

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, acreitarán 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 saltosdobles 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, acreditaran 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.