

CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES DE PATINAJE ARTÍSTICO

8 AL 14
DE NOVIEMBRE

Organiza

CAP

ABIERTO A TODOS LOS CLUBES DEL PAÍS

Sede Complejo El Norte, Río Segundo, Córdoba.

Buenos Aires, agosto de 2024.

Ref.: *Campeonato Nacional de Clubes*

A las Afiliadas:

Nos dirigimos a Uds con el fin de informarles como será el Campeonato Nacional de Clubes, que se encuentra en nuestro calendario nacional.

- **FECHA:** dará comienzo el día 8 de noviembre, y la finalización 14 de noviembre.
- **SEDE:** Córdoba, sede Complejo el Norte.
- **PARTICIPANTES:** todos los clubes federados o NO. que sean avalados por su Federación o Asociación de origen, afiliada a la CAP.
- **DEPORTISTAS:** se podrán inscribir hasta seis deportistas por club en cada categoría.
- **SEGURO:** Todos los patinadores y técnicos participantes deberán contar con un seguro de parte de su Federación o Asociación, y será la responsable de presentar las pólizas correspondientes.
- **APTO FISICO:** Todos los atletas deberán enviar por correo el apto físico, ya sea ficha medica CAP o certificado medico, que avale su buen estado de salud para la competencia.
- **IMPORTANTE:** se considera clubes a las acciones civiles de primer grado que afilia personas. No está permitido la inscripción de ligas o asociaciones.
- **INSCRIPCIONES:** El Comité Nacional informará el formato de inscripción al evento.
- **DESARROLLO DEL EVENTO:** se comenzará por las categorías iniciales, siguiendo el orden de jerarquía, finalizando por las WS.
- **CORREOS DE RECEPCION DE LISTAS:** artistico@capatin.org y administracion@capatin.org
- **FECHA LIMITE DE ENVIO Y RECEPCION DE LISTAS:** 25 de octubre de 2024, 20 hs.
- **CONTACTO:** los contactos, es decir el nexo Comité Nacional-Clubes, será a través de la Federación o Asociación, quien deberá informar a su vez a sus clubes participantes.
- **TECNICOS:** podrán inscribirse hasta tres técnicos por club. No es necesario que cuenten con licencia nacional / aquellos entrenadores que no cuentan con LND deberán abonar extra coach \$40000 -
- **COSTO DE INSCRIPCION:** \$ 60000 por patinador y por disciplina.
- **PAGOS:** deberán hacerse a la cuenta de la CAP, la cual se transcribe abajo, y luego enviar el comprobante de pago a los correos ya mencionados.

CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE PATINAJE

Fundada el 29 de Abril de 1956 Personería Jurídica N° 4067 C



BBVA	Comprobante de CBU
Cuit Razon social CBU Cuenta	30677823948 CONFEDERACION ARGENT 0170016920000003901199 CC \$ 016-039011/9
Sucursal 16	
Esta operación ha sido realizada a través de BBVA Net Cash	

- **REGLAMENTOS:** Se adjuntan los reglamentos de escuela, libre, parejas y danza, en el cual se encuentran las distintas divisionales y disciplinas que podrán inscribirse.

- **MALLA:** de clubes o de luces. Podio con malla de clubes.

- **EFICIENCIAS:** cada participante no puede descender de su última participación a nivel nacional; como también cada uno deberá presentarse en la edad que le corresponde según año calendario, excepto en WS.

- **PREMIACION POR DEPORTISTA:** En iniciales: todos recibirán premiación.

En las demás, excepto WS, medallas del primero al quinto puesto y reconocimiento desde el sexto hasta el último.

En WS medallas del primero al tercero.

- **SUMATORIA DE PUNTOS POR CLUBES:** En Iniciales, sumarán un punto por deportista que participe.

A partir de las siguientes categorías/divisionales, la sumatoria de puntos será la siguiente:

1er puesto: 8 puntos

2do puesto: 5 puntos

3er puesto: 3 puntos

4to puesto: 2 puntos

5to puesto: 1 punto

- **PREMIACION POR CLUBES:** los tres primeros clubes, tendrán un premio en dinero, otorgado por Sponsor. siendo el mismo de los siguientes importes:

1er puesto: \$3.000.000

2do puesto: \$2.000.000

3er puesto: \$ 1.000.000

Para tal fin, en la lista de buena fe deberá venir los datos y teléfono de contacto del jefe de misión de cada club.

- **JUZGAMIENTOS:** en las categorías iniciales y debutantes, por sistema White.

*Lo que corresponda a las categorías de la RR, por sistema Geschamp
Desde la EGM en adelante, sistema Rollart*



Secretaría de Deportes



CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE PATINAJE

Fundada el 29 de Abril de 1956 Personería Jurídica N° 4067 C



- **DECLARACIONES:** se usarán las mismas que se utilizan en los nacionales, según las categorías Geschamp y/o Rollart, las cuales deberán subirlas a un drive que se enviará luego.
- **MUSICA:** deberán ser llevadas por clubes en un pen drive y entregadas al encargado del audio.
- **RESULTADOS:** a medida que se van desarrollando la competencia, se irán subiendo a un drive.

Sin más, saludo atte.



Fany Ynga

Directora del Comité Nacional de Artístico

✉ artistic@capatin.org

📞 (+54) 11 4312 - 7339

📍 Av. Córdoba 807 - 2º A. CABA. Argentina



Ministerio de
Turismo y Deportes
Argentina

Secretaría de Deportes



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, junior 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, junior 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, junior y más años)

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

SALTOS

- **Máximo ocho (8) saltos de una rotación son permitidos, incluyendo el salto de vals.**
- **Máximo dos (2) combinaciones de saltos son permitidas. El número de saltos en la combinación NO puede ser más dos (2) saltos.**
- **El mismo salto no puede presentarse más de dos (2) veces en el programa. Si se presenta dos veces, al menos uno debe estar incluido en una combinación.**

TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo 3 posiciones). Solo se permiten Uprights.
- Uno DEBE ser un trompo suelto (Sit o Upright).

Los trompos no pueden repetirse entre si (**debe 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. Máximo treinta (30) seg.

- Cruce por delante
- Giro de tres interno
- Giro de tres externo
- Open Mohawk
- Travelling (uno horario y uno antihorario son permitidos)
- Body movements (alto, medio o bajo)

EFICIENCIA BÁSICO 3

(kids, tots, mini, infantil, cadete, juvenil, junior 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, junior 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, junior 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, acredirtarán 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.



**REGLAMENTO
CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES
2024
Especialidad FIGURAS OBLIGATORIAS**



FIGURAS
COMITÉ NACIONAL DE PATINAJE ARTÍSTICO
CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE PATÍN

A stylized illustration of a person's legs and feet in roller skates, rendered in blue and white. The skates are in a dynamic, curved pose, suggesting movement. The background consists of light blue and white wavy lines, creating a sense of motion and fluidity.

EFICIENCIA PRELIMINAR

KIDS – TOTS –MINI – INFANTIL – CADETE – JUVENIL Y MÁS

2 a/b

1S (se inicia con el pie izquierdo desde un extremo)

EFICIENCIA BÁSICO 1

KIDS – TOTS –MINI – INFANTIL – CADETE – JUVENIL Y MÁS

2 a/b

3 a/b

EFICIENCIA BÁSICO 2

KIDS – TOTS –MINI – INFANTIL – CADETE – JUVENIL Y MÁS

PRIMERA (hasta 11 años)	3S (se inicia con el pie derecho desde un extremo)	8 a/b
PRIMERA (12 años en adelante)	G1	3 a/b
	G2	4 a

ACLARACIONES

- Todas las figuras deben realizarse en juegos de círculos del mismo tamaño y las edades de **8 a 11 años inclusive** pueden ejecutar las figuras en círculos de **5 metros**. **A partir de los doce años deben ser realizadas en círculos de 6 metros.**
- Se deben ejecutar **dos (2) vueltas** en todas las figuras.
- Los patinadores que no realicen una de ***las partidas hacia atrás*** codificadas según la figura (detalladas en el ***Manual Argentino de Figuras – Copas 2021***), recibirán una penalización de **0.5 puntos** aplicada por el Juez Árbitro.

EFICIENCIA INTERMEDIO 1

Tots, Minis e Infantil

Grupo 1	8 a/b	10 a/b
Grupo 2	9 a/b	10 a/b

Cadete, Juvenil y más años

Grupo 1	9 a/b	27 a/b
Grupo 2	10 a/b	26 a/b

EFICIENCIA INTERMEDIO 2

Tots, Minis e Infantil

Grupo 1	10 a/b	27 a/b	14 a/b
Grupo 2	11 a	26 a/b	14 a/b

La figura coloreada y en cursiva no se elimina del sorteo.

Cadete, Juvenil y más años

Grupo 1	10 a/b	27 a/b	14 a/b
Grupo 2	11 a	28 a/b	14 a/b

La figura coloreada y en cursiva no se elimina del sorteo.

ACLARACIONES

- Todas las figuras deben realizarse en juegos de círculos del mismo tamaño y las edades de **8 a 11 años inclusive (Tots y Minis)** pueden ejecutar las figuras en círculos de **5 metros**. **A partir de los doce años deben ser realizadas en círculos de 6 metros.**
- Se debe sortear el pie de salida, **excepto para las figuras 4, 11, 13 y 15.**
- Se deben ejecutar **dos (2) vueltas** en todas las figuras.

- En todas las eficiencias se competirá con dos (2) figuras. Por lo tanto, en aquellas eficiencias en donde haya tres figuras, se debe eliminar por sorteo una figura, excepto los bucles (figura coloreada y en cursiva).

EFICIENCIA AVANZADO

Tots

Grupo 1	10 a/b	28 a/b	14 a/b
Grupo 2	11 a	22 a/b	14 a/b

Minis

Grupo 1	10 a/b	19 a/b	22 a/b	14 a/b
Grupo 2	12 a/b	18 a/b	22 a/b	14 a/b

Infantil

Grupo 1	19 a/b	22 a/b	28 a/b	30 a/b
Grupo 2	12 a/b	19 a/b	22 a/b	14 a/b
Grupo 3	13 a	18 a/b	22 a/b	30 a/b
Grupo 4	18 a/b	22 a/b	28 a/b	15 a

Cadete, Juvenil, Junior y Senior

Grupo 1	19 a/b	21 a/b	28 a/b	30 a/b
Grupo 2	12 a/b	19 a/b	22 a/b	15 a
Grupo 3	13 a	18 a/b	22 a/b	30 a/b
Grupo 4	18 a/b	21 a/b	28 a/b	15 a

ACLARACIONES

- Todas las figuras deben realizarse en juegos de círculos del mismo tamaño y las edades **de 8 a 11 años inclusive (Tots y Minis) pueden ejecutar las figuras en círculos de 5 metros. A partir de los doce años deben ser realizadas en círculos de 6 metros.**
- Se deben ejecutar **dos (2) vueltas** en todas las figuras.
- Se debe sortear el pie de salida, **excepto para las figuras 11 – 13 – 15 - 17.**
- La figura coloreada y en cursiva **no se elimina del sorteo.**

EFICIENCIA INTERNACIONAL

Tots

Grupo 1	3 a/b	10 a/b	22 a/b	14 a/b
Grupo 2	4 a	11 a	22 a/b	14 a/b

Minis

Grupo 1	12 a/b	18 a/b	28 a/b	14 a/b
Grupo 2	13 a	19 a/b	22 a/b	14 a/b

Infantil

Grupo 1	13 a	22 a/b	28 a/b	30 a/b
Grupo 2	12 a/b	19 a/b	23 a/b	15 a
Grupo 3	13 a	22 a/b	28 a/b	15 a
Grupo 4	12 a/b	18 a/b	23 a/b	30 a/b

Cadete

Grupo 1	13 a	19 a/b	20 a/b	15 a
Grupo 2	18 a/b	21 a/b	28 a/b	30 a/b
Grupo 3	19 a/b	22 a/b	28 a/b	16 a/b
Grupo 4	13 a	18 a/b	23 a/b	30 a/b

