



**REGLAMENTO PARA  
COMPETICIONES DE PATINAJE ARTÍSTICO 2020**  
Traducido al castellano

**EN CASO DE INTERPRETACIÓN DEL CONTENIDO,  
PREVALECE LA VERSIÓN EN INGLÉS**

**LIBRE**

By World Skate Artistic Technical Commission

---

---



**WORLD  
SKATE**

# Índice

<b>1. PROPIEDAD</b> .....	<b>5</b>
<b>2. LIBRE</b> .....	<b>5</b>
2.1. REQUISITOS DE VESTUARIO .....	5
2.2. CALENTAMIENTO DE LA COMPETICIÓN.....	6
<b>3. CONTENIDO TÉCNICO</b> .....	<b>6</b>
3.1. DEFINICIONES INICIALES .....	6
3.2. GENERALIDADES .....	7
3.3. PROGRAMA CORTO .....	7
Programa corto Júnior y Sénior.....	7
Programa corto Cadete y Juvenil .....	7
Programa corto Infantil.....	8
3.4. PROGRAMA LARGO .....	8
Programa largo Júnior y Sénior.....	8
Programa largo Juvenil .....	8
Programa largo Cadete .....	9
Programa largo Infantil .....	9
Programa largo Alevín.....	9
Programa largo Benjamín .....	10
<b>4. ELEMENTOS TÉCNICOS</b> .....	<b>10</b>
4.1. SALTOS.....	10
Porcentajes que incrementan el valor de los saltos .....	10
Aclaraciones .....	11
4.2. PIRUETAS .....	12
Entrada difícil .....	12
Variaciones difíciles de las posiciones básicas.....	13
Piruetas de una posición .....	16
Piruetas combinadas.....	17
Variaciones difíciles.....	17
Aclaraciones .....	18
4.3. SECUENCIA DE PASOS .....	20
Definiciones .....	20
Niveles .....	21
Tipos de Features .....	21
Aclaraciones .....	21
4.4. SECUENCIA COREOGRÁFICA .....	22
<b>5. QOE</b> .....	<b>22</b>
5.1. QOE POSITIVO .....	22
Features .....	23
5.2. QOE NEGATIVO .....	24
<b>6. COMPONENTES ARTÍSTICOS</b> .....	<b>25</b>
6.1. CATEGORÍAS E IMPRESIÓN ARTÍSTICA .....	25
<b>7. PENALIZACIONES</b> .....	<b>26</b>
7.1. Penalizaciones del Juez Árbitro .....	26
7.2. Penalizaciones del Panel Técnico .....	26
<b>8. DESCRIPCIÓN GENERAL DE SALTOS DE LIBRE</b> .....	<b>27</b>

## 1. PROPIEDAD

---

Este documento ha sido escrito y editado por la WORLD SKATE ARTISTIC TECHNICAL COMMISSION, así que no puede ser copiado.

## 2. LIBRE

---

La competición consta de dos partes: programa corto y programa largo.

Programa corto

- Júnior y Sénior 2:45 minutos +/- 5 segundos.
- Cadete y Juvenil 2:30 minutos +/- 5 segundos.
- Infantil 2:00 minutos +/- 5 segundos.

Programa largo

- Júnior y Sénior Femenino de 4:15 a 4:30 minutos.
- Júnior y Sénior Masculino 4:30 minutos +/- 10 segundos.
- Juvenil 4:00 minutos +/- 10 segundos.
- Cadete 3:30 minutos +/- 10 segundos.
- Infantil 3:15 minutos +/- 10 segundos.
- Alevín 2:45 minutos +/- 10 segundos.
- Benjamín 2:30 minutos +/- 10 segundos.

La puntuación para ambos programas constará de dos partes:

- Contenido técnico.
- Componentes artísticos.

### 2.1. Requisitos de vestuario

---

- En todas las competiciones de patinaje sobre ruedas, el vestuario de hombres y mujeres debe estar en consonancia con el carácter de la música, pero no deben causar vergüenza para el patinador, los jueces o los espectadores. **No es necesario que el vestuario del entrenamiento guarde relación con el carácter de la música; sin embargo, todas las demás reglas de vestuario se aplicarán durante el entrenamiento.**
- Los trajes con mucho escote o que muestren descubierta la zona del diafragma se consideran vestuario de show y no son adecuados para un campeonato de patinaje.
- Cualquier pieza del traje, incluidos los collares, adornos, plumas, etc., deben estar bien fijados para no caerse y entorpecer a los siguientes concursantes. **La pedrería, cristales, espejos, botones, tachuelas, perlas y medias perlas de más de 4mm NO ESTÁN PERMITIDAS. Se permiten lentejuelas de cualquier tamaño pegadas o cosidas. Todos los adornos decorativos deben estar fijados de manera segura con pegamento o estar cosidos a la tela.**
- El traje de la mujer debe estar construido para cubrir completamente las caderas y la parte posterior. Los leotardos de corte francés están estrictamente prohibidos, es decir, leotardos con el corte por encima del hueso de la cadera. **Los materiales transparentes SE PERMITEN SOLO EN LOS BRAZOS, PIERNAS; HOMBROS Y ESPALDA (por encima de la cintura).**
- El traje del hombre no debe ser sin mangas. El escote del traje no debe mostrar el torso más de tres (3) pulgadas u ocho (8) centímetros por debajo de la clavícula. Los materiales con apariencia de desnudez **(tanto la tela completa como la red o rejilla) o desnudez completa, NO ESTÁN PERMITIDOS. Los materiales transparentes SE PERMITEN SOLO EN LOS BRAZOS Y LOS HOMBROS.** La camisa del hombre no debe desprenderse de la cintura del pantalón durante la ejecución, para no mostrar el abdomen desnudo.
- No se permiten accesorios de ninguna naturaleza. Esto significa que el traje permanece igual durante la realización de un disco, sin adiciones durante el mismo, es decir, sin uso de accesorios de ningún tipo de principio a fin.
- Pintarse cualquier parte del cuerpo se considera un “show” y no está permitido.
- Las penalizaciones resultantes de la violación de las reglas de vestuario serán de 1.0.

Para las deducciones de vestuario, los Árbitros tendrán en cuenta la opinión de los jueces.

## 2.2. Calentamiento de la competición

- El calentamiento de la competición será considerado como parte del evento. Como tal, se aplicarán todas las normas de interrupción del patinaje.
- En patinaje libre el tiempo de calentamiento se basa en el tiempo del programa y, si el tiempo lo permite, más dos minutos (2:00). El locutor informará a los concursantes cuando quede un minuto (1:00) en su período de calentamiento.
- En eventos de patinaje libre, normalmente no habrá más de seis (6) participantes en cada grupo de calentamiento para las categorías Cadete, Juvenil, Júnior y Sénior y ocho (8) para el resto.
- El próximo patinador en competir podrá usar la pista durante la exhibición de las puntuaciones del patinador anterior.
- Al finalizar el período de calentamiento, se permitirá al primer patinador hasta un (1.0) minuto antes de que tenga que entrar a pista.
- Para Situaciones excepcionales con respecto al número de participantes y/o limitaciones del tiempo, el ATC puede decidir no aplicar esta regla.

