

# **REGLAMENTO TÉCNICO PATINAJE ARTÍSTICO 2018**



# REGLAMENTO TÉCNICO

	Pág.
I. GENERALIDADES	3
1. Categorías y edades	
2. Eficiencias	
3. Reglamento general	
4. Música	
5. Combinada	
II. FIGURAS OBLIGATORIAS	4
III. PATINAJE LIBRE	5-20
IV. DANZA	20
V. Danza libre	20
VI. Show	21-27

# I. GENERALIDADES

## 1. Categorías y edades

Para la determinación de las categorías se tomará la edad del atleta al 31 de diciembre de 2018, esto es, según la edad cumplida dentro del año calendario de la competencia.

CATEGORÍA	EDADES	AÑO
MINI CACHORRO	4 – 5 AÑOS	2013 – 2014
CACHORRO	6 – 7 AÑOS	2011 – 2012
PRE MINI INFANTIL	8 – 9 AÑOS	2009 – 2010
MINI INFANTIL	10 – 11 AÑOS	2007 – 2008
INFANTIL	12 – 13 AÑOS	2005 – 2006
CADETE	14 – 15 AÑOS	2003 – 2004
JUVENIL	16 – 17 AÑOS	2001 – 2000
SENIOR	18 EN ADELANTE	1999

## 2. Eficiencias

DEBUTANTES  
PROMOCIONAL  
PRE BÁSICA  
BÁSICA  
INTERMEDIA  
AVANZADA

## 3. Reglamento general

Se aplicarán normas del comité técnico de patinaje artístico de World Skate.

## 4. Música

Está permitido usar música vocalizada en todas las modalidades. Cada Club o Academia debe entregar la música de su delegación en un USB.

El nombre de cada archivo: Nombre\_Apellido\_Categoría\_Modalidad\_Eficiencia. Para show y cuartetos el nombre del grupo y el título del show.

## 5. Combinada

Para competir por la medalla combinada (figuras y libre) las atletas deberán estar en la misma eficiencia y categoría.

## II. FIGURAS OBLIGATORIAS

- Se realizarán dos (2) o tres (3) figuras para cada eficiencia según reglamento.
- Se realizarán dos (2) recorridos de cada figura, finalizando con la ejecución de una nueva retoma (intersección, cambio de pie). En caso de no ejecutarla, se aplicará el descuento correspondiente a la dificultad faltante, de un Punto (1,0).
- Los patines podrán tener o no el freno. Aquellos que utilizan el patín de libre para la competencia de Figuras o Escuela NO será penalizado ni sufrirán algún tipo de descalificación por tener el freno. PERO SI RECIBIRAN UNA PENALIZACION POR EL USO DEL FRENO DURANTE LA COMPETENCIA DE FIGURAS O ESCUELA.
- Todos los Patinadores presentarán su competencia en círculos de seis (6) metros de diámetro y círculos de dos (2) metros cuarenta (40) centímetro.

CATEGORÍAS	PROMOCIONAL PRE BÁSICO	BÁSICO	INTERMEDIA	AVANZADA
MINI CACHORROS	1	1 - 2	3 - 4	8 A/B - 9 A/B
CACHORROS	1	1 - 2	3 - 4	8 A/B - 9 A/B
PRE MINI INFANTIL	1	1 - 5 A/B 2 - 5 A/B	3 - 5 A/B 4 - 5 A/B	3 - 8 A/B 4 - 9 A/B
MINI INFANTIL	1	1 - 5 A/B 2 - 3	3 - 8 A/B 4 - 9 A/B	8 A/B - 26 A/B 4 - 9 A/B
INFANTIL	2 - 114	3 - 5 A/B 4 - 5 A/B	8 A/B - 26 A/B 9 A/B - 26 A/B	10 - 26 A/B - 14 11 - 27 A/B - 14
CADETE	2 - 114	3 - 8 A/B 4 - 8 A/B	8 A/B - 26 A/B 9 A/B - 26 A/B	18 A/B - 28 A/B - 14 11 - 27 A/B - 14
JUVENIL	2 - 114	3 - 8 A/B 4 - 8 A/B	10 - 26 A/B 11 - 27 A/B	18 A/B - 28 A/B - 15 19 A /B - 28 A/B - 14
JUNIOR Y SENIOR	2 - 114	3 - 8 A/B 4 - 8 A/B	10 - 22 A/B 11 - 27 A/B	12 A/B - 19 A/B - 30 A/B 13 A/B - 22A/B -14