Juvenil

Grupo 1	20 a/b	33 a/b	36 a/b	16 a/b
Grupo 2	21 a/b	32 a/b	29 a/b	17 a
Grupo 3	22 a/b	33 a/b	36 a/b	17 a
Grupo 4	23 a/b	32 a/b	29 a/b	30 a/b

Junior

Grupo 1	42 a/b	38 a/b	36 a/b
Grupo 2	43 a/b	31 a/b	40 a/b
Grupo 3	44 a/b	38 a/b	40 a/b
Grupo 4	45 a/b	31 a/b	37 a/b

Senior

Grupo 1	46 a/b	39 a/b	47 a/b
Grupo 2	48 a/b	38 a/b	49 a/b
Grupo 3	50 a/b	39 a/b	51 a/b
Grupo 4	52 a/b	38 a/b	53 a/b

ACLARACIONES

- Se deben ejecutar **dos (2) vueltas** en todas las figuras.
- **Rango de puntuación:** 0.1 a 10.0 puntos.
- El Referee **no hará sonar el silbato al finalizar la figura.**

COMPETENCIA DE BUCLES

EDADES AGRUPADAS	BÁSICA	INTERMEDIA	AVANZADA	AVANZADA pre ELITE	AVANZADA ELITE
Tots y Minis	G1: 14 a/b	x	x	x	x
Infantil y Cadetes	G1: 14 a/b - 15	G1: 15 - 30 a/b	G1: 30 a/b - 16 a/b	x	x
		G2: 14 a/b - 30 a/b			
Juvenil -Junior y Senior	G1: 14 a/b - 15	G1: 15 - 30 a/b	G1: 30 a/b - 16 a/b	G1: 38 a/b -31 a/b	G1: 38 a/b -39 a/b
		G2: 14 a/b - 30 a/b	G2: 30 a/b - 17		

ACLARACIONES

- Se deben ejecutar **dos (2) vueltas** en todas las figuras.
- Se unirán las edades, quedando 3 categorías:
 - Tots y Minis,
 - Infantil y Cadetes
 - Juvenil, Junior y Senior



**REGLAMENTO CAMPEONATO NACIONAL
DE CLUBES 2024
ESPECIALIDAD DANZA**



DANZA
COMITÉ NACIONAL DE PATINAJE ARTÍSTICO
CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE PATÍN

CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES DE PATINAJE ARTISTICO 2024
EN TODAS LAS CATEGORIAS SE REALIZARÁ SOLO FREEDANCE

Las eficiencias posibles son:

Eficiencia Preliminar

Eficiencia Básico

Eficiencia Intermedia

Eficiencia WS

Edades EFICIENCIA PRELIMINAR	
Kids	6 y 7 años
Tot	8 y 9 años
Mini	10 y 11 años
Infantil	12 y 13 años
Cadete	14 y 15 años
Juvenil y mas años	16 años en adelante

Edades EFICIENCIA BASICO - INTERMEDIA	
Tot	8 y 9 años
Mini	10 y 11 años
Infantil	12 y 13 años
Cadete	14 y 15 años
Juvenil	16 años
Junior	17 y 18 años
Senior	19 y 20 años
Clasico	21 a 27 años
Novicio	28 a 37 años
Profesional	38 a 47 años
Master	48 a 57 años
Experto	58 a 67 años
Decano	68 a 77 años
Idoneo	78 años en adelante

EFICIENCIA PRELIMINAR

TODAS LAS EDADES

Solo

Tiempo de música: 1:40 min. +/- 10 seg.

ASq: 30" - El giro de tres cuenta

Tr: Base 10"

ChStS

Couples

Tiempo de música: 1:50 min. +/- 10 seg.

NoH1: 30" - El giro de tres cuenta

StLi1: 10"

ChoLi o ChPose

DANZA NACIONAL CAP

EFICIENCIA BÁSICO

TOTS

Solo

Tiempo de música: 1:30 min. +/- 10 seg.

FoSq: 30"- XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

ChStS

Couples

Tiempo de música: 1:40 min. +/- 10 seg.

NoH1: 30"- XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

Ho1: 40"- XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

ChoLi o ChPose

MINI

Solo

Tiempo de música: 2:00 min. +/- 10 seg.

DSSqB: 30"

FoSq: 30"- XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

ChStS

Couples

Tiempo de música: 2:00 min. +/- 10 seg.

Ho1: 40"- XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

NoH1: 30"- XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

ChoLi o ChPose

INFANTIL**Solo****Tiempo de música:** 2:15 min. +/- 10 seg.**DSSqB:** 30"**FoSq:** 30"- XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr ***Tr1:** 10"**ChStS****Couples****Tiempo de música:** 2:15 min. +/- 10 seg.**Ho1:** 40"**NoH1:** 30"- XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr ***Tr1:** 10"**StLi1:** 10"**ChoLi o ChPose*****CADETE*****Solo****Tiempo de música:** 2:15 min. +/- 10 seg.**ASq2:** 30"**FoSq1:** 30"**Tr1:** 10"**ChStS****Couples****Tiempo de música:** 2:30 min. +/- 10 seg.**Ho1:** 40"**NoH1:** 30"**Tr1:** 10"**StLi 1:** 10"**ChoLi o ChPose**

JUVENIL**Solo**

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

DSSq2: 30"

FoSq1: 30"

Tr2: 10"

ClSq1: 15"

ChStS

Couples

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

Ho2: 40"

NoH2: 30"

Tr2: 10"

StLif2: 10"

ChoLi

JUNIOR / SENIOR**Solo**

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

DSSq2: 30"

FoSq2: 30"

Tr2: 10"

ClSq2: 20"

ChStS

Couples

Tiempo de música: 3:30 min. +/- 10 seg.

Ho2: 40"

NoH2: 30"

Tr2: 10"

StLi2: 10"

ChoLi

CLÁSICO**Solo**

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

DSSq2: 40"

FoSq2: 40"

Tr2: 10"

ChStS

Couples

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

Ho1: 50"- Giro de 3t cuenta, BM pueden ser del mismo grupo

NoH1: 40"

Tr1: 10"

StLi1: 10"

ChoLi o ChPose

NOVICIO**Solo**

Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.

DSSq1: 40"

ASq1: 40"

ChStS

Couples

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

Ho1: 50" - Giro de 3t cuenta, BM pueden ser del mismo grupo

NoH1: 40"

Tr1: 10"

StLi1: 10"

ChoLi o ChPose

PROFESIONAL**Solo**

Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.

DSSq1: 40"

ASq1: 40"

ChStS

Couples

Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.

NoH1: 40"- XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

CliLi1: 15"

StLi1: 10"

ChoLi o ChPose

MASTER**Solo**

Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.

DSSq1: 40"

ASq1: 40"- Skating Elements (SE) pueden ser del mismo grupo

ChStS

Couples

Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.

NoH1: 40"- XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

CliLi1: 15"

StLi1: 10"

ChoLi o ChPose

EXPERTO / DECANO / IDONEO**Solo****Tiempo de música:** 2:00 min. +/- 10 seg.**DSSqB:** 40"**ChStS****Couples****Tiempo de música:** 2:00 min. +/- 10 seg.**NoH1:** 40" - XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr ***StLi1:** 10"**ChoLi o ChPose**

* En aquellas categorías que se indica como elementos requeridos: XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM y Tr para alcanzar el nivel 1, se debe confirmar 4 elementos entre los detallados a continuación:

- *XA*
- *Giro de 3t externo*
- *Giro de 3t interno*
- *OpMk*
- *Tr Horario*
- *Tr Anti Horario*
- *Bm (alto, medio o bajo) solo en algunas categorías*

DANZA NACIONAL CAP

EFICIENCIA INTERMEDIA

TOTS

Solo

Tiempo de música: 2:15 min. +/- 10seg.

DSSq1: 30"

FoSq1: 30"- XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

Tr1: 10"

ChStS

Couples

Tiempo de música: 2:00 min. +/- 10 seg.

Ho1: 40" - XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

NoH1: 30" - XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

ChoLi o Ch Pose

MINI

Solo

Tiempo de música: 2:15 min. +/- 10 seg.

ASq1: 30" - XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

FoSq1: 30" - XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

Tr1: 10"

ChStS

Couples

Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.

Ho1: 40" - XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

NoH1: 30" - XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *

Tr1: 10"

ChoLi o ChPose

INFANTIL**Solo****Tiempo de música:** 2:30 min. +/- 10 seg.**DSSq1:** 30"**FoSq1:** 30"**Tr1:** 10"**ChStS****Couples****Tiempo de música:** 2:45 min. +/- 10 seg.**Ho1:** 40"**NoH1:** 30"**Tr2:** 10"**RoLi1:** 10"**ChoLi o ChPose*****CADETE*****Solo****Tiempo de música:** 3:00 min. +/- 10 seg.**DSSq2:** 30"**FoSq2:** 30"**Tr2:** 10"**ClSq1:** 15"**ChStS****Couples****Tiempo de música:** 3:00 min. +/- 10 seg.**Ho2:** 40"**NoH2:** 30"**Tr2:** 10"**RoLi2:** 10"**ClLi1:** 15"**ChoLi**

JUVENIL

Solo

Tiempo de música: 3:15 min. +/- 10 seg.

DSSq3: 30"

FoSq3: 30"

Tr3: 10"

ClSq2: 15"

ChStS

Couples

Tiempo de música: 3:15 min. +/- 10 seg.

Ho2: 40"

NoH2: 40"

ClSq2: 20"

RoLi2: 10"

ClLi2: 15"

ChoLi

JUNIOR / SENIOR

Solo

Tiempo de música: 3:30 min. +/- 10 seg.

DSSq3: 30"

FoSq3: 40"

CLSq3: 20"

Tr3: 10"

ChStS

Couples

Tiempo de música: 3:50 min. +/- 10 seg.

OPF3: 25"

NoH3: 40"

Tr3: 10"

ClSq3: 20"

RoLi3: 10"

ClLi3: 15"

ChoLi

CLÁSICO

Solo

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

DSSq3: 40"

FoSq3: 40"

Tr2: 10"

ChStS

Couples

Tiempo de música: 3:30 min. +/- 10 seg.

Ho2: 50"

NoH2: 40"

Tr2: 10"

RoLi2: 10"

ClLi1: 15"

ChoLi

NOVICIO**Solo****Tiempo de música:** 2:30 min. +/- 10 seg.**DSSq2:** 30"**ASq2:** 40"**ChStS****Couples****Tiempo de música:** 3:30 min. +/- 10 seg.**Ho2:** 50"**NoH2:** 40"**Tr2:** 10"**RoLi2:** 10"**CliLi1:** 15"**ChoLi*****PROFESIONAL*****Solo****Tiempo de música:** 2:30 min. +/- 10 seg.**DSSq2:** 40"**ASq2:** 40"**ChStS****Couples****Tiempo de música:** 3:00 min. +/- 10 seg.**Ho1:** 50"**NoH1:** 40"**StLi2:** 10"**ChoLi**

MASTER**Solo**

Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.

DSSq2: 40"

ASq2: 40" - Giro de 3t cuenta, Skating Elements (SE) pueden ser del mismo grupo

ChStS

Couples

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

Ho1: 50" BM pueden ser del mismo plano - giro de 3t cuenta

NoH1: 40" BM pueden ser del mismo plano - giro de 3t cuenta

StLi2: 10"

ChoLi o ChPose

EXPERTO / DECANO / IDONEO**Solo**

Tiempo de música: 2:00 min. +/- 10 seg.

DSSq1: 40"

ChStS

Couples

Tiempo de música: 2:00 min. +/- 10 seg.

NoH1: 40"- XA, 3t externo 3t interno, OpMk, BM, Tr*

StLi1: 10"

ChoLi o ChPose

* En aquellas categorías que se indica como elementos requeridos: XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM y Tr para alcanzar el nivel 1, se debe confirmar 4 elementos entre los detallados a continuación:

- XA
- *Giro de 3t externo*
- *Giro de 3t interno*
- *OpMk*
- *Tr Horario*
- *Tr Anti Horario*
- *Bm (alto, medio o bajo) solo en algunas categorías*

EFICIENCIA WORLD SKATE

Todas las edades

Reglas WS 2024

Todas las categorías serán juzgadas con Sistema Rollart WS.

