

CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES 2024

MODALIDADES GRUPALES

Las divisionales Nacional y World Skate mantienen las mismas categorías y requisitos del Reglamento Nacional CAP.

DIVISIONAL FESTIVAL

Esta divisional es exclusiva para grupos que nunca hayan participado a nivel federativo.

Las categorías por edad serán

INFANTIL desde 8 hasta 13 años cumplidos dentro del año de la competencia.

CADETE Y MAS AÑOS desde 14 años en adelante, pudiendo participar patinadores de menos de 14 años.

CUARTETO: estará formado por cuatro (4) patinadores, con un máximo de un (1) suplente.

TIEMPO DE MÚSICA

INFANTIL 3:00 minutos +/- 10 segundos

CADETE Y MAS EDAD 3:15 minutos +/- 10 segundos

CATEGORÍA INFANTIL

Un canon (máximo nivel 2)

Un traveling sincronizado (máximo nivel 2)

Un elemento creativo

CATEGORÍA CADETES Y MAS EDAD

Un canon (máximo nivel 3)

Un traveling sincronizado (máximo nivel 3)

Un elemento creativo

Para requerimientos, niveles y QOEs de los elementos técnicos dirigirse al reglamento World Skate Cuartetos 2024.

REGLAS PARA CUARTETOS

MÚSICA

- No habrá restricciones en la elección de la música, pero el patinaje debe estar en sintonía con la música elegida (REVISAR REGLAS SOBRE MÚSICA EN EL REGLAMENTO GENERAL DE WS).
- El tiempo de música comenzará a contar con el primer movimiento de uno de los patinadores.
- Se permite un tiempo máximo de quince (15) segundos de música antes del primer movimiento de un patinador del equipo. La deducción por exceder este tiempo será de 0.5 puntos de la puntuación total.

VESTUARIO

- El vestuario de los competidores debe ser digno y apropiado para las competencias deportivas y no debe dar efecto de desnudez excesiva inapropiada para la disciplina.
- Se permiten cambios de vestuario durante el programa, pero con las mismas reglas que para los accesorios; nada puede dejarse en el suelo o tirarse fuera de la pista. Si partes del

vestuario tocan accidentalmente el suelo, no habrá penalización, siempre que no se vea interrumpida la fluidez del programa.

- Cualquier pieza del disfraz debe estar firmemente fijada para no causar obstrucción a los grupos siguientes.

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. El tiempo comenzará a contar cuando termine la presentación del equipo por parte del locutor.

- Se aplicará una penalización de 0.5 puntos de la puntuación total si la entrada dura más que el tiempo permitido.

- Solo los patinadores que participan en la actuación pueden traer objetos a la pista.

Durante el anuncio de la puntuación del equipo anterior, el siguiente equipo puede entrar a la pista

(ocupando el mínimo espacio y NO patinando delante o estorbando al equipo que está esperando su puntuación). Los organizadores deben asegurarse de que esta regla se aplique de manera estricta.

- Al final de la actuación, mientras se espera la puntuación y en el menor tiempo posible, el grupo debe recoger todos los materiales utilizados durante su programa y asegurarse de que la fluidez de la competencia no se vea interrumpida de ninguna forma. El piso debe quedar completamente limpio para el próximo grupo. El tiempo máximo permitido desde el final de una actuación hasta que se llame al próximo equipo será de cuarenta (40) segundos. Se aplicará una deducción de 0.5 puntos de la puntuación total si el tiempo de salida de la pista es superior a 40 segundos.

- Ningún patinador puede abandonar la pista de patinaje durante el programa

ILUMINACIÓN DE LA PISTA

- Los organizadores deben asegurarse de que la pista tenga una iluminación estándar establecida para todos los grupos. La iluminación alrededor de la pista debería dar el efecto de un escenario para Show. El resto del estadio debe tener una iluminación tenue. Es importante que la pista reciba una iluminación clara para que los jueces vean siempre a todos los patinadores.

REGLAS GENERALES

- No estarán formados por dos parejas, artístico o danza, sino por cuatro patinadores actuando como grupo.

