elección del patinador, pero debe contener **al menos dos (2) curvas definidas**. El patinador podrá comenzar el elemento **desde cualquier lugar del lado corto**, pudiendo realizar mayores o menores trayectos según su distancia del eje largo, **y finalizar en cualquier lugar del lado corto opuesto. Debe cubrir al menos  $\frac{3}{4}$  partes de la pista.**  
**Sólo en esta eficiencia:** los patinadores podrán demostrar deslizamiento hacia adelante y hacia atrás que incluya variedad de pasos y giros en dos pies, siempre y cuando presente la cantidad suficiente de pasos cruzados en cada segmento, demostrando su habilidad para realizar los mismos.

## CHOREO STEP SEQUENCE

- **Choreo Step Sequence (ChSt)**  
**Elemento obligatorio. Máximo 30 segundos.**  
Los patinadores deben demostrar la habilidad de patinar sobre la música y de interpretar la música usando **elementos de patinaje**.  
La secuencia debe comenzar desde una posición estacionaria o stop and go y debe cubrir al menos  $\frac{3}{4}$  partes de la pista.  
**Si estos dos requisitos no se cumplen el panel técnico no confirmará el elemento.**

---

## EFICIENCIA BÁSICO 1

**(kids, tots, mini, infantil, cadete, juvenil y más años)**

**Tiempo de programa:** 1:30 min. +/- 5 seg.

## SALTOS

- **Máximo 5 (cinco) saltos en total.**
  - Se permite Toe Loop (1T), Salchow (1S), Flip (1F), Loop (1Lo) y Waltz Jump (1W).

Una combinación de máximo dos (2) saltos.  
Puede incluir Waltz , Toe Loop, Salchow.

- **Un Waltz Jump y un Toe Loop deben presentarse obligatoriamente en el programa sueltos o combinados.**

A elección del patinador, sólo uno (1) de los saltos puede repetirse dos (2) veces en el programa, a excepción del Loop (1Lo).

## TROMPOS

**Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos**

- **Uno de ellos debe ser combinación (máximo dos posiciones)**
- **Uno debe ser un trompo solo**

**Solo están permitidos trompos Upright.**

Los trompos no pueden repetirse entre sí (**deben ser diferentes**). Con preparación a elección. En caso de optar por entrada de Travelling, **el trompo debe centralizarse con el mismo pie que se realizó dicho travelling o sucesión de tres.**

#### FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1.

Cuatro (4) elementos de patinaje diferentes son requeridos para confirmar el nivel 1.

Se contarán:

- Cruce por delante
- Giro de tres interno
- Giro de tres externo
- Open mohawk
- **Traveling (uno horario y uno antihorario son permitidos)**
- Body movement (alto, medio o bajo)

Máximo treinta (30) seg..

---

#### EFICIENCIA BÁSICO 2

(kids, tots, mini, infantil, cadete, juvenil y más años)

Tiempo de programa: 2:00 min. +/- 5 seg.

#### SALTOS

- Máximo **diez (10)** saltos simples de una vuelta, sueltos y/o combinados.
- Máximo **dos (2)** combinaciones de saltos.  
Si se presentan dos, una debe ser de máximo cuatro (4) saltos y una de máximo dos (2) saltos.
- Es obligatorio presentar un elemento toe loop simple (1T), suelto o combinado.

El mismo salto simple no puede presentarse más de tres (3) veces en el programa.

Si se presenta dos (2) o tres (3) veces al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.

#### TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo 3 posiciones) y DEBE incluir un trompo Sit.
- Uno DEBE ser un trompo suelto (Sit).

Solo se permiten trompos Upright y Sit.

Aplicará la regla WS, el mismo trompo no podrá presentarse más de dos (2) veces en todo el programa.

#### FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1.

Cuatro (4) elementos de patinaje diferentes son requeridos para confirmar el nivel 1.

Se contarán:

- Cruce por delante
- Giro de tres interno
- Giro de tres externo
- Open mohawk
- **Traveling (uno horario y uno antihorario son permitidos)**
- Body movement (alto, medio o bajo)

Máximo treinta (30) seg..

---

### EFICIENCIA INTERMEDIO 1

(mini, infantil, cadete, juvenil y más años)

Tiempo de programa:: 2:00 min. +/- 5 seg..

#### SALTOS

- Máximo doce (12) saltos simples de una vuelta y Axel están permitidos, incluyendo el salto de vals.
- Máximo dos (2) combinaciones de saltos.  
El número de saltos incluidos en la combinación no puede ser más de cuatro (4).
- **Es obligatorio realizar un loop simple (1Lo) suelto o combinado.**
- **Es obligatorio realizar un Axel**, el mismo puede presentarse dos veces, (una como mínimo).  
Si se presenta dos veces, al menos uno debe estar en combinación.

Simples **no** pueden presentarse más de tres (3) veces en el programa.