Se tendrán en cuenta reglas reglamento CAP 2024.

RESUMEN GRAFICO
REQUERIMIENTOS TECNICOS PARA FREE DANCE

EFICIENCIA PRELIMINAR		
Todas las edades		
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 1:40 min. +/- 10 seg.		
ASq 30 seg. El giro de tres cuenta	Tr Base 10 seg.	ChStS
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 1:50 min. +/- 10 seg.		
NoH1 30 seg. El giro de tres cuenta	StLi1 10 seg.	ChoLi o ChPose

EFICIENCIA BASICO		
TOT		
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 1:30 min. +/- 10 seg.		
FoSq 30 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	ChStS	
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 1:40 min. +/- 10 seg.		
NoH1 30 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	Ho1 40 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	ChoLi o ChPose
MINI		
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:00 min. +/- 10 seg.		
DSSqB 30 seg.	FoSq 30 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	ChStS
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 2:00 min. +/- 10 seg.		
NoH1 30 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	Ho1 40 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	ChoLi o ChPose

INFANTIL				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:15 min. +/- 10 seg.				
DSSqB 30 seg.	FoSq 30 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	Tr1 10 seg.	ChStS	
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 2:15 min. +/- 10 seg.				
NoH1 30 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	Ho1 40 seg.	Tr1 10 seg.	StLi1 10 seg.	ChoLi o ChPose
CADETE				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:15 min. +/- 10 seg.				
Asq2 30 seg.	FoSq1 30 seg.	Tr1 10 seg.	ChStS	
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 2:30" +/- 10"				
NoH1 30 seg.	Ho1 40 seg.	Tr1 10 seg.	StLi1 10 seg.	ChoLi o ChPose
JUVENIL				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:45 min. +/- 10 seg.				
DSSq2 30 seg.	FoSq2 30 seg.	Tr2 10 seg.	ClSq1 15 seg.	ChStS
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 2:45 min. +/- 10 seg.				
NoH2 30 seg.	Ho2 40 seg.	Tr2 10 seg.	StLi2 10 seg.	ChoLi
JUNIOR / SENIOR				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 3:00 min +/- 10 seg.				
DSSq2 30 seg.	FoSq2 30 seg.	Tr2 10 seg.	ClSq2 20 seg.	ChStS
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 3:30 min. +/- 10 seg.				
NoH2 30 seg.	Ho2 40 seg.	Tr2 10 seg.	StLi2 10 seg.	ChoLi
CLASICO				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 3:00 min. +/- 10 seg.				
DSSq2 40 seg.	FoSq2 40 seg.	Tr2 10 seg.	ChStS	
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 3:00 min. +/- 10 seg.				
NoH1 40 seg.	Ho1 50 seg. Giro de 3t cuenta BM pueden ser del mismo grupo	Tr1 10 seg.	StLi1 10 seg.	ChoLi o ChPose

NOVICIO				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.				
DSSq1 40 seg.	ASq1 40 seg.	ChStS		
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 3:00 min. +/- 10 seg.				
NoH1 40 seg.	Ho1 50 seg. Giro de 3t cuenta BM pueden ser del mismo grupo	Tr1 10 seg.	StLi1 10 seg.	ChoLi o ChPose
PROFESIONAL				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.				
DSSq1 40 seg.	ASq1 40 seg.	ChStS		
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.				
NoH1 40 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	CliLi1 15 seg.	StLi1 10 seg.	ChoLi o ChPose	
MASTER				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.				
DSSq1 40 seg.	ASq1 40 seg. SE. pueden ser del mismo grupo	ChStS		
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.				
NoH1 40 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	CliLi1 15 seg.	StLi1 10 seg.	ChoLi o ChPose	
EXPERTO / DECANO / IDONEO				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:00 min. +/- 10 seg.				
DSSqB 40 seg.	ChStS			
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 2:00 min. +/- 10 seg.				
NoH1 40 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	StLi1 10 seg.	ChoLi o ChPose		

EFICIENCIA INTERMEDIA				
TOT				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:15 min. +/- 10 seg.				
DSSq1 30 seg.	FoSq1 30 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	Tr1 10 seg.	ChStS	
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 2:00 min. +/- 10 seg.				
NoH1 30 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	Ho1 40 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	ChoLi o ChPose		
MINI				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:15 min. +/- 10 seg.				
ASq1 30 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	FoSq1 30 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	Tr1 10 seg.	ChStS	
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.				
NoH1 30 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	Ho1 40 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	Tr1 10 seg.	ChoLi o ChPose	
INFANTIL				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.				
DSSq1 30 seg.	FoSq1 30 seg.	Tr1 10 seg.	ChStS	
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 2:45 min. +/- 10 seg.				
NoH1 30 seg.	Ho1 40 seg.	Tr2 10 seg.	RoLi1 10 seg.	ChoLi o ChPose

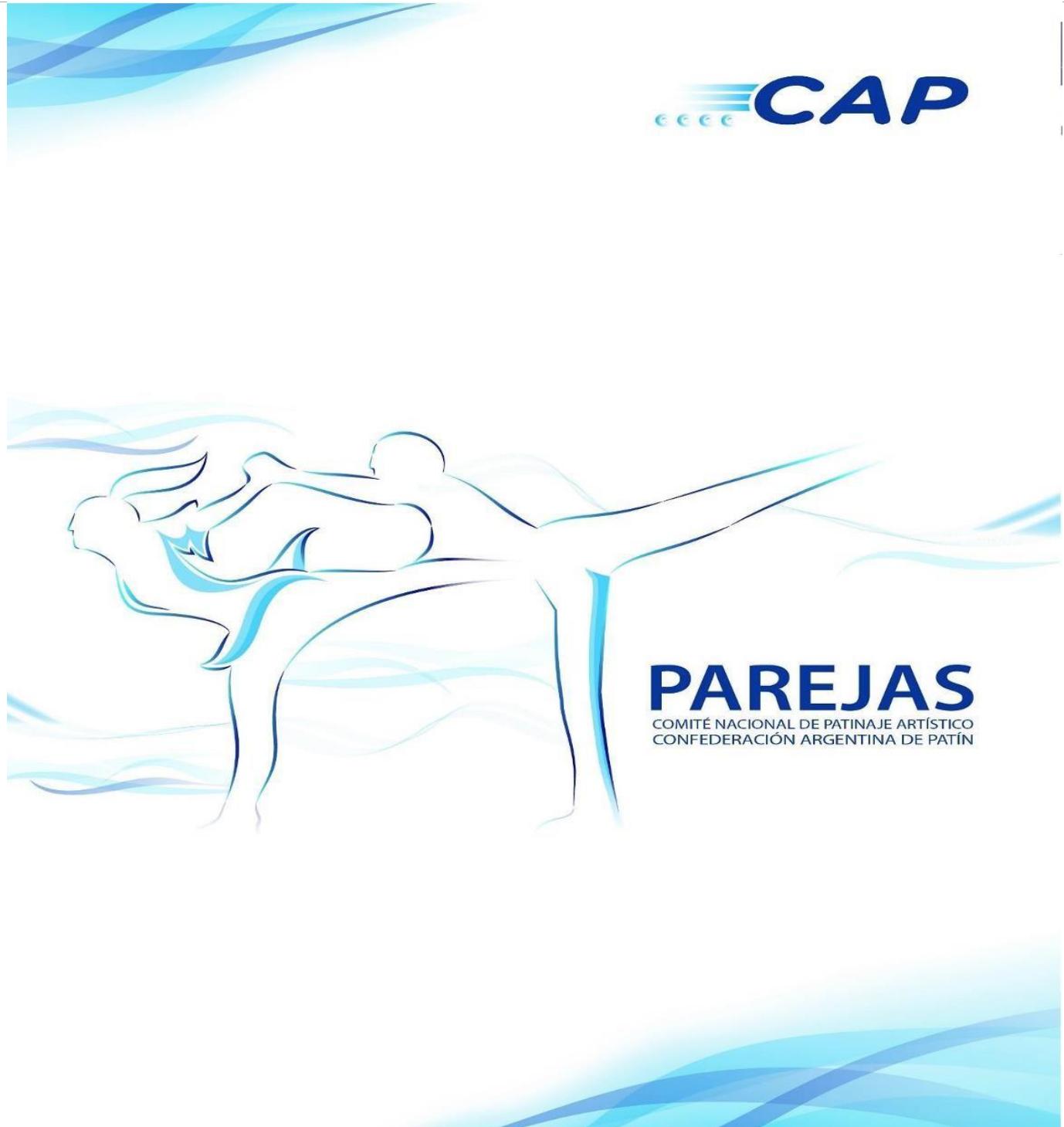
CADETE					
<i>Solo - Tiempo de música: 3:00 min. +/- 10 seg.</i>					
DSSq2 30 seg.	FoSq2 30 seg.	Tr2 10 seg.	ClSq1 15 seg.	ChStS	
<i>Couples - Tiempo de música: 3:00 min. +/- 10 seg.</i>					
NoH2 30 seg.	Ho2 40 seg.	Tr2 10 seg.	RoLi2 10 seg.	ClLi2 15 seg.	ChoLi
JUVENIL					
<i>Solo - Tiempo de música: 3:15 min. +/- 10 seg.</i>					
DSSq3 30 seg.	FoSq3 30 seg.	Tr3 10 seg.	ClSq2 20 seg.	ChStS	
<i>Couples - Tiempo de música: 3:15 min. +/- 10 seg.</i>					
NoH2 40 seg.	Ho2 40 seg.	ClSq2 20 seg.	RoLi2 10 seg.	ClLi2 15 seg.	ChoLi

JUNIOR / SENIOR					
<i>Solo - Tiempo de música: 3:30 min +/- 10 seg.</i>					
DSSq3 30 seg.	FoSq3 40 seg.	Tr3 10 seg.	ClSq3 20 seg.	ChStS	
<i>Couples - Tiempo de música: 3:50 min. +/- 10 seg.</i>					
NoH3 40 seg.	OPF3 25 seg.	Tr3 10 seg.	ClSq3 20 seg.	RoLi3 10 seg.	ClLi3 15 seg.
ChoLi					

CLASICO					
<i>Solo - Tiempo de música: 3:00 min. +/- 10 seg.</i>					
DSSq3 40 seg.	FoSq3 40 seg.	Tr2 10 seg.	ChStS		
<i>Couples - Tiempo de música: 3:30 min. +/- 10 seg.</i>					
NoH2 40 seg.	Ho2 50 seg.	Tr2 10 seg.	RoLi2 10 seg.	ClLi1 15 seg.	ChoLi
NOVICIO					
<i>Solo - Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.</i>					
DSSq2 30 seg.	ASq2 40 seg.	ChStS			
<i>Couples - Tiempo de música: 3:30 min. +/- 10 seg.</i>					
NoH2 40 seg.	Ho2 50 seg.	Tr2 10 seg.	RoLi2 10 seg.	ClLi1 15 seg.	ChoLi

PROFESIONAL				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.				
DSSq2 40 seg.	ASq2 40 seg.	ChStS		
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 3:00 min. +/- 10 seg.				
NoH1 40 seg.	Ho1 50 seg.	StLi2 10 seg.	ChoLi	
MASTER				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:30 min. +/- 10 seg.				
DSSq2 40 seg.	ASq2 40 seg. Giro de tres cuenta SE. pueden ser del mismo grupo	ChStS		
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 3:00 min. +/- 10 seg.				
NoH1 40 seg. Giro de tres cuenta BM pueden ser del mismo plano	Ho1 50 seg. Giro de tres cuenta BM pueden ser del mismo plano	StLi2 10 seg.	ChoLi o ChPose	
EXPERTO / DECANO / IDONEO				
<i>Solo</i> - Tiempo de música: 2:00 min. +/- 10 seg.				
DSSq1 40 seg.	ChStS			
<i>Couples</i> - Tiempo de música: 2:00 min. +/- 10 seg.				
NoH1 40 seg. XA, 3t externo, 3t interno, OpMk, BM, Tr *	StLi1 10 seg.	ChoLi o ChPose		

2024



2024.