## 3. CONTENIDO TÉCNICO

El contenido técnico es la suma de los valores dados a cada elemento técnico presentado por el patinador. Para conocer los valores de los elementos individuales, por favor, consúltese la hoja de Excel.

Los elementos técnicos que serán evaluados son:

- Saltos.
- Piruetas.
- Secuencias de pasos.
- Secuencias coreográficas.

### 3.1. Definiciones iniciales

- **Llamar (Call):** es la validación de un elemento por el Especialista Técnico. Podrá ser completa, parcial, aumentando o devaluando el valor, según cada caso y acorde con la normativa. La acción de validar un ítem se conocerá como “llamada”.
- **Salto Suelto (Solo Jump):** cualquier salto con entrada, salida y fase de vuelo reconocida. Es un salto realizado de manera aislada, es decir, que se realiza suelto.
- **Combinado de saltos (Combo Jump):** mínimo de dos saltos consecutivos en los que el filo de aterrizaje del primer salto es el filo de entrada del segundo. Cualquier cambio de pie implicará que el combinado se rompe y los saltos se considerarían como dos Saltos sueltos. La secuencia de saltos, por tanto, desaparece.
- **Elemento de salto:** salto suelto o combinado de saltos.
- **Saltos de conexión (no jumps):** son saltos de una rotación que se realizan dentro del combinado de saltos, por eso se llaman “saltos de conexión”. No tendrán valor (excepto en Benjamín y Alevín) y tendrán el código “NJ” (no jump). Sin embargo, el primer y último salto de un combinado serán llamados y, por lo tanto, tendrán valor en el total del combinado, aunque sean saltos de una rotación. Por ejemplo: 1Lo+1Lo o 2T+NJ+1S.
- **Posición en una pirueta:** la posición en una pirueta se define por el filo, el pie y la posición del cuerpo. Las *posiciones básicas* son:

Alta (Upright)

Baja (Sit)

Camel (Camel)

Todas ellas tendrán su correspondiente pie y filo para definir las. Cualquier cambio de pie, filo o posición del cuerpo significará que hay dos posiciones diferentes. También existen las *variaciones difíciles de las posiciones básicas*. Si se ejecutan juntas (básica + variación), implicará dos (2) posiciones diferentes. Por ejemplo: Camel + Camel Forward = 2 posiciones.

- **Otras posiciones de las piruetas que pueden ser llamadas porque tienen valor base definido en el sistema son:**

Talón (Heel)  
Broken  
Reversada (Inverted)

- **Pirqueta Suelta (Solo Spin):** pirqueta de una sola posición, con un solo filo y pie.
- **Pirqueta Combinada (Combo Spin):** cualquier pirqueta en la que haya un mínimo de dos posiciones (con o sin cambio de pie, filo o posición). Por ejemplo: Camel (pie izquierdo) + Camel (pie derecho).
- **Features:** son características (particularidades o rasgos) positivas que aumentarán el valor base de un elemento.

### 3.2. Generalidades

---

- Todos los intentos ocuparán una caja en el sistema y, por tanto, todos los intentos adicionales no tendrán valor (0).
- **Los elementos en exceso serán llamados por el Panel Técnico, pero no recibirán valor (0). Estos NO serán considerados elementos ilegales y NO serán penalizados.**
- El mismo combinado de saltos y la misma pirqueta combinada (posición, filo y dirección) no se puede realizar más de una vez. **Si esto ocurre, el segundo combinado de saltos o la segunda pirqueta combinada no recibirá valor. NO se considerará elemento ilegal y NO se penalizará.**
- Para cada salto del combinado de saltos que no sea un salto de conexión, se añadirá un porcentaje al valor base.
- Arrodillarse, estirarse o tumbarse en el suelo está permitido una (1) sola vez durante un máximo de cinco (5) segundos.
- **En la hoja del contenido técnico del programa, es obligatorio indicar el tiempo en el que empieza la secuencia de pasos y especificar dónde el patinador intentará un Lutz.**

### 3.3. Programa Corto

---

**En todos los programas cortos, el mismo salto se puede hacer una sola vez, exceptuando un (1) salto que el patinador elija, que podrá realizarse dos veces. Cuando un salto se realice dos veces, como mínimo una debe ser en un combinado.**

#### Programa corto Júnior y Sénior

---

- Áxel - sencillo, doble o triple.
- Combinado de saltos de dos (2) a cuatro (4) saltos, incluyendo los saltos de conexión (saltos de una rotación). Para calcular el valor del combinado, los saltos de conexión no serán contados.
- Solo Jump - sencillo, doble, triple... (no puede ser un Áxel).
- Solo Spin.
- Una pirqueta combinada. Una de las posiciones tiene que ser una Sit. Máximo cinco (5) posiciones.
- Secuencia de pasos de **máximo cuarenta (40) segundos.**

#### Programa corto Cadete y Juvenil

---

- Áxel - sencillo, doble o triple.
- Combinado de saltos de dos (2) a cuatro (4) saltos, incluyendo los saltos de conexión (saltos de una rotación). Para calcular el valor del combinado, los saltos de conexión no serán contados.
- Solo Jump - sencillo, doble, triple... (no puede ser un Áxel).
- Solo Spin.
- Una pirqueta combinada. Una de las posiciones tiene que ser una Sit. Máximo cinco (5) posiciones.
- Una secuencia de pasos. Juvenil: máximo nivel 4, **máximo cuarenta (40) segundos.**  
**Cadete: máximo nivel 3, máximo treinta (30) segundos.**

## Programa corto Infantil

---

- Áxel - Sencillo.
- Combinado de saltos de dos (2) a cuatro (4) saltos incluyendo los saltos de conexión (solo dobles, excluyendo doble Áxel). Los triples no están permitidos. Para calcular el valor del combinado, los saltos de conexión no serán contados.
- Solo Jump - sencillo o doble (no puede ser un Áxel).
- Una (1) pirueta combinada de un máximo de dos (2) posiciones. Las posiciones DEBEN ser una Sit combinada con una Camel (exterior atrás o exterior adelante).
- Una (1) Solo Spin. TIENE QUE SER una Camel (exterior atrás o exterior adelante, pero NO se puede realizar la misma Camel usada en la pirueta combinada).
- Una secuencia de pasos de nivel 3 como máximo y de máximo treinta (30) segundos.

## 3.4. Programa largo

---

### Programa largo Júnior y Sénior

---

#### Saltos:

- Máximo ocho (8) saltos para las mujeres y nueve (9) para los hombres excluyendo los saltos de conexión de una (1) rotación en el combinado de saltos.
- Máximo tres (3) combinados de saltos.
- El número de saltos del combinado no puede ser superior a cinco (5), incluyendo los saltos de conexión.
- El valor técnico se dará solo a los dobles y triples del combinado.
- Es obligatorio realizar un Áxel (sencillo, doble o triple) que puede presentarse también en un combinado.
- Áxel, dobles y triples no se pueden realizar más de dos veces. Si se ejecutan **dos veces**, como mínimo una tiene que ser en un combinado.