- Se permiten todos los saltos de una rotación más Axel simple. El número máximo de saltos permitidos en el programa es un Axel y dos saltos de una rotación, incluyendo los saltos

realizados como features en los elementos técnicos.

- Un salto en una transición realizado por uno o más patinadores al mismo tiempo es considerado como un (1) salto a los efectos de la regla anterior.

- Un salto realizado como feature en un elemento técnico 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 clúster, dos patinadores pueden utilizar el salto como entrada difícil en el primer set y los otros dos patinadores utilizar el salto como entrada difícil en el segundo set, y solo contará como un salto si se realiza dentro del tiempo reglamentado para el elemento clúster.

- Trompos permitidos: Upright, Sit o Camel (no permitidos: Heel, Broken o Inverted).

Los trompos y saltos tendrán valor como pasos-transiciones

LIMITACIONES

Trompos: se permite un máximo de un (1) trompo, con un mínimo de dos (2) rotaciones (menos de dos rotaciones no es considerado un trompo).

Salto: se permite un máximo de dos (2) saltos (incluyendo los requeridos como features) de una (1) rotación y un (1) Axel simple. Todos los saltos no serán considerados como elementos de valor técnico.

Detenciones: se considera una detención o stop cuando uno o más patinadores se detienen por más de tres (3) segundos hasta un máximo de ocho (8) segundos. Se permite un máximo de dos (2) detenciones

en todo el programa por un mínimo de tres (3) segundos hasta un máximo de ocho (8) segundos cada una (excluyendo el inicio y el final del programa).

Posiciones estacionarias: se permite que uno o más patinadores se arrodillen o acuesten en el suelo solo dos (2) veces durante todo el programa por un máximo de cinco (5) segundos cada una (incluyendo el principio y el final). Las manos en el suelo (por ejemplo, una medialuna o voltereta) no deben ser consideradas como arrodillarse o recostarse. Las posiciones estacionarias no deben considerarse elementos de valor técnico, sino de valor artístico.

Inicio y final del programa: los patinadores no podrán exceder los ocho (8) segundos de estar detenidos.

COMPONENTES ARTÍSTICOS

La puntuación de los componentes artísticos consistirá en la suma de cuatro (4) componentes:

- Habilidades de patinaje
- Transición – Técnica de grupo
- Performance
- Coreografía/Composición

CATEGORÍAS Y COMPONENTES

CADETE y más edad: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 a un máximo de 7.0.

INFANTIL: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 a un máximo de 6.0.

En caso de empate, ganará el grupo con el puntaje más alto en el componente Coreografía. Para detalles de puntuación y componentes dirigirse al reglamento World Skate Cuartetos 2023.

SHOW

GRUPO GRANDE de 16 a 24 (máx. 4 suplentes)

GRUPO PEQUEÑO de 6 a 12 (máx. 2 suplente)

TIEMPO DE MÚSICA

INFANTIL: 3:30 – 4:00 minutos +/- 10 segundos.

CADETE y más edad: 4:00 – 4:30 minutos +/- 10 segundos.

GENERALIDADES PARA GRUPOS GRANDES Y PEQUEÑOS

MÚSICA

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

ENTRADA Y SALIDA DE LA PISTA

- Se permite un máximo de cuarenta (40) segundos para la entrada a la pista y el posicionamiento de objetos y accesorios. Se aplicará una deducción de 0.5 puntos de la puntuación total si la entrada dura más que el tiempo permitido.
- Solo los patinadores que participan en el programa pueden traer objetos a la pista y solo cuando su grupo es llamado a competencia; no, por ejemplo, mientras se anuncia la puntuación del grupo anterior. Los organizadores deben asegurarse de que esta regla se cumpla de manera estricta.
- Al final de la actuación, mientras se espera la puntuación y en el menor tiempo posible, el grupo debe recoger todos los materiales utilizados durante su programa y asegurarse de que la fluidez de la competencia no se vea interrumpida de ninguna forma. El piso debe quedar completamente limpio para el próximo grupo. El tiempo máximo permitido desde el final de una actuación hasta que se llame al próximo equipo será de cuarenta (40) segundos. Se aplicará una deducción de 0.5 puntos de la puntuación total si el tiempo de salida de la pista es superior a 40 segundos.
- Ningún patinador puede abandonar la pista de patinaje durante el programa.