ÍNDICE:

• SUB DIVISIONAL COPAS.....	PAG. 3
• COPA ROBERTO RODRIGUEZ.....	PAG. 3
• COPA GONZALEZ MOLINA.....	PAG. 8
• GUIA DE ACLARACIONES COPAS RR Y GM.....	PAG. 13
• SUB DIVISIONAL B.....	PAG. 16
• SUB DiVISIONAL A.....	PAG. 21
• GUIA DE JUZGAMIENTO.....	PAG. 29
• PENALIZACIONES.....	PAG. 34
• CODIGO ELEMENTOS.....	PAG. 35
• QOE POSITIVOS.....	PAG. 35
• QOE NEGATIVOS.....	PAG. 40
• INGRESO DE DATOS	PAG. 48
• COMPONENTES.....	PAG. 49
• GENERALIDADES.....	PAG. 46

2024.

0.1 SUB DIVISIONAL COPAS

0.1.1 COPA ROBERTO RODRIGUEZ

PRE MINI

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: hasta 2 minutos

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Jump. Máximo de hasta media (1/2) rotación. Permitido Waltz.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, solo en filo Interno.
- Un (1) Throw jump. Máximo de hasta media (1/2) rotación. Permitido Waltz.
- Un (1) Contact Spin, circunferencia grande, todos los filos, adelante y atrás. Será llamado cuando se completen dos (2) revoluciones, como mínimo, a partir del momento en que se establece filo y posición.
- Una (1) figura de parejas, donde la dama no despegue los dos pies de la pista. Para ser llamadas deberán ser sostenidas durante 4 segundos una vez establecida la posición.
- Una (1) Footwork Sequence, hacia adelante. Patrón libre. Elemento obligatorio. No se permite ningún tipo de giros. No tendrá límite de tiempo, pero deberá declararse el inicio y finalización. Elementos requeridos para confirmar el nivel 1:
 - ✓ Cross Roll en filo externo
 - ✓ Cruce por delante
 - ✓ Cruce por detrás
 - ✓ Open Stroke

2024.

MINI

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: hasta 2.30 minutos

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz, ToeLoop y Salchow, sin combinar.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, solo en filo Interno.
- Un (1) Throw jump. Máximo de hasta media (1/2) rotación. Permitidos Waltz.
- Un (1) Contact Spin. Posición Upright, solo interno atrás. Será llamado cuando se completen dos (2) revoluciones, como mínimo, a partir del momento en que se establece filo y posición.
- Un (1) Camel Spiral externo o interno adelante. Sera llamado cuando cumpla una rotación completa como mínimo, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Una (1) figura de parejas, donde la dama no despegue los dos pies de la pista. Para ser llamadas deberán ser sostenidas durante 4 segundos una vez establecida la posición.
- Una (1) Footwork Sequence, hacia adelante. Patrón libre. Elemento obligatorio. No se permite ningún tipo de giros. No tendrá límite de tiempo, pero deberá declararse el inicio y finalización. Elementos requeridos para confirmar el nivel 1:
 - ✓ Cross Roll en filo externo
 - ✓ Cruce por delante
 - ✓ Cruce por detrás
 - ✓ Open Stroke

2024.

INFANTIL

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: hasta 3 minutos

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz, ToeLoop y Salchow, sin combinar.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, solo en filo Interno.
- Un (1) Throw jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz o Salchow.
- Un (1) Contact Spin. Posición Upright, solo interno atrás. Será llamado cuando se completen dos (2) revoluciones, como mínimo, a partir del momento en que se establece filo y posición.
- Un (1) Camel Spiral externo o interno adelante. Sera llamado cuando cumpla una rotación completa como mínimo, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Una (1) Lift. Permitida solo Axel Lift. Esta dificultad será confirmada con un mínimo de una rotación completa del caballero.
- Una (1) figura de parejas, donde la dama no despegue los dos pies de la pista. Para ser llamadas deberán ser sostenidas durante 4 segundos una vez establecida la posición.
- Una (1) Footwork Sequence. Patrón libre. Elemento obligatorio. No se permiten giros en un (1) pie. No tendrá límite de tiempo, pero deberá declararse el inicio y finalización.

Elementos requeridos para confirmar el nivel 1:

- ✓ Cruce por delante
- ✓ Cruce por detrás
- ✓ Mohawk
- ✓ Choctaw de adelante hacia atrás

2024.

CADETE

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: hasta 3 minutos

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz, ToeLoop y Salchow, sin combinar.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, solo en filo Interno.
- Dos (2) Throw jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz y Salchow.
- Un (1) Contact Spin. Posición Upright, cualquier filo, sin combinar. Será llamado cuando se completen dos (2) revoluciones, como mínimo, a partir del momento en que se establece filo y posición.
- Un (1) Camel Spiral externo o interno adelante. Sera llamado cuando cumpla una rotación completa como mínimo, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Dos (2) Lift. Permitida Axel Lift, Low Press y Flip Sagital, sin combinar. Esta dificultad será confirmada con un mínimo de una (1) rotación completa del caballero.
- Una (1) Footwork Sequence. Patrón libre. Elemento obligatorio. No tendrá límite de tiempo, pero deberá declararse el inicio y finalización.

Elementos requeridos para confirmar el nivel 1:

- ✓ Cruce por delante
- ✓ Giro de tres con pie izquierdo
- ✓ Giro de tres con pie derecho
- ✓ Choctaw de adelante hacia atrás

Se permitirá solo un giro extra, es decir tres giros serán permitidos en total, pero solo se contabilizará uno sobre pie derecho y uno sobre pie izquierdo, para otorgar el nivel.

2024.

JUVENIL -JUNIOR - SENIOR

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: hasta 3 minutos

Programa máximo:

- Dos (2) Side by side Jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz, ToeLoop y Salchow, sin combinar.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, cualquier filo.
- Dos (2) Throw jump. Solo están permitidos saltos de una (1) rotación. Permitidos Waltz y Salchow
- Un (1) Contact Spin. Posición Upright, cualquier filo, sin combinar. Será llamado cuando se completen dos (2) revoluciones, como mínimo.
- Un (1) Camel Spiral externo o interno adelante. Sera llamado cuando cumpla una rotación completa como mínimo, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Dos (2) Solo Lift. Permitidas: Axel Lift, Flip Sagital, Low Press, Low Kennedy, Low Militano. Esta dificultad será confirmada con un mínimo de una (1) rotación completa del caballero.
- Una (1) Footwork Sequence. Patrón libre. Elemento obligatorio. No tendrá límite de tiempo, pero deberá declararse el inicio y finalización.

Elementos requeridos para confirmar el nivel 1:

- ✓ Cruce por delante
- ✓ Giro de tres con pie izquierdo
- ✓ Giro de tres con pie derecho
- ✓ Choctaw de adelante hacia atrás

Se permitirá solo un giro extra, es decir tres giros serán permitidos en total, pero solo se contabilizará uno sobre pie derecho y uno sobre pie izquierdo, para otorgar el nivel.

2024.

0.1.2 COPA GONZALEZ MOLINA

PRE MINI

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: hasta 2 minutos

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz, Toe loop y Salchow.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, cualquier filo.
- Un (1) Throw jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz o Salchow.
- Un (1) Contact Spin. Posición parado interno o externo atrás (no combinados). Será llamado cuando se completen dos (2) revoluciones, como mínimo, a partir del momento en que se establece filo y posición.
- Una (1) figura de parejas, donde la dama no despegue los dos pies de la pista. Para ser llamadas deberán ser sostenidas durante 4 segundos una vez establecida la posición.
- Una (1) Footwork Sequence. Patrón libre. Elemento obligatorio. No tendrá límite de tiempo, pero deberá declararse el inicio y finalización

Elementos requeridos para confirmar el nivel 1:

- ✓ Un giro con pie derecho
- ✓ Un giro con pie izquierdo
- ✓ Choctaw horario de adelante hacia atrás
- ✓ Choctaw antihorario de adelante hacia atrás

Se permitirá solo un giro extra, es decir tres giros serán permitidos en total, pero solo se contabilizará uno sobre pie derecho y uno sobre pie izquierdo, para otorgar el nivel.

El giro de Tres cuenta para otorgar el nivel y pueden ejecutarse giros en un (1) pie: Loop, Brackets, Rockers, Counters y Traveling

2024.

MINI**PROGRAMA UNICO****Tiempo de música: hasta 2:30 minutos****Programa máximo:**

- Dos (2) Side by side Jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Toe loop, Salchow, Flip, Loop y Thoren. De presentar dos (2) side by side Jump uno debe ser solo y el otro combinado (No más de 3 saltos en el combo)
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, cualquier filo o Sit solo filo interno.
- Un (1) Throw jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz o Salchow
- Un (1) Contact Spin. Posición Upright cualquier filo (no combinados). Será llamado cuando se completen dos (2) revoluciones, como mínimo.
- Un (1) Camel Spiral externo o interno adelante. Será llamado cuando cumpla una rotación completa como mínimo, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Una (1) figura de parejas (sola o combinada) donde la dama no despegue los dos pies de la pista. Para ser llamadas deberán ser sostenidas durante 4 segundos una vez establecida la posición.
- Una (1) Footwork Sequence. Patrón libre. Elemento obligatorio. No tendrá límite de tiempo, pero deberá declararse el inicio y finalización.

Elementos requeridos para confirmar el nivel 1:

- ✓ Un giro con pie derecho
- ✓ Un giro con pie izquierdo
- ✓ Choctaw horario de adelante hacia atrás
- ✓ Choctaw antihorario de adelante hacia atrás

Se permitirá solo un giro extra, es decir tres giros serán permitidos en total, pero solo se contabilizará uno sobre pie derecho y uno sobre pie izquierdo, para otorgar el nivel.

El giro de Tres cuenta para otorgar el nivel y pueden ejecutarse giros en un (1) pie: Loop, Brackets, Rockers, Counters y Traveling.

2024.

INFANTIL

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: hasta 3 minutos

Programa máximo:

- Dos (2) Side by side Jump. Solo o combo. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Toe loop, Salchow, Flip, Loop y Thoren. De presentar dos (2) side by side Jump uno debe ser solo y el otro combinado (No más de 3 saltos en el combo)
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, cualquier filo o Sit solo filo interno.
- Un (1) Throw jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz, Salchow, Flip o Loop.
- Un (1) Contact Spin. Posición Upright cualquier filo (no combinados). Será llamado cuando se completen dos (2) revoluciones, como mínimo.
- Un (1) Camel Spiral externo o interno adelante. Será llamado cuando cumpla una rotación completa como mínimo, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Una (1) Lift. Permitida solo Axel Lift. Esta dificultad será confirmada cuando cumpla con un mínimo de dos (2) rotaciones del caballero.
- Una (1) figura de parejas (sola o combinada) donde la dama no despegue los dos pies de la pista. Para ser llamadas deberán ser sostenidas durante 4 segundos una vez establecida la posición.
- Una (1) Footwork Sequence. Patrón libre. Elemento obligatorio. No tendrá límite de tiempo, pero deberá declararse el inicio y finalización.

Elementos requeridos para confirmar el nivel 1:

- ✓ Un giro con pie derecho
- ✓ Un giro con pie izquierdo
- ✓ Choctaw horario de adelante hacia atrás
- ✓ Choctaw antihorario de adelante hacia atrás

Se permitirá solo un giro extra, es decir tres giros serán permitidos en total, pero solo se contabilizará uno sobre pie derecho y uno sobre pie izquierdo, para otorgar el nivel.

El giro de Tres cuenta para otorgar el nivel y pueden ejecutarse giros en un (1) pie: Loop, Brackets, Rockers, Counters y Traveling.

2024.