#### Piruetas:

- **Deben realizarse un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) piruetas.** Una de las piruetas DEBE ser una combinada (máximo cinco (5) posiciones) y debe incluir una Sit y **una de las piruetas DEBE ser una Solo Spin.** La misma pirueta no puede ejecutarse más de dos veces en el programa (es decir, máximo dos Inverteds, máximo dos Broken, máximo dos Heels adelante, etc.). Las tres piruetas tienen que ser diferentes.

#### Secuencias de pasos:

- Una (1) secuencia de pasos, **máximo cuarenta (40) segundos.**
- Una (1) secuencia coreográfica.

### Programa largo Juvenil

---

- Máximo ocho (8) saltos para las mujeres y nueve (9) para los hombres excluyendo los saltos de conexión de una (1) rotación en el combinado de saltos.
- Máximo tres (3) combinados de saltos.
- El número de saltos del combinado no puede ser superior a cinco (5), incluyendo los saltos de conexión.
- El valor técnico se dará solo a los dobles y triples del combinado.
- Es obligatorio realizar un Áxel (sencillo, doble o triple), que puede ser presentado en un combinado.
- Áxel, dobles y triples no se pueden realizar más de dos veces. Si se ejecutan **dos veces**, como mínimo una tiene que ser en un combinado.
- **Deben realizarse un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) piruetas.** Una de las piruetas DEBE ser una combinada (máximo cinco (5) posiciones) y debe incluir una Sit y **una de las piruetas DEBE ser una Solo Spin.** La misma pirueta no puede ejecutarse más de dos veces en el programa (es decir, máximo dos Inverteds, máximo dos Heels adelante, etc.). La Broken no está permitida. Las tres piruetas tienen que ser diferentes.
- Una (1) secuencia de pasos de nivel 4 como máximo, **máximo cuarenta (40) segundos.**
- Una (1) secuencia coreográfica.

## Programa largo Cadete

---

- Máximo ocho (8) saltos excluyendo los saltos de conexión de una (1) rotación de los combinados.
- Máximo dos (2) combinaciones de saltos permitidas.
- El número de saltos del combinado no puede ser superior a cinco (5) incluyendo los saltos de conexión.
- El valor técnico se dará solo a los dobles y triples del combinado.
- Es obligatorio realizar un Áxel (sencillo, doble o triple), que puede ser presentado en un combinado.
- Áxel, dobles y triples no se pueden realizar más de dos veces. Si se ejecutan **dos veces**, como mínimo una tiene que ser en un combinado.
- **Deben realizarse un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) piruetas.** Una de las piruetas DEBE ser una combinada (máximo cinco (5) posiciones) y debe incluir una Sit y **una de las piruetas DEBE ser una Solo Spin.** La misma pirueta no puede ejecutarse más de dos veces en el programa (es decir, máximo dos Inverteds, máximo dos Heels adelante, etc.). La Broken no está permitida. Las tres piruetas tienen que ser diferentes.
- Una (1) secuencia de pasos de nivel 3 como máximo, **máximo treinta (30) segundos.**

## Programa largo Infantil

---

- Máximo diez (10) saltos permitidos, excluyendo los saltos de conexión (doble Áxel y triples no están permitidos).
- Máximo dos (2) combinados de saltos.
- El número de saltos del combinado no puede ser superior a cinco (5).
- **El valor técnico del combinado se otorgará solo a los Áxels y dobles.**
- Es obligatorio realizar un Áxel, que puede ser presentado en un combinado.
- Áxel y dobles no se pueden realizar más de dos veces. Si se ejecutan **dos veces**, como mínimo una tiene que ser en un combinado.
- **Deben realizarse un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) piruetas.** Una de las piruetas DEBE ser una combinada (máximo cuatro (4) posiciones) y debe incluir una Sit y **una de las piruetas DEBE ser una Solo Spin.** La misma pirueta no puede ejecutarse más de dos veces en el programa (es decir, máximo dos Inverteds, máximo dos Heels adelante, etc.). La Broken no está permitida. Las tres piruetas tienen que ser diferentes.
- Una (1) secuencia de pasos de nivel 3 como máximo, **máximo treinta (30) segundos.**

## Programa largo Alevín

---

- Máximo doce (12) saltos de una (1) rotación. En este cómputo de doce (12) saltos, se pueden realizar Áxel, doble Toe-Loop y doble Salchow.
- Máximo dos (2) combinados de saltos.
- El número de saltos del combinado no puede ser superior a cinco (5).
- Es obligatorio realizar un Áxel, que puede ser presentado en un combinado.
- Áxel y dobles no se pueden realizar más de dos veces. Si se ejecutan **dos veces**, como mínimo una tiene que ser en un combinado.
- El mismo salto de una rotación puede presentarse un máximo de tres (3) veces.
- En el programa, TIENE QUE HABER como mínimo un elemento tipo “toe” (sencillo o doble).
- **Máximo dos (2) piruetas.** Una de ellas DEBE ser una pirueta combinada (máximo tres (3) posiciones) y debe incluir una Sit. (Broken, Heel y **Inverted NO están permitidas**). Las dos piruetas deben ser diferentes.
- Una (1) secuencia de pasos de nivel 2 como máximo, **máximo treinta (30) segundos.**

## Programa largo Benjamín

---

- Se permite un máximo de doce (12) saltos de una (1) rotación, incluyendo el Waltz jump.
- Máximo dos (2) combinados de saltos.
- El número de saltos del combinado no puede ser superior a cinco (5).
- El mismo salto de una rotación puede presentarse un máximo de tres (3) veces.

- **Se deben realizar dos (2) piruetas.** Una de ellas DEBE ser una combinada (máximo tres (3) posiciones). SOLO se permiten piruetas altas (Upright) y bajas (Sit). Las dos piruetas deben ser diferentes.
- Una (1) secuencia de pasos de máximo nivel 1. Los cuatro (4) pasos y giros que se contarán para lograr el nivel son: cruzado por delante, tres interior, tres exterior y mohawk abierto. **Máximo treinta (30) segundos.**

## 4. ELEMENTOS TÉCNICOS

### 4.1. Saltos

Un salto se considerará **Under rotated** si el número de rotaciones es incompleto por 1/4 o menos de rotación. Se indicará con el símbolo "<". El sistema disminuirá el valor base del salto un 30% para saltos de una (1) sola vuelta y dobles, y un 20% para triples y cuádruples.

Un salto se considerará **Half rotated** si el número de vueltas es incompleto por **más de 1/4 hasta e incluida** 1/2 rotación. Se indicará con el símbolo "<<". El sistema disminuirá el valor base del salto un 50% para saltos de una (1) vuelta y dobles, un 40% para triples y un 30% para cuádruples.

Un salto se considerará **Downgraded** si falta más de 1/2 vuelta sobre el total de rotaciones requeridas. Se indicará con el símbolo "<<<". El sistema asignará el valor del salto de una rotación menos, por ejemplo, un triple Salchow downgraded tendrá el valor de un doble Salchow.