Si se presenta dos (2) o tres (3) veces un mismo salto **al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.**

#### TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo de 3 posiciones Upright y Sit) y debe incluir un trompo Sit.
- Uno DEBE ser un trompo suelto en posición Camel.

#### FOOTWORK SEQUENCE

- Una footwork sequence. Máximo Nivel 1. Máximo 30 segundos.
-

## EFICIENCIA INTERMEDIO 2

### (mini, infantil, cadete, juvenil y más años)

Tiempo de programa: 2:45 min. +/- 10 seg..

#### SALTOS

- Máximo doce (12) saltos.  
Se pueden incluir saltos de y una (1) rotación, Axel, Doble Toe Loop (2T) y Doble Salchow (2S).
- Máximo dos (2) combinaciones están permitidas.  
El número de saltos de la combinación no puede ser mayor a cuatro (4).  
**El Axel y los dobles pueden combinarse únicamente con saltos simples de una rotación.**
- Es obligatorio presentar un Axel suelto o en combinación.
- Es obligatorio presentar un elemento toe loop (simple o doble), suelto o en combinación (1T o 2T).
- Axel puede presentarse dos veces en el programa.  
Si se presenta dos veces al menos uno debe estar incluido en una combinación.
- Máximo dos saltos dobles (2T o 2S) sueltos o combinados. **Ambos dobles deben ser diferentes.**

Los saltos de una rotación se llamarán, acreditarán y contarán para el número total de saltos.  
Simples de una rotación y Axel **no pueden presentarse más de tres (3) veces en el programa. Si se presenta dos (2) o tres (3) veces un mismo salto al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.**

#### TROMPOS

**Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos.**  
**Todas las combinaciones deben ser diferentes.**

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo tres (3) posiciones) y debe incluir un trompo Sit.
- Uno DEBE ser un trompo suelto.
- Si se presentan dos combinaciones, una puede ser de máximo tres (3) posiciones y otra de máximo dos (2) posiciones.

**Es obligatorio presentar un trompo Camel en cualquier filo (suelto o combinado).**  
Todos los trompos están permitidos excepto Broken, Heel e Invertido.

#### FOOTWORK SEQUENCE

- Una footwork sequence Máximo Nivel 1. Máximo 30 segundos.

## EFICIENCIA AVANZADO

(Mini, infantil, Cadete, Junior, senior)

Tiempo de programa: 3:00 min. +/- 10 seg..

### SALTOS

- Máximo ocho (8) saltos están permitidos, excluyendo los saltos de conexión en las combinaciones (doble Axel y triples no están permitidos).
- Máximo dos (2) combinaciones están permitidas. El número de saltos en las combinaciones no puede ser mayor a cuatro (4), incluyendo los saltos de conexión.
- Es obligatorio presentar un Axel simple que puede ser presentado solo o en combinación.
- Es obligatorio presentar un salto loop, simple o doble, suelto o combinado (1Lo o 2Lo).
- Axel y saltos dobles no pueden presentarse más de dos veces en el programa.  
Si se presentan dos veces, al menos uno debe estar en una combinación.
- El mismo salto de una rotación, si es un ítem técnico con valor, no puede presentarse más de tres (3) veces en el programa.  
Si se presenta dos o tres veces, al menos uno debe estar incluido en una combinación.

Los saltos de una rotación se llamarán, acreditarán y contarán para el número total de saltos, cuando se coloquen en la primera o última posición del Combo Jump, el resto se considerará saltos de conexión y, por lo tanto, serán llamados No Jump (NJ).

### TROMPOS

**Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos**

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo cuatro (4) posiciones) y debe incluir un trompo Sit.
- Uno DEBE ser un trompo suelto.
- Si se presentan dos (dos) combinaciones, una puede ser de máximo cuatro (4) posiciones y una puede ser de máximo tres (3) posiciones. Las combinaciones deben ser diferentes.

**Es obligatorio presentar un trompo Camel en cualquier filo (suelto o combinado).**

Todos los trompos están permitidos excepto Broken e Invertido.

### FOOTWORK SEQUENCE

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 3, máximo 30 (seg.).

## **EFICIENCIA WORLD SKATE**

**(Tots, Mini, infantil, Cadete, Juvenil, Junior, senior)**

Tiempo de programa juvenil, junior y senior: Mínimo 3:20 y máximo 4:10

Tiempo de programa cadete: 3:30 +/- 10 segundos

Tiempo de programa infantil: 3:15 +/- 10 segundos

Tiempo de programa mini: 2:45 +/- 10 segundos

Tiempo de programa tots: 2:30 +/- 10 segundos

Reglas de Free program de WS 2024. (se participará únicamente con el programa largo)

---

Las eficiencias de iniciación y debutante serán juzgadas bajo el sistema White.

Desde las eficiencias básico en adelante se tendrán en cuenta las reglas del reglamento CAP 2024.