CADETE

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: hasta 3.30 minutos

Programa máximo:

- Dos (2) Side by side Jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Toe loop, Salchow, Flip, Loop y Thoren. De presentar dos (2) Side by Side Jump uno debe ser solo y el otro combinado (No más de 3 saltos en el combo)
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, cualquier filo o Sit solo filo interno.
- Un (1) Throw jump. Solo están permitidos saltos de una (1) rotación.
- Un (1) Contact Spin. Posición Upright o Sit cualquier filo. Solo o Combinado. Será llamado cuando se completen dos (2) revoluciones, como mínimo.
- Un (1) Camel Spiral externo o interno adelante. Será llamado cuando cumpla una rotación completa como mínimo, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Dos (2) Lift: un (1) Solo Lift (mínimo 2, máximo 4 rotaciones del caballero) y un (1) Combo Lift (no más de 8 rotaciones del caballero). Lift permitidas: Axel Lift, Flip Sagital, Low Press, Low Kennedy y Low Militano.
- Una (1) Footwork Sequence. Patrón libre. Elemento obligatorio. No tendrá límite de tiempo, pero deberá declararse el inicio y finalización.

Elementos requeridos para confirmar el nivel 1:

- ✓ Un giro con pie derecho
- ✓ Un giro con pie izquierdo
- ✓ Choctaw horario de adelante hacia atrás
- ✓ Choctaw antihorario de adelante hacia atrás

Se permitirá solo un giro extra, es decir tres giros serán permitidos en total, pero solo se contabilizará uno sobre pie derecho y uno sobre pie izquierdo, para otorgar el nivel.

El giro de Tres cuenta para otorgar el nivel y pueden ejecutarse giros en un (1) pie: Loop, Brackets, Rockers, Counters y Traveling.

2024.

JUVENIL-JUNIOR - SENIOR

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: hasta 4.00 minutos

Programa máximo:

- Dos (2) Side by side Jump. Máximo saltos simples. Permitidos Toe loop, Salchow, Flip, Lutz, Loop, Thoren y Axel. De presentar dos (2) Side by Side Jump uno debe ser solo y el otro combinado (No más de 3 saltos en el combo)
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, cualquier filo o Sit solo filo interno.
- Dos (2) Throw jump. Solo están permitidos saltos de una (1) rotación.
- Un (1) Contact Spin. Posición Upright o Sit cualquier filo. Solo o Combinado. Será llamado cuando se completen dos (2) revoluciones, como mínimo.
- Un (1) Camel Spiral externo o interno adelante. Será llamado cuando cumpla una rotación completa como mínimo, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Dos (2) Lift: un (1) Solo Lift (mínimo 2, máximo 4 rotaciones del caballero) y un (1) Combo Lift (no más de 8 rotaciones del caballero). Lift permitidas: Axel Lift, Flip Sagital, Low Press, Low Kennedy, Low Militano, Airplane y Press Lift.
- Una (1) Footwork Sequence. Patrón libre. Elemento obligatorio. No tendrá límite de tiempo, pero deberá declararse el inicio y finalización.

Elementos requeridos para confirmar el nivel 1:

- ✓ Un giro con pie derecho
- ✓ Un giro con pie izquierdo
- ✓ Choctaw horario de adelante hacia atrás
- ✓ Choctaw antihorario de adelante hacia atrás

Se permitirá solo un giro extra, es decir tres giros serán permitidos en total, pero solo se contabilizará uno sobre pie derecho y uno sobre pie izquierdo, para otorgar el nivel.

El giro de Tres cuenta para otorgar el nivel y pueden ejecutarse giros en un (1) pie: Loop, Brackets, Rockers, Counters y Traveling.

2024.

GUÍA DE ACLARACIONES-COPA RR Y GM

Features para Solo Lift (Low):

- Una mano del caballero
- Una mano de la dama
- Low Kennedy con ambos patinadores hacia adelante en la preparación.
- Low Militano alrededor de la espalda (Around the Back)
- Axel around the back
- Rotaciones en sentido horario.
- Skating Element

Features para Airplane:

- No manos de la dama
- Una mano de la dama
- Una mano del caballero
- Mano izquierda del caballero
- Rotaciones en sentido horario.
- Skating Element

Features para Press:

- Una mano
- Mano izquierda del caballero
- Rotaciones en sentido horario.
- Skating Element

2024.

Recordar:

- ✓ El nivel máximo para las Low Lift es Level 3
- ✓ Para la sub divisional Copa RR el mínimo de rotaciones ejecutadas por el caballero es una (1)
- ✓ Para la sub divisional Copa GM el mínimo de rotaciones ejecutadas por el caballero es dos (2)
- ✓ Si los patinadores ejecutan más features de las listadas permitidas, el nivel de la Lift reducirá un nivel.
- ✓ Para Axel Lift y Press Lift la ubicación de la cabeza del caballero NO debe estar alineada con el plano frontal de la dama; la mirada de este debe estar en dirección a la rotación.

A SABER:

- ✓ En elevaciones por debajo de la cabeza la mujer debe mantener siempre una mano de soporte con el hombre.
- ✓ Sentarse en la espalda u hombros, al igual que utilizar el brazo del hombre como soporte hará que la elevación sea llamada “No Level”.
- ✓ Uso de frenos en despegue por parte del hombre y uso de hombros para elevar a la mujer hará que el elemento sea llamado “No Level”.
- ✓ Los despegues deben ser diferentes en cada elevación caso contrario la segunda elevación no será considerada.

2024.

Variación difícil para Contact Spins:

- Mas rotaciones de las mínimas requeridas. Se otorgará un 10% del valor del Spin

Recordar que en esta sub divisional Copas el mínimo de vueltas requeridas es dos (2)

Figuras de pareja (de piso):

- **La dama no debe despegar los dos pies de la superficie al mismo tiempo.**
- **Para ser llamadas deberán ser sostenidas durante cuatro (4) segundos una vez establecida la posición, caso contrario se llamará "No Level".**
- **Para las figuras combinadas al menos debe existir un cambio de filo y dirección con agarre entre ellos. Al menos una (1) de las posiciones debe ser sostenida al menos 3 segundos, de lo contrario se llamará "No Level".**

Contact Spin:

- **Será llamado cuando se completen dos (2) revoluciones, como mínimo, a partir del momento en que se establece filo y posición.**

Throw jumps:

- **Los saltos lanzados serán llamados como los saltos individuales.**
- **No está permitido repetir el mismo salto lanzado**
- **Un Throw Jump donde la dama aterriza en dos (2) pies será llamado como "downgraded" (<<<).**

2024.

0.2 SUB DIVISIONAL B

PRE MINI

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 2 minutos

Programa máximo:

- Dos (2) Side by Side Jump (Solo Jump). Permitidos todos los saltos de 1 rotación.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, cualquier filo. No combinados.
- Dos (2) figura de parejas, donde la dama no despegue los dos pies de la pista. Para ser llamadas deberán ser sostenidas durante 4 segundos una vez establecida la posición.
- Deberán incluir una (1) serie de Camels con tres posiciones distintas, con al menos un (1) cambio de filo y dirección con agarre entre ellos. Podrán insertar un paso de deslizamiento (solo uno de los patinadores) entre la segunda y tercera posición. Al menos una (1) de las tres (3) posiciones en Camel debe ser mantenida al mismo tiempo entre ambos patinadores, como mínimo tres (3) a seis (6) segundos. El diseño es libre, a elección.
- Una (1) Footwork Sequence, máximo Nivel 1 WS. Tiempo máximo 30"; deberá declararse el tiempo de inicio. Elemento obligatorio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un contacto (no mano a mano).

2024.

MINI

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 2:30 minutos.

Programa máximo:

- Dos (2) Side by side Jump (Solo Jump). Permitidos todos los saltos de 1 rotación.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, cualquier filo. No combinados.
- Un (1) Throw jump. Solo están permitidos saltos de una (1) rotación.
- Un (1) Camel Spiral, Cualquier filo. Este será llamado cuando cumpla como mínimo una rotación completa, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Un (1) Contact Spin, posición Upright, cualquier filo, solo o combinados. Si elige realizar un combo este deberá ser de dos (2) posiciones. Será llamado cuando se completen dos (2) rotaciones, tanto solo como en combinación.
- Una (1) figura de parejas, donde la dama no despegue los dos pies de la pista. Para ser llamadas deberán ser sostenidas durante 4 segundos una vez establecida la posición.
- Deberán incluir una (1) serie de Camels con tres posiciones distintas, con al menos un (1) cambio de filo y dirección con agarre entre ellos. Podrán insertar un paso de deslizamiento (solo uno de los patinadores) entre la segunda y tercera posición. Al menos una (1) de las tres (3) posiciones en Camel debe ser mantenida al mismo tiempo entre ambos patinadores, como mínimo tres (3) a seis (6) segundos. El diseño es libre, a elección.
- Una (1) Footwork Sequence, máximo Nivel 1 WS. Tiempo máximo 30"; deberá declararse el tiempo de inicio. Elemento obligatorio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un contacto (no mano a mano).

2024.

INFANTIL

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 3 minutos

Programa máximo:

- Dos (2) Side by side Solo Jump. Se permiten todos los saltos de 1 rotación, Axel y Doble Salchow.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright o Sit cualquier filo. Se permite cualquier posición difícil.
- Un (1) Throw jump. Permitido Axel o Doble Salchow
- Un (1) Contact Spin. Posición Upright o Sit cualquier filo. Este elemento podrá realizarse Solo o Combinado. Si elige realizar un combo, este no podrá ser de más de dos (2) posiciones. Será llamado cuando se completen dos (2) revoluciones, como mínimo ya sea solo o combinado.
- Un (1) Camel Spiral externo o interno. Sera llamado cuando cumpla una rotación completa como mínimo, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Una (1) serie de Camels con tres posiciones distintas, con al menos un (1) cambio de filo y dirección con agarre entre ellos. Podrán insertar un paso de deslizamiento (solo uno de los dos patinadores) entre la segunda y tercera posición. Al menos una (1) de las tres (3) posiciones en Camels debe ser mantenida al mismo tiempo entre ambos patinadores, como mínimo tres (3) a seis (6) segundos. El diseño es libre, a elección.
- Una (1) Lift. Permitida solo Axel Lift. Deberá tener un mínimo de dos (2) y un máximo de cuatro (4) rotaciones del caballero.
- Una (1) Footwork Sequence, máximo Nivel 1 WS. Tiempo máximo 30"; deberá declararse el tiempo de inicio. Elemento obligatorio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un contacto (no mano a mano).

CADETE

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 3:30 minutos

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Jump. Solo o combinado. Si se presenta combinado, no más de 3 saltos. Permitidos todos los saltos de 1 rotación, 1A, 2T y 2S. En los combos todos los saltos serán llamados.
- Un (1) Side by side Spin. Solo o combinado (máximo 3 posiciones).
- Un (1) Throw jump. Máximo hasta dos (2) rotaciones
- Un (1) Twist Jump. Máximo hasta dos (2) rotaciones
- Un (1) Contact Spin, solo o combinado, con un máximo de dos (2) posiciones. Con excepción del trompo Impossible Sit y el Reversed Lay Over Camel. Sera llamado cuando se completen dos (2) revoluciones tanto solos como combinados.
- Un (1) Death Spiral, filo a elección.
- Dos (2) Lift, sola o combinada. Permitida solo Axel Lift, Flip sagital, Low Press, Low Kennedy y Low Militano. Cada elevación individual deberá tener un mínimo de dos (2) y un máximo de cuatro (4) rotaciones y las combinaciones un máximo de ocho (8)rotaciones del caballero.
- Una (1) Footwork Sequence, máximo Nivel 1 WS. Tiempo máximo 30"; deberá declararse el tiempo de inicio. Elemento obligatorio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un contacto (no mano a mano).
- Una (1) Choréografic Sequence . Patrón libre. Tiempo máximo 20"; deberá declararse el tiempo de inicio. Los patinadores deberán presentar 3 agarres diferentes. Debe comenzar desde una posición parada o stop and go.

JUVENIL-JUNIOR-SENIOR

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 4 minutos.