El mismo símbolo (<<<) será aplicado a los saltos que pueden ser comidos en la entrada como el Toe-Loop **y el Salchow**. El Toe-Walley será llamado y contado como un Toe-Loop.

### Porcentajes que incrementan el valor de los saltos

Lo siguiente será aplicado para todas las situaciones en donde los saltos tendrán su valor base incrementado por un porcentaje:

- Si un salto es ejecutado después de la mitad del programa, se incrementará un 10% su valor base **en el programa largo de las categorías Cadete, Juvenil, Júnior y Sénior.**
- Si un salto se presenta en combinación, tendrá un porcentaje de incremento:
  - 2% Toeloop y Salchow.
  - 7% Flip, Lutz y Loop.
  - 8% Axel.
  - 9% doble Toeloop y doble Salchow.
  - 14% doble Flip, doble Lutz y doble Loop.
  - 15% doble Axel.
  - 16% triple Toeloop y triple Salchow.
  - 21% triple Flip, triple Lutz y triple Loop.
  - 22% triple Áxel.
  - 23% cuádruple Toe Loop y cuádruple Salchow.
- Si los saltos son presentados en una combinación sin uso de saltos de conexión, los porcentajes serán los siguientes:
  - 10% doble-doble (solo para Alevín e Infantil).
  - 20% doble-triple/triple-doble.
  - 30% triple-triple.

**Nota: Doble Áxel se considera como un 'triple' para este propósito.**

ITEM	ACLARACIÓN
Saltos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un “Toe-Loop salvado” (cuando el patinador utiliza un toe-loop entre los saltos de un combinado para salvar el elemento por una pérdida de control), será considerado como un “Stepping out” por los jueces, que otorgarán QOE negativo al salto ejecutado justo antes y el “Toe-Loop salvador” será llamado como NO JUMP, ocupando una caja.</li> <li>• En todas las categorías excepto Benjamín, donde Áxel y dobles (Alevín e Infantil) o Áxel, dobles y triples (de Cadete a Sénior) pueden realizarse dos veces. Si se presentan dos veces, uno debe estar en combinado. Por ejemplo, si el patinador cae en el 2F suelto y luego cae de nuevo en el 2F que se supone que es el primer salto del combinado, el sistema considerará el segundo 2F como un Solo Jump y no se considerará en el valor del contenido técnico.</li> <li>• El salto de Waltz será aceptado como intento del elemento obligatorio Áxel.</li> <li>• El Panel Técnico solo puede ver la repetición a <b>velocidad normal</b> para determinar la degradación en la entrada (normalmente en el Toe-Loop, Salchow, Loop).</li> <li>• El Panel Técnico tiene la autoridad de no llamar saltos sueltos que sean realizados en una transición y tengan clara intención coreográfica (excepto en Benjamín y Alevín).</li> <li>• Los saltos Half rotated en los que los patinadores se abren desde la posición de envuelta en el aire y aterrizan en posición abierta (aterrizaje no codificado) se llamarán DOWNGRADED.</li> </ul>
Combo Jumps	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los saltos de conexión Under-rotated entre los saltos dobles y triples de una combinación disminuirán la calidad del siguiente salto. Por ejemplo, 2Lo-1Th (under o half)-2S. El 2S no tendrá un buen QOE.</li> <li>• Es necesario un mínimo dos (2) saltos para llamar un combinado.</li> <li>• Si entre los dobles y/o triples hay más de un salto de conexión, el siguiente doble o triple será evaluado por los jueces:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Con un QOE máximo de +1 si el número de saltos de conexión es de dos (2).</li> <li>- Con un QOE máximo de 0 si el número de saltos de conexión es de tres (3).</li> </ul> </li> <li>• En general, el salto del combinado debe continuar sobre el mismo pie de aterrizaje del salto anterior.</li> <li>• Un doble tres al aterrizaje de cualquier salto detendrá el combo. La parte ejecutada correctamente se considerará en la puntuación técnica.</li> <li>• En general, debería haber al menos media revolución de un salto en el aire, se permitirá un giro de tres antes de continuar el combinado.</li> </ul>
Lutz	<p>Es responsabilidad del Panel Técnico llamar el Lutz si se cumplen las características técnicas requeridas. De lo contrario, el Panel Técnico llamará “Lutz no edge” y el sistema le dará al elemento un 50% de su valor y los jueces lo valorarán de acuerdo con las pautas.</p>
Llamadas	<p>Todos los saltos y combinados de saltos serán llamados por el Panel Técnico. El sistema y el Juez Árbitro comprobarán si deben ser contados basándose en las reglas y limitaciones.</p>
Saltos en exceso	<p>Cuando un patinador realiza más saltos de los permitidos, el sistema no contabilizará el valor de los saltos en exceso a la suma global.</p>

## 4.2. Piruetas

---

Una pirueta se considerará “realizada” cuando el patinador complete un mínimo de tres (3) rotaciones para la Solo Spin y dos (2) rotaciones para la combinada. El Panel Técnico llamará la pirueta cuando las características básicas estén bien ejecutadas.

Las tres (3) posiciones básicas para las piruetas son:

- Altas (Upright spins).
- Bajas (Sit spins).
- Camel (Camel spins).

Generalidades:

- Una pirueta de una posición es una pirueta SIN cambio de posición, pie o filo.
- Una pirueta combinada es una pirueta en la que el patinador cambia de pie y/o posición y/o filo.
- El cambio de una posición básica a su correspondiente variación difícil será considerado un cambio de posición. Ejemplo: cambiar de Sit a Sit Forward se considera un cambio de posición.
- Cada variación o posición difícil se contabilizará una sola vez a lo largo del programa. Por ejemplo, la posición Sideways para la Sit se considerará una sola vez como posición difícil en todo el programa.
- La pirueta alta usada para salir en la Solo Spin, no será considerada como una segunda posición independientemente de las rotaciones que sean realizadas.
- Añadir movimientos corporales que alteren el equilibrio corporal y, por lo tanto incrementen la dificultad de la pirueta, serán considerados como una “feature”.
- Si la pirueta es ejecutada sin variación difícil, los jueces NO le pueden dar un +3.
- En las piruetas combinadas, los jueces darán un (1) solo QOE para todas las posiciones en conjunto.
- La Broken ankle se permite solo en las categorías Júnior y Sénior.
- Las piruetas combinadas para Cadete, Juvenil, Júnior y Sénior pueden tener un máximo de cinco (5) posiciones, para Infantil el máximo son cuatro (4) posiciones y para Alevín y Benjamín el máximo son tres (3) posiciones.