ILUMINACIÓN DE LA PISTA

- Los organizadores deben asegurarse de que la pista tenga una iluminación estándar establecida para todos los grupos. La iluminación alrededor de la pista debería dar el efecto de un escenario para Show. El resto del estadio debe tener una iluminación tenue. Es importante que la pista reciba una iluminación clara para que los jueces vean siempre a todos los patinadores.

REGLAS GENERALES

- No se permite el patinaje individual y en parejas. El patinaje será evaluado en su conjunto.
- No se permiten saltos de más de una (1) rotación.
- Solo se permiten trompos Upright y Sit sin travelling.
- Se permiten movimientos y pasos realizados en posición estacionaria. Sin embargo, los programas con constante movimiento y coreografía recibirán más crédito que los programas con excesivos movimientos estacionarios. El Árbitro avisará a los jueces si esto sucede y aplicará

una deducción de la nota Técnica de Grupo, dependiendo de la duración de los movimientos estacionarios durante todo el programa.

- La coreografía debe comenzar dentro de los 15 segundos posteriores al inicio de la música.
- El programa de Show no puede incluir más de cuatro (4) elementos típicos de precisión. Por ejemplo, un círculo y una rueda están permitidos; o cuatro formaciones del mismo tipo (4 círculos o 4 ruedas). Las formaciones de Línea y Bloque, de cualquier tipo, no tienen limitaciones.

La combinación de elementos se contará como un solo elemento.

- La actuación principal de un grupo de show debe ser show, no precisión. Los grupos de show deberán interpretar en su actuación elementos de show, de forma que la audiencia y los jueces se percaten de que el tema está en relación con el título de la actuación.
- No se permiten participantes sin patines. Al inicio del programa TODOS los patinadores DEBEN estar en la pista. Ningún patinador puede abandonar la pista durante la actuación. Si esto sucede se aplicará una deducción de 0.5 puntos de la puntuación total.
- No se permiten máquinas de humo ni puntos de luz personales.

- Accesorios teatrales: no se permiten decoraciones teatrales (marcos, paneles, escenarios, tapetes o estructuras de cualquier tamaño), incluso si son llevadas por los propios patinadores.

Esto incluye partes pequeñas que se puedan juntar para crear un gran accesorio o utilería teatral.

- Accesorios y objetos: se permiten accesorios que pueden ser llevados y retirados por un solo patinador. No podrán tener un tamaño mayor a un (1) metro cúbico. Está permitido colocar

objetos y accesorios rápidamente, a lo largo del costado de la pista, pero solo antes del comienzo del programa. Para evitar desorden y confusión, una vez que los accesorios son recogidos no deben ser dejados, abandonados o tirados fuera de la pista. Si en el exterior de la pista no hay espacio para colocar objetos o accesorios, entonces pueden ser colocados en el

piso, a un metro del costado.

- Es importante que los patinadores demuestren su habilidad para utilizar los accesorios de manera apropiada y patinar bien al mismo tiempo.
- Está permitido que los patinadores pasen objetos unos a otros y los dejen sobre la pista, pero solo mientras el patinador mantenga contacto físico con el/los objeto/s.
- Dejar cualquier objeto o accesorio sobre la pista sin estar en contacto con ningún patinador se permite solo una vez durante el programa durante un máximo de 10 segundos.
- Deducción del Árbitro: 0.5 puntos de la puntuación total por cada vez que un accesorio no se utilice correctamente.
- Si un objeto se cae al suelo no habrá penalización, pero se considerará como un punto negativo en la impresión general del programa.
- Aclaración sobre accesorios y objetos: cualquier accesorio/objeto ingresado a la pista cuando el grupo es llamado y antes del inicio del programa debe ser llevado por un (1) solo patinador.