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Jump. Solo o combinado. Si se presenta combinado, no más de 3 saltos. Permitidos todos los saltos de 1 rotación, 1A, 2T y 2S. En los combos todos los saltos serán llamados.
- Un (1) Side by side Spin. Solo o combinado (máximo 3 posiciones).
- Un (1) Throw jump. Máximo hasta dos (2) rotaciones
- Un (1) Twist Jump. Máximo hasta dos (2) rotaciones
- Un (1) Contact Spin, solo o combinado, con un máximo de tres (3) posiciones. Con excepción del trompo Impossible Sit y el Reversed Lay Over Camel. Sera llamado cuando se completen dos (2) revoluciones tanto solos como combinados.
- Un (1) Death Spiral, filo a elección.
- Dos (2) Lift, sola o combinada. Permitida solo Axel Lift, Flip sagital, Low Press, Low Kennedy, Low Militano, Airplane y Press Lift. Cada elevación individual deberá tener un mínimo de dos (2) y un máximo de cuatro (4) rotaciones y las combinaciones un máximo de ocho (8) rotaciones del caballero.
- Una (1) Footwork Sequence, máximo Nivel 1 WS. Tiempo máximo 30"; deberá declararse el tiempo de inicio. Elemento obligatorio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un contacto (no mano a mano).
- Una (1) Choréografic Sequence . Patrón libre. Tiempo máximo 20"; deberá declararse el tiempo de inicio. Los patinadores deberán presentar 3 agarres diferentes. Debe comenzar desde una posición parada o stop and go.

2024.

0.3 SUB DIVISIONAL A

Premini/Tots

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 2 minutos +/- 10 segundos

Programa máximo:

- Un (1) Side by Side Jump (Solo Jump). Permitidos todos los saltos de una (1) rotación.
- Un (1) Side by Side Jump (Combo Jump), de dos a cinco saltos. Permitidos todos los saltos de una (1) rotación. Se llamarán todos los saltos.
- Un (1) Side by side Spin, solos o combinados (máximo dos (2) posiciones). Se permite Upright cualquier filo.
- Dos (2) figura de parejas, donde la dama no despegue los dos pies de la pista. Para ser llamadas deberán ser sostenidas durante 4 segundos una vez establecida la posición.
- Deberán incluir una (1) serie de Camels con tres posiciones distintas, con al menos un (1) cambio de filo y dirección con agarre entre ellos. Podrán insertar un paso de deslizamiento (solo uno de los patinadores) entre la segunda y tercera posición. Al menos una (1) de las tres (3) posiciones en Camel debe ser mantenida al mismo tiempo entre ambos patinadores, como mínimo tres (3) a seis (6) segundos. El diseño es libre, a elección.
- Footwork Sequence máximo Nivel 2 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30''. Deberá declararse el inicio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un agarre.

2024.

MINI

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 2.30 minutos +/- 10 segundos

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Jump (Solo Jump). Permitidos 1A, 2T o 2S.
- Un (1) Side by side Spin, solos o combinados (máximo dos (2) posiciones). Permitido Upright o Sit, cualquier filo.
- Un (1) Throw jump. Permitido 1A.
- Un (1) Camel Spiral, Cualquier filo. Este será llamado cuando cumpla como mínimo una rotación completa, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Un (1) Contact Spin, posición Upright, cualquier filo, solo o combinados. Si elige realizar un combo este deberá ser de dos (2) posiciones. Será llamado cuando se completen dos (2) rotaciones, tanto solo como en combinación.
- Una (1) figura de parejas, donde la dama no despegue los dos pies de la pista. Para ser llamadas deberán ser sostenidas durante 4 segundos una vez establecida la posición.
- Deberán incluir una (1) serie de Camels con tres posiciones distintas, con al menos un (1) cambio de filo y dirección con agarre entre ellos. Podrán insertar un paso de deslizamiento (solo uno de los patinadores) entre la segunda y tercera posición. Al menos una (1) de las tres (3) posiciones en Camel debe ser mantenida al mismo tiempo entre ambos patinadores, como mínimo tres (3) a seis (6) segundos. El diseño es libre, a elección.
- Footwork Sequence máximo Nivel 2 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30". Deberá declararse el inicio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un agarre.

INFANTIL/ ESPOIR

PROGRAMA CORTO

Tiempo de música: 2 minutos +/- 5 segundos

Programa obligatorio:

- Un (1) Side by side Jump. Se permiten 1A, 2T o 2S
- Un (1) Side by side solo Spin. Posición Upright o Sit cualquier filo.
- Un (1) Throw jump. Permitido Axel o Doble Salchow
- Un (1) Contact Spin(solo). Posición Upright, Sit o Camel cualquier filo. Con excepción del trompo Impossible Sit y el Reversed Lay Over Camel.
- Un (1) Camel Spiral externo o interno.
- Una (1) Lift. Permitida solo Axel Lift.
- Footwork Sequence máximo Nivel 2 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30". Deberá declararse el inicio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un agarre.

PROGRAMA LARGO

Tiempo de música: 3 minutos +/- 10 segundos

Programa máximo:

- Dos (2) Side by Side Jump (solo). Se permiten 1A, 2S, 2T, 2F y 2Lz.
- Un (1) Side by Side Spin(solo). Se permiten Upright, Sit o Camel. Cualquier filo
- Un (1) Throw Jump. Se permite 1A, 2T o 2S
- Un (1) Twist Jump. Se permite hasta una (1) rotación
- Un (1) combo de Contact Spin, con un máximo de dos (2) posiciones. Permitidos Upright, Sit Hazel y Camel Kilian.
- Un (1) Camel Spiral externo o interno.
- Un (1) Solo Lift *
- Un (1) Combo Lift*

2024.

***Permitidas todas las LOW LIFT. Cada combinación no deberá exceder las ocho (8) rotaciones del caballero, con no más de dos (2) cambios de posición de la dama, y en el solo Lift no debe exceder las cuatro (4) rotaciones del caballero.**

- Una (1) serie de Camels con tres posiciones distintas, con al menos un (1) cambio de filo y dirección con agarre entre ellos. Podrán insertar un paso de deslizamiento (solo uno de los dos patinadores) entre la segunda y tercera posición. Al menos una (1) de las tres (3) posiciones en Camel debe ser mantenida al mismo tiempo entre ambos patinadores, como mínimo tres (3) a seis (6) segundos. El diseño es libre, a elección.
- Footwork Sequence máximo Nivel 2 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30''. Deberá declararse el inicio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un agarre.

CADETE/CADET

PROGRAMA CORTO

Tiempo de música: 2:30 minutos +/- 5 segundos

Programa obligatorio:

- Una (1) Solo Lift de una sola posición. Permitidas Axel, Flip Sagital o Low Press.
- Un (1) Side by Side Jump. Permitido 1A, 2T o 2S
- Un (1) Side by side solo Spin. Permitido: Upright, Sit o Camel, cualquier filo.
- Un (1) Throw Jump. Permitido 1A o 2S
- Un (1) Contact Spin(solo). Posición Upright, Sit o Camel cualquier filo. Con excepción del trompo Impossible Sit y el Reversed Lay Over Camel.
- Un (1) Death Spiral, externo atrás o interno adelante.
- Footwork Sequence máximo Nivel 3 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30''. Deberá declararse el inicio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un agarre.

2024.

PROGRAMA LARGO**Tiempo de música: 3:30 minutos +/- 10 segundos****Programa máximo:**

- Dos (2) Lift (solas o combinadas) elegidas entre todas las Low Lift. Las elevaciones por encima de la cabeza no están permitidas. Cada elevación combinada podrá tener un máximo de ocho (8) rotaciones del caballero, con no más de dos (2) cambio de posición de la dama y en las elevaciones sin combinar podrá haber un máximo de cuatro (4) rotaciones.
- Un (1) Side by Side Jump (solo). Saltos permitidos hasta dos (2) rotaciones (no doble Axel).
- Un (1) Side by Side Jump (combinado) con una máxima de tres (3) saltos. Se permiten saltos simples y dobles (no doble Axel). Los saltos de conexión no serán llamados (solamente los saltos simples al principio o al final de combo serán llamados).
- Un (1) Side by Side Spin. Solo o Combinado, con un máximo de tres (3) posiciones. No están permitidos Heel y Broken.
- Un (1) Throw Jump. Máximo dos (2) rotaciones.
- Un (1) Twist Jump. Máximo dos (2) rotaciones.
- Un (1) Contact Spin solo o combinado con un máximo de tres (3) rotaciones. No permitidos Impossible Sit y Reversed Lay over Camel.
- Un (1) Death Spiral a libre elección.
- Una (1) Footwork Sequence máximo Nivel 3 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30''. Deberá declararse el inicio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un agarre.
- Una (1) Chorographic Sequence. Patrón libre. Tiempo máximo 20''; deberá declararse el tiempo de inicio. Los patinadores deberán presentar 3 agarres diferentes. Debe comenzar desde una posición parada o stop and go.

JUVENIL/YOUTH

PROGRAMA CORTO

Tiempo de música: 2:30 minutos +/- 5 segundos

Programa obligatorio:

- Una (1) Solo Lift. Permitidas todas las Low Lift, Airplane o Press. Mínimo tres (3) máximo cuatro (4) rotaciones del caballero.
- Un (1) Side by Side Jump(solo). Permitido hasta dos (2) rotaciones (no doble Axel)
- Un (1) Side by Side Spin (solo). Permitidos Upright, Sit o Camel
- Un (1) Throw Jump. Permitidos 1A, 2S o 2Lo
- Un (1) Contact Spin (solo). Posición Upright, Sit o Camel cualquier filo. Con excepción del trompo Impossible Sit y el Reversed Lay Over Camel.
- Un (1) Death Spiral, interno adelante o externo atrás.
- Una (1) Footwork Sequence máximo Nivel 3 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30''. Deberá declararse el inicio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un agarre.

PROGRAMA LARGO

Tiempo de música: 4:00 minutos +/- 10 segundos

Programa máximo:

- Dos (2) Lift (solas o combinadas entre ellas). No están permitidas Reversed Cartwheel y Spin Pancake. Cada elevación combinada podrá tener un máximo de ocho (8) rotaciones del caballero y no más de dos (2) cambios de posición y en las Solo Lift solo podrá haber un máximo de cuatro (4) rotaciones.
- Un (1) Side by Side solo Jump
- Un Side by Side Combo Jump de no más de tres (3) saltos. Los saltos de conexión no serán llamados (solamente los saltos simples al principio o al final de combo serán llamados).
- Un (1) Side by side Combo Spin de no más de tres (3) posiciones. No está permitido Heel ni Broken.

2024.

- Un (1) Throw Jump, máximo hasta dos (2) rotaciones.
- Un (1) Twist Jump, máximo hasta dos (2) rotaciones.
- Un (1) Contact Spin (solo o combinado), con un máximo de tres (3) posiciones.
- Un (1) Death Spiral a libre elección.
- Una (1) Footwork Sequence máximo Nivel 3 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30''. Deberá declararse el inicio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un agarre.
- Una (1) Choreographic Sequence. Patrón libre. Tiempo máximo 20''; deberá declararse el tiempo de inicio. Los patinadores deberán presentar 3 agarres diferentes. Debe comenzar desde una posición parada o stop and go

JUNIOR- SENIOR

PROGRAMA CORTO

Tiempo de música: 3:00 minutos +/- 5 segundos

Programa obligatorio:

- Un (1) Throw Jump. Sin límites de rotaciones
- Un (1) Contact Spin, solo o combinado.
- Un (1) Side by Side Jump (Solo).
- Un (1) Side by Side Spin (Solo).
- Un (1) Death Spiral, cualquier filo.
- Una (1) Footwork Sequence máximo Nivel 3 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30''. Deberá declararse el inicio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un agarre.

SENIOR:

- Un (1) Solo Lift de no más de cuatro (4) rotaciones del caballero.
- Un (1) combo Lift de no más de 8 rotaciones del caballero y no más de dos (2) cambios de posición de la dama.

JUNIOR:

- Dos (2) Solo Lift de no más cuatro (4) rotaciones del caballero.

2024.