### Entrada difícil

---

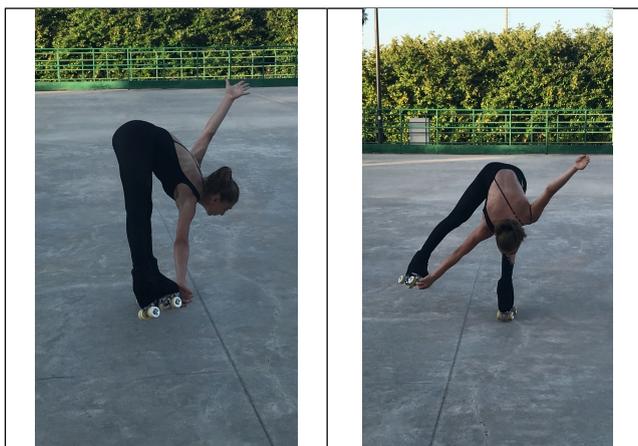
Las entradas difíciles para las piruetas son:

- Fly Camel.
- Butterfly.
- **Cualquier posición acrobática que altere el equilibrio y convierta en difícil la entrada.**

## Variaciones difíciles de las posiciones básicas

### Posición Upright:

a. Forward: torso inclinado hacia adelante.



b. La posición Layback es aquella en la que la cabeza y los hombros están inclinados hacia atrás con la espalda arqueada. La posición de la pierna libre es opcional. Se permite el uso del freno.



c. Sideways. Está permitido el uso del freno.



### Sit position:

- a. Sit Forward: la pierna libre está estirada hacia adelante y el torso completamente extendido sobre dicha extremidad.



- b. Sit Sideways: pierna libre al lado. Para que se considere posición difícil, la pierna libre DEBE estar ESTIRADA lo más cerca posible de la perpendicular (mínimo a 45°) de la pierna que patina.



- c. Sit behind: la pierna libre está detrás.



### Camel position:

- a. Biellmann: la pierna libre del patinador es cogida desde atrás hacia una posición más alta que la parte superior de la cabeza, cerca del eje de rotación del patinador. El uso de freno está permitido. Los grados entre la espalda y los isquiotibiales de la pierna libre tienen que ser de menos de 90.



b. Torso Sideways: el patinador deberá estar en una posición totalmente estirada. El uso del freno está permitido.

c. Layover.



d. Inverted: es una posición Camel pero con el cuerpo mirando hacia arriba (posición Reversada). Los hombros tienen que estar a la misma distancia del suelo y a la misma altura que la cadera. La pierna libre tiene que sostenerse no más abajo de la altura de los hombros para crear una posición arqueada.



e. Bryant (como variación de la Inverted).

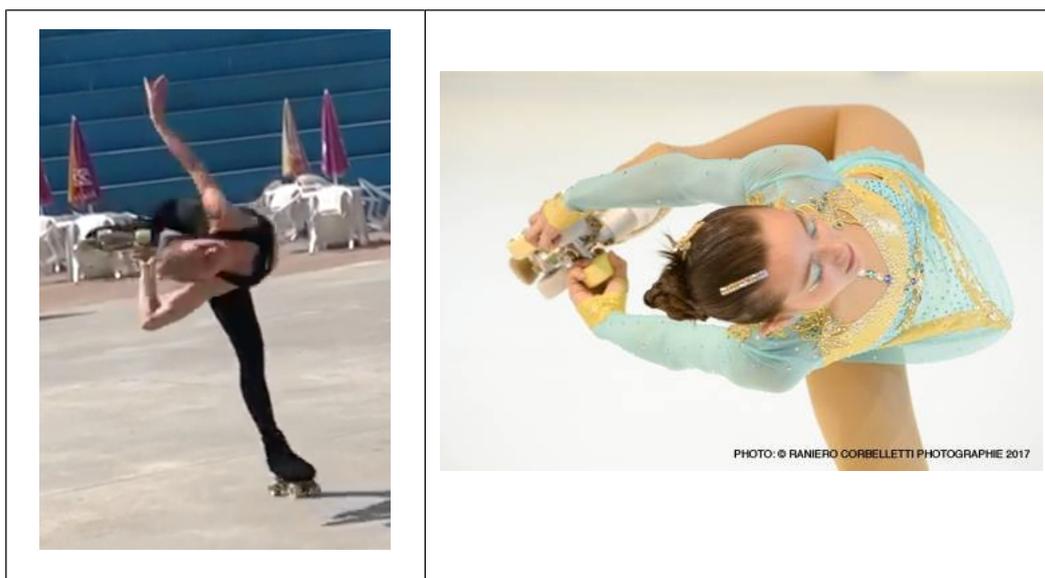


f. Variación de la posición de la pierna libre:

- Camel Forward: posición Camel con la pierna libre sostenida. El pie se puede coger con la mano correspondiente o con la mano opuesta. El pie de la pierna libre debe estar lo más elevado posible respecto a la pelvis y la espalda debe estar arqueada y claramente más alta que la pelvis. La rotación puede ser interior o exterior. Se puede hacer con cualquier pie.



- Camel Sideways: posición Camel con la pierna libre sostenida. La posición debe parecer un “donut”, con el pie y la rodilla de la pierna libre a la misma altura que la cabeza. Los hombros deben girarse hasta que estén “casi” perpendiculares al suelo.



### Piruetas de una posición

Además de las variaciones difíciles explicadas en el apartado anterior, el Panel Técnico aplicará las siguientes bonificaciones:

Una pirueta de una posición con más de seis (6) rotaciones tendrá una bonificación adicional de un 20% sobre el valor base de la pirueta, **excepto para la Inverted, que tendrá el bonus si se realizan más de cuatro (4) rotaciones.**

Una entrada difícil aumentará un 15% el valor de la pirueta. **Para la Combo Spin, el 15% se añadirá solo a la primera posición, si está confirmada.**

### Upright position:

- Forward -> + 2 puntos.
- Layback -> + 1 punto.
- Sideways -> + 2 puntos y un 50% del valor de la pirueta.
- Upright Heel -> + 50%

### Sit position:

- Sit Sideways -> + 20% del valor de la pirueta.
- Sit Forward -> + 30% del valor de la pirueta.
- Sit behind -> + 60% del valor de la pirueta.

### Camel position:

- Biellmann -> + 2 puntos y un 80% del valor de la Camel.
- Torso Sideways -> + 70% del valor de la pirueta.
- Layover -> + 20% del valor de la pirueta. -> 30% si se trata de una Heel.
- Bryant -> + 25% del valor de la Inverted (Reversada).
- Posición difícil de la pierna libre -> + 20% para la Camel, 50% para la Heel.
  - o Camel Forward.
  - o Camel Sideways.

Todas las variaciones difíciles, para ser llamadas, deben tener al menos dos (2) rotaciones completas, tanto en la pirueta de una posición como en la combinada.

### Piruetas combinadas

El Panel Técnico irá llamando individualmente cada posición de la combinación y el sistema irá sumando los valores de las posiciones llamadas.

Dependiendo del tipo de posición y/o los cambios de filis y pies realizados, las piruetas combinadas podrán incrementar porcentualmente su valor según las siguientes reglas:

- Sit entre dos piruetas Camel -> 15% en la Sit y en las posiciones realizadas después.
- Cambio de pie ejecutado en salto o una butterfly -> 15% en las posiciones ejecutadas después del cambio de pie.
- Ambos sentidos inmediatamente después el uno del otro en posiciones Sit o Camel -> 20% en las posiciones después del cambio de dirección.