Esto también se aplica para retirar un objeto/accesorio al final del programa. Los objetos y accesorios que están a la espera de ser utilizados no pueden estar de pie y a la vista.

Deben estar tumbados o cubiertos con un paño o tela similar. Si se encuentran cubiertos, la tela o cubierta similar no puede dejarse en el suelo cuando el accesorio está siendo utilizado. Los accesorios no

se pueden empujar ni arrastrar en ningún momento durante el programa (ni durante la coreografía, en la entrada a la pista, ni al recoger un elemento del lateral de la pista). Los objetos deben ser movidos levantándolos y colocándolos de nuevo en el suelo.

- Se permiten accesorios y accesorios de mano llevados en el cuerpo, sin embargo, deben ser capaces de ser devueltos fuera de la vista en el cuerpo del patinador después de su uso. Por ejemplo, cuerdas o ataduras utilizados deben ser retráctiles para que no queden arrastrando por el suelo.

- No se permite pirotecnia (es decir, fuegos artificiales, llamas, petardos, mechas, cohetes, bengalas).

- Al enviar las inscripciones para todas las competencias de Show (grupos y cuartetos) se debe adjuntar una breve explicación de no más de 25 palabras en inglés que describen la actuación.

Estas descripciones serán entregadas a los jueces y anunciadas por el locutor una vez que el grupo está posicionado y antes de que inicie la música.

VESTUARIO

- El vestuario de los competidores debe ser digno y apropiado para las competencias deportivas y no debe dar efecto de desnudez excesiva inapropiada para la disciplina.
- Se permiten cambios de vestuario durante el programa, pero con las mismas reglas que para los accesorios; nada puede dejarse en el suelo o tirarse fuera de la pista. Si partes del vestuario tocan accidentalmente el suelo, no habrá penalización, siempre que no se vea interrumpida la fluidez del programa.
- Cualquier pieza del disfraz debe estar firmemente fijada para no causar obstrucción a los grupos siguientes.

JUZGAMIENTO

La puntuación de Show se basará en la suma de cuatro (4) componentes:

- Idea y Coreografía
- Técnica de Grupo
- Performance
- Habilidades de Patinaje

Para cada uno de los componentes los jueces deberán otorgar una puntuación entre 0.25 y 10.0, con el siguiente significado:

	Superior, sobresaliente
	Bueno, muy bueno
	Sobre promedio, promedio
	Justo, débil
	Pobre, muy pobre, extremadamente pobre

Rangos de puntuación por categoría:

- Small y Large Groups: hasta 10.0
- Junior Groups: hasta 9.0

En caso de empate, ganará el grupo con el puntaje más alto en el componente Idea y Coreografía.

DEDUCCIONES

Todas las deducciones serán aplicadas por el Referee.

ÍTEM	DEDUCCIÓN
Más de 4 elementos típicos de Precisión	1.0 punto
Música con letras inapropiadas o improprios en cualquier idioma	1.0 punto
Violación de vestuario (con opinión de los jueces)	1.0 punto
Cuando la actuación no es Show sino Precisión	1.0 punto
Si se incluyen en el programa elementos que no están permitidos	0.5 puntos
Entrada a la pista más larga que lo permitido (40")	0.5 puntos
Salida de la pista más larga que lo permitido (40")	0.5 puntos
Más de 15 segundos de música antes del primer movimiento	0.5 puntos
Accesorios no utilizados correctamente	0.5 puntos por cada uso incorrecto
No limpiar el piso de acuerdo a las reglas	0.5 puntos
Caídas	
- Mayor (más de un patinador por un tiempo prolongado)	1.5 puntos
- Medio (un patinador por un tiempo prolongado o caída rápida de más de un patinador)	1.0 punto
- Menor (caída rápida de un patinador)	0.5 puntos

Para detalles de juzgamiento referirse al Reglamento World Skate Show 2024.