PROGRAMA LARGO

Tiempo de música: 4:30 minutos +/- 10”

Programa máximo:

- Dos (2) Throw Jump (deben ser diferentes)
- Un (1) Twist Jump
- Un (1) Contact Spin, solo o combo (máximo 3 posiciones).
- Dos (2) Side by Side Jump, solo o combo. Uno debe ser solo y el otro combo con un máximo de cuatro (4) saltos. Los saltos de conexión no serán llamados (solamente los saltos simples al principio o al final de combo serán llamados).
- Un (1) Side by Side Spin solo o en combinación, con no más de tres (3) posiciones.
- Un (1) Death Spiral, cualquier filo.
- Una (1) Footwork Sequence máximo Nivel 3 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30”. Deberá declararse el inicio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un agarre.
- Una (1) Choreographic Sequence . Patrón libre. Tiempo máximo 20”; deberá declararse el tiempo de inicio. Los patinadores deberán presentar 3 agarres diferentes. Debe comenzar desde una posición parada o stop and go.

SENIOR:

- Tres (3) Lift: una (1) Solo Lift (no más de cuatro (4) rotaciones del caballero) y dos (2) Combo Lift con no más de diez (10) rotaciones del caballero y no más de tres (3) cambios de posición de la dama (4 posiciones).

JUNIOR:

- Dos (2) Lift: un (1) Solo Lift con no más de cuatro (4) rotaciones del caballero y un (1) Combo Lift de no más de diez (10) rotaciones del caballero y no más de tres (3) cambios de posición de la dama (4 posiciones).

2024.

GUÍA DE ACLARACIONES-Sub Divisional B y A

Los llamados de elementos se realizarán según reglas World Skate 2022, a excepción de los elementos técnicos que el reglamento especifique lo contrario para ser confirmado.

En la sub divisional B en los combo jump se llamaran todos los saltos.

En la sub divisional A a partir de la categoría infantil se regirá según reglas World Skate 2022 sobre llamados de combo Jump.

GUIA DE JUZGAMIENTO

Puntos de juzgamiento para las LIFT

- Los frenos no deben ser utilizados en ningún momento de la elevación. Los mohawks deben ser precisos y cercanos.
- La mujer debe ascender al ápice de la elevación sin interrupción y de forma suave y continua.
- La posición debe ser ejecutada de forma limpia, con piernas extendidas en su totalidad y sin doblar las rodillas, con puntas de los pies extendidas, asumiendo una posición firme y en control.
- Debe recibir mayor crédito aquella elevación en donde la mujer demuestre la habilidad de sostener la posición y menor crédito debe ser otorgado a aquellas elevaciones o momentos en los que la mujer pierda la posición o deba ser forzada a descender antes. Las elevaciones deben ser completadas del despegue hasta el aterrizaje.
- En combinación, cada posición debe ser sostenida por una rotación y media antes de cambiar a la próxima.
- Los hombros del hombre no deben ser utilizados para descender de una elevación y el descenso no debe verse interrumpido desde el punto más alto hasta su posición final de aterrizaje.
- Se debe otorgar menor crédito a las elevaciones en donde la mujer toque con el freno de su pierna libre o utilice frenos durante el aterrizaje.
- En todas las elevaciones ambos patinadores deben mantener buena postura, espaldas firmes, piernas extendidas, pies rotados apuntando hacia afuera, y posiciones que se unan lo más parecidas posible.

2024.

-
- Los aterrizajes también deben ser con la mayor suavidad posible. La mujer debe ser colocada en la superficie en vez de “dejarla caer” a la posición de aterrizaje.
 - El hombre nunca debe elevar el peso de la mujer desde el suelo, solo debe elevar el peso de la mujer en su ascenso.
 - En las rotaciones del hombre nunca debe presionarse los filos internos adelante ni utilizar los frenos. Se debe utilizar una serie de Mohawks rápidos adelante y atrás logrando una posición de talón con talón para lograr las rotaciones.

Side by Side Jump/Spin:

Se evaluarán bajo las mismas reglas de la disciplina de Libre para los llamados del panel técnico.

Aclaraciones:

- Para las reglas generales referirse al documento de la disciplina de libre.
- Si el número de rotaciones es diferente (ejemplo: el hombre ejecuta un doble Axel y la mujer un Axel simple, el panel técnico llamará e ingresará el salto de menor valor).
- Si uno de los dos integrantes realiza un salto Under y el otro uno completo, el panel técnico llamará y cargará el salto de menor valor.
- Si se ejecutan trompos diferentes (ejemplo: el hombre realiza un Heel y la mujer un Camel, el panel técnico llamará e ingresará el trompo/elemento de menor valor).
- En general, cual sea el error cometido será considerado como si hubiese sido ejecutado por ambos patinadores.

Importante:

- Si uno de los miembros de la pareja interrumpe la combinación con un doble tres y el compañero no comete el error, la combinación se considerará interrumpida y aplicarán las reglas referentes a interrupciones de combo.
- Si uno de los miembros de la pareja ejecuta dos saltos de enlace y el otro uno, el combo se llamará con dos saltos de enlace.

2024.

- Si uno de los miembros de la pareja se cae y no continua el combo jump pero el otro miembro continua el combo, la combinación se llamará con caída y solo la parte realizada antes de la caída será evaluada. El controlador técnico deberá asegurarse con el Data Operator que los saltos ejecutados en la continuación no tengan crédito (*).

Interrupción de Combo Contact Spin:

Estas son las situaciones donde el combo de Contact Spin sufre una interrupción. Todas las partes del spin presentadas después del BREAK deberán ser marcadas con un * y no tendrá valor:

- Si el hombre realiza más de una rotación en dos pies durante un cambio de pie .
- Si hay un evidente cambio de eje entre una posición y la otra.
- Caída por alguno o ambos patinadores.
- Cualquier situación que implique una detención prolongada.

Todas las partes del Spin presentados después del Break serán destacadas (*) y no tendrá valor.

Todas las variaciones o posiciones ejecutadas después del BREAK serán consideradas realizadas y usadas.

Death Spiral y Camel Spiral

Cuando el hombre y la mujer establezcan las posiciones del espiral, deberán ejecutar el mínimo de una (1) revolución con las rodillas del hombre claramente en flexión y en pivot alrededor del freno.

Camel Spiral en Interno o Externo (solo tendrá Nivel Base): puntos clave para su confirmación

- El hombre deberá estar en una clara y centrada posición en pivot con el brazo de contacto totalmente extendido. Las caderas nunca deben estar por encima de la rodilla de base.
- Se debe observar un claro filo del hombre en la totalidad del espiral.
- La posición camel de la mujer: pierna libre (rodilla y talón) nunca deberán estar por debajo de la cadera.

2024.

Death Spiral

- Las caderas de la mujer deben estar a la misma altura de la rodilla de base y el arco deberá ser bien pronunciado. El filo deberá ser claro y continuo con la cabeza y los hombros cercanos a la superficie.
- Para el espiral interno la mujer debe estar en tres ruedas y nunca en dos, si esto sucede se llamará "No Level".

Footwork Sequence

Requerimientos para el Nivel Base:

- Los patinadores deben incluir pasos/pasos de enlace.
- El patrón es libre, debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ de la pista. Tiene un tiempo límite dependiendo de la categoría.

Niveles

<i>Level Base – StB</i>	<i>Level 1 – St1</i>	<i>Level 2 – St2</i>	<i>Level 3 – St3</i>	<i>Level 4 – St4</i>
Una footwork sequence que cumple con los requerimientos básicos y especificaciones para ser llamada.	Level B Y debe realizar 4 giros y debe incluir una (1) feature (elegida entre feature 1, 2 o 5 únicamente)	Level B Y debe realizar 6 giros y debe incluir dos (2) features diferentes (una de ellas debe ser feature 1, 2 o 5).	Level B Y debe realizar 8 giros y debe incluir tres (3) features diferentes.	Level B Y debe realizar 10 giros y debe incluir cuatro (4) features diferentes

2024.

Features

1. **Body movements**: se requieren *tres (3) body movements diferentes confirmados* por ambos patinadores para que se otorgue la feature. *Estos deberán ser uno de cada grupo de espacio: Alto, Medio, Bajo.*
2. **Choctaws**: los patinadores deben presentar *dos (2) choctaws, uno en sentido horario y el otro en sentido anti horario*. Solo se considerarán los choctaws de adelante hacia atrás.
3. **Cluster**: para ser considerado como feature, *se deben confirmar tres (3) giros presentados por ambos patinadores en el cluster.*
4. **Turns on different feet**: los giros confirmados requeridos para el nivel se deben presentar *tanto con el pie derecho como con el izquierdo o en sentido horario y anti horario para loops y travelings*. Deben estar distribuidos uniformemente entre el pie izquierdo/sentido anti horario y el pie derecho/sentido horario.
5. **Agarres**: Los patinadores deberán estar en agarre al menos *un 50% de la secuencia*. La posición mano en mano no será considerada como un agarre para esta feature.
- *El agarre podrá romperse en diferentes puntos a lo largo de la secuencia*, sin embargo, el tiempo total que los patinadores estén en agarre *debe equiparse en un 50%*.

(Las aclaraciones de Footwork Sequence serán las mismas que para la disciplina de Libre)

2024.

PENALIZACIONES

Arbitro

Sub divisional Copas: - 0.5 para las siguientes situaciones:

- Exceso en las revoluciones en las elevaciones
- Arrodillarse o permanecer en el suelo más de una vez o más de un máximo de 5 segundos (incluyendo inicio y final del programa)
 - Vestuario (con opinión de los jueces)
 - Tiempo de música desde el comienzo hasta el primer movimiento superior a los 10 seg.
 - Música inapropiada

Caidas

Sub Divisional A según reglamentación WS.

Sub divisional B: caída de un patinador 0.5 puntos, caída de dos patinadores 1.00 punto.

Sub divisional Copas: No habrá penalización solo Qoe -3 en el elemento con caída.

Panel Técnico

- Más posiciones de las permitidas para las combinaciones de trompos en contacto.
- Más posiciones de las permitidas en las combinaciones de elevaciones
- Un salto de más de una (1) rotación en la secuencia de pasos
- Elemento ilegal.

Descuento en Copas 0.5 puntos

Sub divisional B y A:

- Según reglas World Skate 2022.

CODIGO DE LOS ELEMENTOS TECNICOS PARA DECLARACION DE PROGRAMAS:

Combination Lift: **CLI**

Solo Lift: **SLi**

Contact Spin: **CtSp**

Death Spiral: **DS**

Camel Spiral: **CS**

Twist: **Tw**

Throw Jump: **Tj**

Figures: **Fig**

Serie de Palomas: **CSq**

Combination Jump: **CoJ**

Solo Jump: **SJu**

Combination Spin: **CSp**

Solo Spin: **SSp**

Footwork Sequence: **FoSq**

Choreo Step: **ChSt**

QOE POSITIVOS PARA TODAS LAS CATEGORIAS

Los jueces deberán evaluar el QOE basados en la siguiente guía:

- 0 Cuando el patinador logra las características básicas del elemento.
- +1 si el patinador logra 1 – 2 features.
- +2 si el patinador logra 3 – 4 features.
- +3 si el patinador logra 5 – 6 features.

Elevaciones
<ul style="list-style-type: none"> • Buen despegue y aterrizaje por ambos patinadores. • Correcta posición en el aire y buena artística. • Buen uso de la pista durante la ejecución del elemento. • Buena ejecución de los Mohawks por el hombre: pies cerca, rápidos y con filos claros. • Buena velocidad y fluidez. • Sin esfuerzo y sin tensión durante su ejecución por parte de ambos. • Ejecución con la estructura musical.

Throw jump
<ul style="list-style-type: none"> • Despegue original, creativo o difícil. (si la categoría lo permite) • Buena posición del hombre antes de arrojar a la mujer . • Buena posición en el aire de la mujer. • Buena extensión y aterrizaje creativo (si la categoría lo permite). • Buena altura de la dama en el aire. • Buen control y fluidez durante el aterrizaje. • Ejecución con la estructura musical.
Twist
<ul style="list-style-type: none"> • Buen despegue y aterrizaje por ambos patinadores. • Buena posición del hombre inmediatamente luego de arrojar. • Buen uso de la pista durante la ejecución del elemento. • Buena velocidad y ritmo del comienzo al final. • Buena altura de la dama en el aire. • Sin esfuerzo y sin tensión durante la ejecución por parte de ambos. • Ejecución con la estructura musical. • Claro y evidente Split de la dama.
Contact Spins
<ul style="list-style-type: none"> • Buen control durante la ejecución del elemento (entrada, rotación y salida) • Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. • Variaciones de dificultad (si la categoría lo permite) • Número balanceado de rotaciones en cada posición. • Número de rotaciones mayor al mínimo. • Originalidad y creatividad. • Continuidad , fluidez y facilidad en la ejecución del trompo. • Ejecución con la estructura musical.