### Variaciones difíciles

PIRUETA	VALOR ADICIONAL
Más de 6 rotaciones (solo en piruetas de una posición), <b>Inverted 4 rotaciones</b>	20%
Entrada difícil	15% (solo en la primera posición en caso de combinada)
<b>Upright position</b>	
Forward	2 puntos
Layback	1 punto
Sideways	2 puntos y un 50% (del valor base de la Upright)
Upright Heel	50%

Sit position	
Sit Sideways	20%
Sit Forward	30%
Sit behind	60%
Camel position	
Biellmann	2 puntos y un 80% (sobre el valor de la Camel)
Torso Sideways	70%
Layover Camel	20%
Layover Heel	30%
Bryant	25% (sobre el valor de la Inverted)
Posición difícil de la pierna en la pirueta Camel (Forward, Sideways)	20%
Posición difícil de la pierna en la pirueta Heel (Forward, Sideways)	50%
Combination spin	
Sit entre dos posiciones Camel	15% en la Sit y en las posiciones ejecutadas después de la Sit
Cambio de pie ejecutado en salto	15% en las posiciones ejecutadas después
Utilizar ambas direcciones inmediatamente la una después de la otra en Sit o en Camel	20% en las posiciones ejecutadas después

## Aclaraciones

ÍTEM	ACLARACIÓN
Pirqueta no confirmada (no value - sin valor)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Caída antes de iniciar la pirqueta (en el traveling) o durante la ejecución de la misma sin que el número mínimo de rotaciones requeridas se haya completado.</li> <li>Posición requerida no conseguida.</li> <li>Menos de tres (3) rotaciones en la posición requerida para las pirquetas de una posición y menos de dos (2) rotaciones para las posiciones de una combinada.</li> <li>Si en una pirqueta no se alcanza una posición correcta, el Panel Técnico llamará la posición seguida de la expresión <b>not confirmed (no spin)</b>.</li> </ul>
Posiciones básicas	<p>A continuación se detallan las posiciones básicas y los requisitos necesarios para que estas sean consideradas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Upright: es aquella en la que el cuerpo está en una posición erguida.</li> <li>Sit: la cadera no puede estar más alta que la rodilla de la pierna portante.</li> <li>Camel (<b>también para Heel, Broken</b>): pierna libre (rodilla y talón) no puede estar por debajo de la altura de la cadera.</li> </ul>

<p>Pirqueta combinada</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si una de las posiciones de la combinada está <b>not confirmed</b>, la pirueta será llamada en su conjunto, pero el QOE otorgado por los jueces no superará el 0.</li> <li>• En una Combo Spin, si solo se confirma una (1) posición por el Panel Técnico, el global de la pirueta no tendrá valor (no value).</li> <li>• Si la posición de <b>antes y de después</b> de un cambio de pie difícil es no <b>confirmada</b> (no spin), <b>el cambio difícil será llamado pero no se aplicará el bonus correspondiente.</b></li> <li>• <b>Para las features Sit in between Camel y cambio difícil, en el momento que haya cualquier posición no confirmada, dejará de aplicarse el bonus.</b></li> <li>• Si el eje de la pirueta es desplazado de manera evidente tras producirse un cambio de pie, los jueces considerarán la combinación como un elemento de baja calidad.</li> <li>• <b>Para que dos Combo Spins sean “diferentes”, el patinador no puede hacer el mismo tipo de piruetas (pie / filo / dirección) consecutivamente en ambas combinadas.</b></li> <li>• <b>Para que una Upright sea llamada y contada como posición al final de una Combo Spin, tiene que mostrar una de las características siguientes: una variación difícil reconocida o una posición artística clara, con las piernas en pirouette o cruzadas y con los brazos en una posición artística clara.</b></li> </ul>
<p>Posiciones obligatorias</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>En ambos programas, corto y largo, cuando sea obligatorio hacer una posición y esta no sea intentada, el patinador será penalizado con un (1.0) punto.</b></li> <li>• <b>Cuando una posición es obligatoria y el patinador no consigue realizarla, la combinación entera no recibirá valor (NO VALUE).</b></li> <li>• <b>En el programa largo: si la Sit obligatoria es intentada en ambas combinadas pero no se confirma en ninguna, la combinación de menos valor no recibirá valor (NO VALUE).</b></li> <li>• <b>En el programa largo: si la Sit obligatoria se intenta una sola vez y no se confirma, la combinación entera no recibirá valor (NO VALUE).</b></li> </ul>
<p>Entrada</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si el patinador ejecuta más de dos (2) rotaciones en la entrada, esta posición será llamada y, por lo tanto, si la pirueta era una Solo Spin, pasará a usar una caja de Combo Spin.</li> </ul>
<p>Posiciones y variaciones difíciles</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para que una posición difícil sea considerada por los jueces con un QOE positivo, debe implicar un importante cambio en el punto de equilibrio corporal, con elongación muscular evidente, tensión, etc. Por ejemplo: la variación Inverted en Bryant donde los brazos y la pierna libre están implicados.</li> <li>• Los movimientos coreográficos durante la ejecución de una pirueta no serán considerados como una variación difícil de la posición, pero sí serán considerados positivamente por los jueces en sus QOEs.</li> <li>• El Panel Técnico <b>confirmará</b> la variación difícil solo si se mantiene durante dos (2) rotaciones como mínimo.</li> <li>• Si en una pirueta Reversada (Inverted) el patinador dobla la pierna libre para ayudarse a alcanzar el mínimo de vueltas requeridas, el juez otorgará un QOE de -2 a -3 (ver tabla 5.2).</li> <li>• La Upright Heel será considerada una variación difícil de la posición básica de Upright.</li> <li>• <b>No hay límite del número de variaciones/posiciones difíciles usadas, sin embargo, la misma posición/variación difícil será contada como máximo una sola vez por programa.</b></li> <li>• Si la posición de después de una entrada difícil está no <b>confirmada</b> (no spin), la entrada difícil no estará <b>confirmada</b>.</li> </ul>

Entrada con un salto o cambio de pie ejecutando un salto	<p>El salto deberá tener alguna de las siguientes posiciones en el aire:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posición Sit.</li> <li>• Butterfly split: cuerpo, brazos y piernas extendidos y paralelos.</li> <li>• <b>Flying Camel.</b></li> <li>• <b>Para confirmar el cambio de pie ejecutado por un salto se tiene que confirmar la pirueta de antes y la de después del salto.</b></li> </ul>
Llamadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todas las posiciones de la Combo Spin serán llamadas por el Panel Técnico. El sistema y el Juez Árbitro comprobarán si cada pirueta/ posición tiene que ser contada o no basándose en las limitaciones del reglamento.</li> <li>• Caídas: en una Solo Spin, la pirueta será <b>confirmada</b> solo si se ejecutan tres (3) rotaciones completas antes de la caída. En una Combo Spin, las posiciones mantenidas durante dos (2) vueltas completas antes de la caída serán <b>confirmadas</b>.</li> <li>• Los intentos de Broken en los que no se eleven correctamente dos ruedas (interior o exterior) serán llamados Camel.</li> </ul>
Exceso de piruetas	<p>Cuando un patinador realice la misma posición más de dos veces, el sistema no añadirá el valor de las posición con la que se ha incurrido en este exceso.</p>

### 4.3. Secuencia de pasos

#### Definiciones

**Giros a un pie:** los giros son todas las dificultades técnicas listadas y que implican un cambio de dirección sobre el mismo pie: traveling (traveling - dos rotaciones completas ejecutadas rápidamente para ser considerado ya que de otra manera se considerarán giros de tipo tres), tres, brackets, loops (bucle), counters (contra-rocking), rockers.