PRECISIÓN

En ambas categorías (Infnti y Cadetes y más edad), los equipos de precisión estarán conformados por un mínimo de 12 y un máximo de 16 patinadores titulares, con un máximo de 4 suplentes.

REGLAS GENERALES

- A cada grupo se le permitirá sesenta (60) segundos para ubicarse en pista. Una vez que el grupo esté preparado para que comience la música, el capitán del equipo debe alzar su mano para avisar al anunciador.
- No se permite el uso de accesorios de mano.
- No se pueden realizar cambios en el vestuario durante el programa.
- Arrodillarse o acostarse en el piso solo está permitido dos veces y por un máximo de 5 segundos al comienzo o al final del programa.
- Se harán cumplir las siguientes limitaciones:
 - No se permiten levantamientos en categoría Infantil .
 - No se permiten levantamientos grupales en categoría Junior Nacional (sólo de a dos personas).
 - No se permiten movimientos acrobáticos (medialunas, back flip, etc.) ejecutados por un patinador individual.
- Durante la presentación no se permiten las posiciones estacionarias (frenadas o permanecer quieto).
- El juzgamiento se realizará desde el LADO LARGO de la pista de patinaje.
- Se deben presentar al menos tres (3) agarres de diferente TIPO..
- Todos los elementos listados deberán ser presentados, no habiendo un nivel mínimo requerido para cada elemento.

- No hay límites en cuanto a la cantidad de features que pueden ser ejecutadas en los elementos, pero no se otorgará un nivel superior al máximo permitido para la categoría.
- Todas las especificaciones de requisitos básicos, features para los niveles y bonus adicionales corresponden a las reglas World Skate 2024. Podrán incluirse bonus en aquellos elementos en los cuales no estén limitados
- Los elementos enumerados pueden patinarse en cualquier orden.
- Puede incorporarse en todos los elementos patinaje hacia delante y/o hacia atrás.
- Se permite Footwork durante cualquier elemento.

CONTENIDO TÉCNICO

CATEGORÍA INFANTIL FESTIVAL

Tiempo de música: 4:00 minutos +/- 10 segundos (la música se cuenta a partir del primer movimiento que deberá

comenzar como máximo a los 10 segundos de iniciada la misma). Puede ser vocalizada.

Elementos obligatorios

1) Un elemento Traveling que opcionalmente puede ser círculo o rueda Máximo nivel 1

2) Una Línea Pivoting. Máximo nivel 1

3) Un elemento sin agarre (No Hold). Máximo nivel 2, adicionalmente pueden intentar bonus.

4) Una Intersección básica de dos líneas (no whip, box, triángulo, ni angular) con preparación back to back, que no puede incluir bonus.

5) Una Intersección de cualquier tipo máximo nivel 2, sin bonus de giros, free skating moves ni body movements en el punto de intersección (el objetivo es la correcta preparación y creación de las puertas).

6) Un Bloque Lineal. Máximo nivel 2.

7) Un círculo Rotacional Máximo nivel 3

CATEGORÍA CADETE Y MAS EDAD FESTIVAL

Tiempo de música: 4:00 minutos +/- 10 segundos (la música se cuenta a partir del primer movimiento que deberá comenzar como máximo a los 10 segundos de iniciada la misma).

Puede ser vocalizada.

Elementos obligatorios:

1) Una Línea Pivoting. Máximo nivel 2

2) Un Elemento sin agarre (No Hold). Máximo nivel 3, adicionalmente pueden intentar bonus.

3) Una Intersección básica de dos líneas (no whip, box, triángulo, ni angular) con preparación back to back, que puede incluir bonus.

4) Una Intersección máximo. Nivel 3, sin bonus de giros, free skating moves ni body movements en el punto de intersección (el objetivo es la correcta preparación y creación de las puertas).

5) Un Bloque Lineal. Máximo nivel 3.

6) Un Elemento Traveling. Máximo nivel 2

7) Un círculo rotacional. Máximo nivel 3

Para detalles de juzgamiento referirse al Reglamento World Skate Precisión 2024.