2024.

Spirales
<ul style="list-style-type: none"> • Buena fluidez en entrada y salida. • Buen control y velocidad cuando la posición es alcanzada. • Buena calidad de posición por ambos patinadores (pivot del hombre y posición de la mujer) • Filo claro y constante en el pivot. • Posición controlada durante la entrada. • Sin esfuerzo y sin tensión durante su ejecución por parte de ambos. • Originalidad y creatividad. • Ejecución con la estructura musical. • Número de rotación mayor al mínimo requerido.
Side by side jumps
<ul style="list-style-type: none"> • Despegue original, creativo o difícil. (si la categoría lo permite) • Pasos claros - reconocidos y movimientos de patinaje ejecutados justo antes del despegue. (si la categoría lo permite) • Posición difícil y artística en el aire y/o comenzar a rotar tarde. (si la categoría lo permite) • Muy buena altura y longitud (parábola). • Buena extensión durante el aterrizaje y/o salida original y creativa. • Muy buena fluidez en la entrada y salida (también durante la ejecución de un combo). • Buen unísono y cercanía durante la ejecución del elemento. • Sin esfuerzo y sin tensión durante la ejecución del elemento (ej: que el salto luzca sin fuerza aparente) • Ejecución con la estructura musical.

2024.

Side by side spins
<ul style="list-style-type: none">• Buen control del trompo durante su ejecución (entrada, rotación, salida, cambio de pie).• Buena habilidad en centrar el trompo rápidamente.• Número balanceado de rotaciones en cada posición (combinación de trompos).• Buena posición igualada por ambos patinadores.• Buen unísono y distancia durante la ejecución del elemento.• Buena velocidad y aceleración durante la ejecución.• Número de rotaciones mayor al mínimo requerido (solo spin).• Ejecución con la estructura musical.
Footwork Sequenc
<ul style="list-style-type: none">• Filos profundos y limpios (incluyendo entrada y salida de un cambio de dirección).• Limpieza/claridad y precisión.• Buen control e involucramiento de todo el cuerpo.• Buena energía de ejecución.• Buena velocidad y aceleración durante la ejecución.• Ejecución del elemento con la estructura musical.• Buen unísono• Creatividad y originalidad.• Musicalidad• Patrón intrincado• Distribución de pasos/giros a lo largo de la superficie de patinaje

2024.

Choreo Sequence

- **Nuevos pasos, nueva secuencia de pasos.**
- **Patrón complejo.**
- **Originalidad.**
- **Variedad.**
- **Musicalidad.**
- **Ejecución del elemento con el tema y la estructura musical.**
- **Movimientos claros.**
- **Buena energía.**
- **Buen control e involucramiento de todo el cuerpo.**

Figuras y Serie de palomas

- **Posición de dificultad en una posición base ejecutada correctamente:**
- **Muy buen filo durante la ejecución.**
- **Figuras con variaciones de dificultad: ej: en dirección horaria y anti-horaria, camel sit camel, cambio ejecutado por un salto, etc.**
- **Excelente posición.**
- **Excelente control y proyección de trompo.**
- **Muy buena cobertura de la superficie, velocidad y desplazamiento.**
- **Fluidez, la figura luce sin esfuerzo aparente.**
- **En timing musical.**

2024.

QOE NEGATIVOS PARA TODAS LAS CATEGORIAS

Errores donde el QOE DEBE ser el que se presenta	Valores	Errores donde el QOE puede variar	Valores
Saltos - Saltos arrojados			
Caída	-3	Lento, sin altura, sin desplazamiento, mala posición en el aire	-1 o -2
Downgraded (<<<)	-3	Underrotated (<)	-1
Aterrizaje en dos pies	-3	Half rotated (<<)	-2
Diferentes rotaciones entre ambos	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2
Stepping out	-2 o -3	Sin fluidez y ritmo entre los saltos de una combinación	-1 o -2
Ambas manos en el suelo durante el aterrizaje	-3	Aterrizaje incorrecto (mala posición/filo incorrecto/en freno)	-1 o -2
Doble tres o medio toe loop luego del aterrizaje	-2 o -3	Preparación larga	-1 o -2
Directo y prolongado aterrizaje sobre el freno	-3	Falta de unísono	-1 o -2
		Distancia mayor a 1.5 mts entre los patinadores	-1 o -2
		Una mano o pierna libre en el suelo durante el aterrizaje Lutz no edge	-1 -2

2024.

Twist			
Caída	-3	Sin altura y/o sin distancia	-1 a -3
Caída de la dama sobre el hombre	-2 or -3	Despegue malo (sin velocidad, sin asistencia de freno)	-1 o -2
Si la dama no es recibida por el hombre	-2 or -3	Usar los hombros del hombre para la recepción	-1 o -2
Aterrizaje en dos pies	-2 or -3	Aterrizaje pobre (sin velocidad, posiciones incorrectas, la posición no es cara a cara)	-1 o -2
Dos manos en la superficie durante el aterrizaje	-2 or -3	No recibir a la mujer por la cintura	-2
Downgrade (<<<)	-3	Preparación larga	-1
		El hombre en dos pies	-1
		Underrotated (<)	-1
		Half rotated (<<)	-2
		Una mano o pierna libre sobre el suelo en el aterrizaje	-1
		Brazos no estirados al arrojar	-2

2024.

Spins -Contact Spins			
Caída	-3	Posición incorrecta, lento, desplazado	-1 a -3
Dos manos en el suelo para evitar la caída	-3	Lay over Camel (pierna por encima de la mujer) si la pierna libre no pasa por encima al menos dos veces consecutivas	-2
Sit spin levantado en dos pies	-3	Incorrecto cambio de pie (frenos, filos incorrectos o poco claros)	-1 a -3
Invertido con la pierna doblada para llegar al mínimo de rotaciones	-2 o -3	Una mano sobre la superficie por perdida de balance	-2 o -3
Sit Spin sin verticalización antes del descenso	-2 o -3	Falta de unísono o gran distancia entre los patinadores	-1 a -3
Pumping	-2 o -3	Impossible sit, si la dama usa la pierna libre la salida de la posición sentada.	-2
		Impossible sit, si el filo externo del hombre es poco claro durante la totalidad del trompo	-2
		Sit Spin con freno en la salida	-2
		Cambio de pie con cambio de eje	-2
		Movimiento/No centralizado	-2 o -3
		Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2
		Dos pies en la superficie entre los trompos de un combo	-2

2024.

Footwork Sequence			
Caída	-3		
Falta de ejecución en pasos/cambio de direcciones por medio patrón	-2 o -3	Tropezón Fuera de tiempo Falta de unisono Patrón pobre Pobre velocidad y aceleración Filos pobres Falta de musicalidad Distribución pobre	-1 o -2 -1 o -2 -1 o -2 -2 -1 -2 -1 a -3 -2
Lift			
Caída	-3	Posición incorrecta en el aire y/o durante aterrizaje	-1 a -3
Problemas graves en despegue (frenos)	-3	Mala calidad de despegue (fluidez)	-1
Caída de la mujer sobre el compañero	-2 o -3	Despegue incorrecto	-2
Despegue o aterrizaje de la mujer en dos pies	-2 o -3	Falta de velocidad y/o recorrido en la elevación	-1 a -3
Utilizar los hombros del hombre para aterrizar	-2 o -3	Mohawks incorrectos	-1 a -3
Para elevaciones por debajo de la cabeza: sentarse sobre la espalda u hombros del varón	-3	Uso de frenos en los Mohawks	-2
		Preparación larga	-1
		Mano, Pierna libre o freno en el suelo durante aterrizaje	-1

2024.

Spirales			
Caída	-3	Mala posición de la dama (mala posición invertida, sin estar al nivel de la rodilla portante en el “de la muerte”, pierna libre caída en camel)	-1 a -3
Incorrecta posición del pivot	-2 o -3	Errores en la salida	-1 a -3
		Lento o disminución la velocidad	-1 o -2
		Filo de la dama no limpio o poco claro	-1 o -2
		Mala posición de hombre	-1
		Filo del hombre sin fluidez	-2
		No tension	-2
Choreo Sequence			
Caída	-3	Falta de control	-1 o -2
		Malas posiciones	-1 o -2
		Falta de unísono	-1 o -2
		Sin relación con la música	-1 o -2
		Patron pobre	-2
		Energia pobre	-1 o -2
		Performance Pobre	-1 o -2
		Pobre originalidad	-1
		Fuera de musicalidad	-1 o -3

Figuras y Serie de Palomas			
Caída previa (preparación) o durante a la ejecución del elemento.	-3	Figura pobre en filos.	-1 a -3
Dos manos sobre la superficie para evitar la caída.	-3	Desplazamiento o velocidad pobre.	-1 a -3
Figuras pobres en posición (Llamadas, pero al límite de ejecución).	-2 o -3	Toque de la pierna libre y reanudar la ejecución.	-2

2024.

LLAMADOS E INGRESO DE DATOS ESPECIALIDAD PAREJAS SUB DIVISIONALES A, B y COPAS

- **Sub divisional B y Copas:** todas las categorías se cargan en Youth, free program (sin el check),
- **Sub divisional A:** todas las categorías se deberán cargar en Youth, free program (tanto en programa corto como en largo, sin el check).

No habrá bonus time.

- **Las figuras que no tienen elevación del suelo o no sobrepasen con la cadera la cabeza del caballero, solas o combinadas** (no aparecen en el sistema); deberán ser llamadas e ingresadas con la elevación de menor valor: **Solo lift Axel Level Base.**
- **Serie de palomas con tres posiciones distintas** será ingresada como **Choreo step.**
- **Trompos de contacto de circunferencia grande** serán ingresados con el nombre del trompo de contacto de menor valor (**Upright**).

COMPONENTS

Los **componentes** son juzgados con los mismos límites de puntuación de cada Sub divisional del patinaje libre. En la Copa Roberto Rodriguez solo serán juzgados “Skating Skills” y “Performance”.
Transitions y Choreography cargar 0.25

En la Copa Gonzalez Molina serán juzgados los cuatro (4) componentes

Sub Divisional B máximo 5.00

Sub Divisional A máximo 7.00

Siguiendo las indicaciones arriba mencionadas, todas las categorías de parejas de la Divisional Nacional (Sub divisionales A, B y Copas) pueden ser juzgadas con el Sistema Rollart

ELEMENTOS TÉCNICOS DE PAREJAS:

- Lift (solas o combinadas) – (Solo Lift – Combo Lift)
- Side by Side Jump (solo o combo)
- Side by Side Spin (solo o combo)
- Throw jumps
- Twist Jump*
- Contact Spins
- Camel spirals
- Death Spiral*
- Footwork sequence
- Secuencia coreográfica*

2024.

*Elementos técnicos que no se encuentran en las copas.

GENERAL:

- La categoría será marcada por el integrante de mayor edad.
- No hay restricciones respecto a la altura de los patinadores.
- Si una pareja se disuelve y alguno o los integrantes reinician la especialidad con un nuevo/a compañero/a, pueden descender como máximo una categoría, o sea, a la inmediata inferior de su última participación. En el caso que la especialidad la reinic peace con un/a compañero/a de su misma categoría, DEBERÁN permanecer en la última categoría donde participaron sin tener permitido descender.
- Los programas y tiempos de música en la sub divisional Copas (RR y GM) y sub divisional B son MÁXIMOS y comenzarán a contar desde el inicio musical. En ambas sub divisionales los elementos son máximos, si la pareja no realiza uno de ellos no llevará descuento por faltante de elemento ya que puede optar no realizar uno/s de ellos. El único elemento obligatorio es la Fo Sq , que de no realizarla se descontara por elemento faltante según categoría.

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 QOE 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).

Saltos: 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, cohete, 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 improperios 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 (Infnati 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 anunciaror.
- 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.