**Giros de dos pies:** Mohawks, Choctaws. Para los Choctaws, se usará el filo de salida para definir la dirección del giro (por ejemplo: LFI - RBO, la dirección será considerada antihoraria).

**Pasos:** son todas las dificultades técnicas que pueden ser ejecutadas manteniendo la misma dirección o cambiando la dirección, cambiando también el pie: pasos sobre el freno, chasses, cambios de filo, cross rolls.

Nota: saltos de media rotación o de una rotación sobre uno o dos pies no serán considerados giros o pasos. Patinar hacia adelante y hacia atrás no se considera un cambio de dirección.

**Cluster:** secuencia de como mínimo tres (3) giros diferentes ejecutados sobre el mismo pie, el tres será contabilizado como giro para el cluster.

**Movimientos corporales:** los movimientos corporales de los brazos, el tronco, la cabeza, la pierna libre, deben afectar claramente al equilibrio del patinador. Para ser considerados como tal, deben implicar al menos dos partes del cuerpo.

#### Requisitos para el Nivel Base:

- Los patinadores deben incluir pasos / pasos de enlace.
- El patrón es libre, debe cubrir al menos 3/4 de la longitud de la pista. Tiene un límite de tiempo según cada categoría.
- **DEBE comenzar desde un lado corto de la pista y debe llegar al lado corto opuesto de la pista.**

Nivel Base - StB	Nivel 1 - St1	Nivel 2 - St2	Nivel 3 - St3	Nivel 4 - St4
Una secuencia de pasos que cumpla con los requisitos básicos y las especificaciones mínimas para ser llamada por el Panel Técnico.	Nivel B + 4 giros + 1 feature a elegir entre la del tipo 1 o la de tipo 2.	Nivel B + 6 giros + 2 features diferentes.	Nivel B + 8 giros + 3 features diferentes.	Nivel B AND + 10 giros + 4 features diferentes.

## Tipos de Features

- Movimientos corporales:** se requieren tres (3) movimientos corporales diferentes.
- Choctaws:** los patinadores deben incluir dos (2) Choctaws, uno en sentido horario y el otro en sentido antihorario. Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás.
- Cluster:** para ser considerado como feature todos los giros que incluya deben ser confirmados.
- Giros en diferente pie/sentido:** los giros necesarios para alcanzar el nivel deben realizarse tanto con el pie derecho como con el izquierdo, o en el sentido horario y antihorario para bucles y travelings. Debe haber una distribución equilibrada de los giros entre el pie izquierdo / sentido antihorario y el pie derecho / sentido horario. Ver aclaraciones.

## Aclaraciones

- La secuencia de pasos DEBE empezar desde posición parada o desde una posición de stop and go. Si esto no ocurre, el Panel Técnico empezará a contar cuando se percate de que ha empezado la secuencia.
- Ninguno de los tipos de giro se puede contar más de dos veces.
- El giro tipo tres no será contabilizado para obtener el nivel.
- Los giros del cluster están incluidos en los necesarios para alcanzar el nivel.
- Los giros, para ser considerados como tal, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las puntas deben ser claras. Los giros saltados no se contarán.
- Si un patinador apoya la pierna libre en el suelo a la salida de un giro, este no contará.
- Para la feature número 1: **no se contarán los movimientos realizados al principio o al final de la secuencia mientras los patinadores estén parados.**
- Para la feature número 4, **no es obligatorio realizar el mismo tipo de giro en ambas direcciones o con los dos pies para alcanzar el nivel. Por ejemplo:**
  - Primer ejemplo:
    - Bracket derecho.
    - Bracket izquierdo.
    - Counter derecho.
    - Counter izquierdo.
    - Rocker derecho.
    - Rocker izquierdo.
  - Segundo ejemplo:
    - Bracket derecho.
    - Counter izquierdo.
    - Rocker derecho.
    - Bracket izquierdo.
    - Bucle horario.
    - Traveling antihorario.
  - Tercer ejemplo:
    - Bucle horario.
    - Bucle antihorario.
    - Traveling antihorario.

- Traveling horario.
  - Bracket derecho.
  - Rocker izquierdo.
- Los giros y/o pasos deben distribuirse a lo largo de toda la secuencia. No debe haber secciones largas sin giros o pasos. De lo contrario, los jueces darán un QOE negativo.
  - Se permiten paradas rápidas si se necesita caracterizar la música.
  - Se puede incluir un (1) único salto de una (1) vuelta como máximo (aunque no sea un salto reconocido). Un salto extra será considerado como un elemento ilegal y será penalizado.
  - Si el patinador presenta más giros de los requeridos para el nivel máximo de la categoría, el nivel puede ser devaluado un grado.
  - El Panel Técnico no puede revisar el elemento a cámara lenta.

#### 4.4. Secuencia coreográfica

---

La Secuencia Coreográfica tendrá un valor fijo de 2.0.

- Esta secuencia es libre.
- Los patinadores deben mostrar habilidad para patinar al ritmo de la música interpretándola, basándose para ello en elementos como: pasos, giros, arabescos (Cameles), pivotes (canadienses), Ina Bauer, águilas, saltos de una vuelta no reconocidos, piruetas rápidas.
- El Panel Técnico llamará al elemento y serán los jueces los que tendrán que evaluar su calidad aplicando un QOE.
- La secuencia debe empezar desde una posición parada o tras una breve parada y tiene que ocupar toda la superficie de patinaje desde un lado corto al otro lado corto. Si el elemento no se inicia desde una posición parada, los jueces no tendrán una visión completa del mismo.
- No hay un patrón obligatorio a seguir.
- Se permiten las paradas.
- No hay límite de tiempo establecido para realizar el elemento.

## 5. QOE

---

Los jueces darán un QOE para cada elemento técnico. Para aplicar el QOE final a cada uno de los elementos, el juez debe considerar “features” positivas o negativas. Estas son las guías para determinar el QOE final de cada elemento:

#### 4.5. QOE positivo

---

Los jueces deberán aplicar los QOE con 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.

## Features

La definición de *feature* es: una **calidad** típica o una **parte importante** de un elemento técnico.

### SALTOS

- Buena altura y longitud.
- Muy buena extensión durante el aterrizaje y/o salida original y creativa.
- Despegue difícil y/o inesperado.
- Pasos claros y reconocibles y movimientos de patinaje ejecutados antes del despegue, **que incrementen la dificultad del inicio del salto**.
- Posición difícil y artística en el aire y/o comenzar a rotar tarde, en suspensión.
- Muy buena fluidez y **velocidad horizontal** en despegue y aterrizaje.
- Que parezca que el salto se ejecuta sin esfuerzo.
- Ejecución del elemento con la música.

### PIRUETAS

- Buena habilidad centrando la pirueta rápidamente.
- Buen control de la pirueta durante su ejecución (entrada, rotación, salida, cambio de pie/posición).
- Buena velocidad y aceleración durante la ejecución.
- Entrada difícil (Ej. fly Camel, mariposa).
- Variaciones difíciles de posición.
- Número equilibrado de rotaciones en cada posición (Combo Spin).
- Número de rotaciones mucho mayor al mínimo requerido.
- Ejecución del elemento con la música.
- Traveling difícil.

### SECUENCIA DE PASOS

- Filos profundos y limpios (incluyendo entrada y salida desde un cambio de dirección).
- Limpieza y precisión.
- Buen control y participación de todo el cuerpo. El uso del cuerpo significa uso claro de brazos, cabeza, hombros, pecho, pierna libre de forma combinada durante mínimo tres (3) momentos durante la secuencia. Estos movimientos deben afectar el equilibrio del cuerpo.
- Buena energía de ejecución.
- Buena velocidad y aceleración durante la ejecución.
- Ejecución del elemento con la estructura musical.
- Creatividad and originalidad.

### CHOREO SEQUENCE

- Nuevos pasos, nueva secuencia de pasos.
- Patrón complejo.
- Originalidad.
- Variedad.
- Musicalidad.
- Coincidiendo con el tema y la música.
- Movimientos claros.
- Buena energía.
- Buen control y participación de todo el cuerpo.

## 4.2. QOE negativo

La siguiente tabla muestra, en la columna izquierda, el QOE que el juez debe otorgar obligatoriamente cuando el fallo descrito ocurra. En la columna derecha, se muestran los errores en los cuales el juez disminuirá el QOE que tenía pensado otorgarle de inicio al elemento.

Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores
<b>JUMPS</b>			
Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 or -2
Caída	-3	Underrotated (<)	-1
Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2
Stepping out (escapado)	-2 or -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 or -2
Apoyar dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Combo Jump: saltos sin ritmo y sin fluidez	-1 or -2
Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 or -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 or -2
Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1
		Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1
		Lutz No Edge	-2
<b>SPINS</b>			
Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 to -3
Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: excesivamente desplazado, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 to -3
Doblar la pierna durante la posición inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 or -3	Desplazada / mal centrada	-2 or -3
Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (Solo Spin o primera posición de la Combo Spin)	-2	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 or -3
Caída	-3	Pivotar	-2
		Traveling mal ejecutado	-1
		Salida de la Sit con freno	-2
		Cambio de pie desplazando el eje	-2
		Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2

SECUENCIA DE PASOS			
Caída	-3	Tropezón	-1 or -2
		Fuera de tiempo	-1 or -2
		Pobre en velocidad y aceleración	-1
		Pobre en filos	-2
SECUENCIA COREOGRÁFICA			
Caída	-3	Falta de musicalidad	-1 to -3
		Tropezón	-1 or -2
		Fuera de tiempo	-1 or -2
		Pobre en energía	-1 or -2
		Pobre en ejecución	-1 or -2
		Pobre en originalidad	-1

## 6. COMPONENTES ARTÍSTICOS

La puntuación de Impresión Artística será el resultado de la suma de cuatro (4) componentes. Para cada componente los jueces otorgarán una puntuación que irá entre el 0.25 y el 10.0.

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

### 4.1. Impresión artística según categorías

- Sénior: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 10.0.
- Júnior: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 9.0.
- Juvenil: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 8.0.
- Cadete, Infantil, Alevín, Benjamín: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 hasta un máximo de 7.0.

## 7. PENALIZACIONES

Se aplicará una penalización de un (1.0) punto (a menos que se especifique otra cosa) a la suma total del programa (Contenido Técnico + Impresión Artística) cada vez que uno de los siguientes casos ocurra:

### 7.1. Por el Juez Árbitro

Más de un (1) salto o salto de más de una (1) rotación en la secuencia de pasos	1.0 punto
Arrodillarse o estirarse en el suelo más de una (1) vez o durante más de cinco (5) segundos	1.0 punto
Posición de pirueta obligatoria no <b>intentada</b>	1.0 punto
Violación del vestuario (con opinión de los jueces)	1.0 punto
Tiempo del programa inferior al requerido	<b>0.5</b> puntos cada 10 seg
El primer movimiento del programa no ocurre dentro de los 10 primeros segundos de música	<b>0.5 puntos</b>
<b>Música con letra inapropiada o ofensiva, en cualquier idioma</b>	<b>1.0 punto</b>
Caída	1.0 punto

### 7.2. Por el Panel Técnico

Falta un elemento obligatorio	1.0 punto
Elemento ilegal	1.0 punto

## 8. GENERALIDADES EN PATINAJE LIBRE (descripción de saltos)

<b>f</b> Forward	 Split
<b>b</b> Backward	 Outside
<b>o</b> Outside	 Inside
<b>i</b> Inside	 Right Outside
<b>T</b> Rotation in the sense of three turn (natural rotation)	 Left Inside
<b>c</b> Rotation in the sense of counter turn (counter rotation)	 Revolution of 360° in the air
<b>!</b> Toe push	 Revolution of 180° in the air
<b>X</b> Symbol for crossed feet (Mazurka)	

Dibujo	Número	Descripción	Factor	Nombre
	1	fo ½ Tbo	1	Salto del tres (Waltz Jump)
	2a	fo 1 ½ Tbo	4	Axel Paulsen
	2b	fo 2 ½ Tbo	7	Doble Axel Paulsen
	2c	fo 3 ½ Tbo	10	Triple Axel Paulsen
	5a	bi 1 Tbo	2	Salchow
	5b	bi 2 Tbo	4	Double Salchow
	5c	bi 3 Tbo	6	Triple Salchow
	7a	bi! 1 Tbo	3	Flip
	7b	bi! 2 Tbo	5	Double Flip
	7c	bi! 3 Tbo	8	Triple Flip

	8	bo 1 Tbo	2	Half Loop (Thoren)
	9a	bo 1 Tbo	3	Loop
	9b	bo 2 Tbo	5	Double Loop
	9c	bo 3 Tbo	8	Triple Loop
	10a	bo! 1 Tbo	2	Toe-Loop
	10b	bo! 2 Tbo	3	Double Toe-Loop
	10c	bo! 3 Tbo	6	Triple Toe-Loop
	11	bf! ½ Tif	2	Split
	13a	bo ! 1 Tbo	4	Lutz
	13b	bo ! 2 Tbo	6	Double Lutz
	13c	bo ! 3 Tbo	8	Triple Lutz