### III. PATINAJE LIBRE

- Para todos los niveles: no se podrá repetir un salto del mismo tipo y rotación más de tres (3) veces en el programa, excepto los simples de una vuelta. Si lo hace, uno (1) debe ser en combinación.
- Para el nivel avanzado se debe mantener la regla del programa balanceado.
- Las categorías de cachorro, mini cachorro, pre mini y mini infantil no competirán en el nivel avanzado.
- Los Programas de la modalidad libre en sus eficiencias Debutantes, son MÁXIMOS, no pudiendo realizar elementos extras.
- Los patinadores se encuentran obligados a subir al podio o a la entrega de reconocimiento por participación con la Malla de la institución a la que representa. Con patines colocados. Sin excepción. Deportista que no cumpla con este requisito, será privado de la entrega de su premio.
- Toda consulta referida a una prueba deberá realizarse al concluir la misma por parte del delegado acreditado ante la organización, y la respuesta se dará a través de la organización, esto solamente bajo consentimiento y autorización del Juez Árbitro. Queda totalmente prohibida la interrupción de una prueba.
- Quedan totalmente prohibidas las faltas de respeto de forma verbal y/o corporal en cualquier momento del evento, sea hacia el jurado calificador, miembros del staff de organización, entrenadores, padres y/o deportistas. Ante una falta de esta índole, y bajo decisión de la organización y el Juez Árbitro (como autoridad máxima del evento) se tomará la medida de la descalificación del equipo completo.
- Las edades para la inscripción de las categorías serán las proporcionadas en el Reglamento Técnico para el 2018.
- Todas las Academias, Atletas o Clubes deberán enviar el listado de buena fe con la información completa establecida en el mismo. Deberán enviar copia de certificado de nacimiento o documento de identidad del atleta (nacionales – cédula juvenil / extranjeros – pasaporte), foto carné con fondo blanco de los entrenadores, delegados (1 por delegación) y atletas; y copia del seguro médico individual o de la delegación.
- La organización del Open podrá colaborar con las delegaciones que se les dificulte la obtención del seguro médico internacional. El costo de dicho seguro será cubierto en su totalidad por las delegaciones.
- Servicio de Ambulancia y Primeros Auxilios en Pista durante la competencia.

# EFICIENCIA DEBUTANTES

## Debutante C

### Categorías: TODAS

#### PROGRAMA MÁXIMO

- Deslizamiento solamente hacia adelante, en sentido horario y anti-horario.
- Figuritas sueltas hacia adelante. Máximo 5, pueden repetirse. Permitidas (carrito en 2 pies, carrito en 1 pie, garza, indio, volcado, tortuga, paloma). Aunque su intento haya sido fallido.
- 2 intentos de Giros en 2 patines. Aunque su intento haya sido fallido.
- Buen patinaje.
- **Tiempo de música**, 1: 30 (un minuto con treinta segundos) +/- 10 segundos.
- **LA MUSICA PUEDE SER VOCALIZADA O NO A GUSTO DEL PATINADOR**
- Permanecer en el suelo, solo se permitirá por un tiempo máximo de 5 segundos al inicio y/o al final del programa.

## Debutante B

### Categorías: TODAS

#### PROGRAMA MÁXIMO

- Deslizamiento hacia adelante (sentido horario y anti horario).
- Figuritas con deslizamiento hacia adelante. Mínimo 5. Máximo 8. Las figuras permitidas son: Carrito en dos (2) pies, Carrito en (1) pie, garza, Tortuga, Medio Sonja, canasta o mariposa (canasta cruzada), indio, chueco o Chaplin, paloma, paloma de hielo. No podrán repetirse. Aunque su intento haya sido fallido.
- Giros, en dos (2) pies (2) como máximo en todo el programa, puede ser punta taco, taco taco ó externo adelante) aunque su intento haya sido fallido). Con entrada opcional, pero no se permitirá más de dos (3) cruces o burbujas o limones.
- Se permiten brincos, picaditos, tijeras etc. Ejercicios de saltos a dos pies (todos), se permite vuelta de vals.
- Trabajo de Piso de tipo Primario. Diagonal de la pista ó línea recta.

#### No se permite:

- No se permite figuras invertidas
- Burbujas (o limones) hacia atrás o Deslizamiento hacia atrás.
- Un (1) elemento de los cuatro (4) no intentado, dará una penalidad de cinco décimas (0,5), que será descontado de la Nota "A".
- **Tiempo de Música:** Dos minutos (2'00"). Tolerancia: +/- Diez segundos (10").
- **LA MUSICA PUEDE SER VOCALIZADA O NO A GUSTO DEL PATINADOR**

- Permanecer en el suelo, solo se permitirá por un tiempo máximo de 5 segundos al inicio y/o al final del programa.

## **Debutante A**

### **Categorías: TODAS**

#### **PROGRAMA MÁXIMO**

- Deslizamiento hacia adelante, solamente, en sentido horario y anti horario (ocho hacia adelante).
- Figuras con deslizamiento hacia adelante, sin combinar. Mínimo cinco (5) figuras, máximo ocho (8) figuras. No podrán repetirse, aunque su intento haya sido fallido. Figuras permitidas: TODAS.
- Giros, en dos (2) pies (2) como máximo en todo el programa, puede ser punta taco, taco taco ó externo adelante (aunque su intento haya sido fallido). Con entrada opcional, pero no se permitirá más de dos (3) cruces o burbujas o limones.
- Trabajo de Piso de tipo Primario. Diagonal de la pista ó línea recta. Debe incluir mínimo un cambio de filo, cruces por delante, cruces por detrás. Se permiten brincos, tijeras, picadito, etc.
- Ejercicios de saltos a dos pies (todos), se permite vuelta de vals.

#### **No se permite:**

- Burbujas o limones hacia atrás y deslizamiento hacia atrás.
- Un (1) elemento de los cuatro (4) no intentado, dará una penalidad de cinco décimas (0,5), que será descontado de la Nota "A".
- **Tiempo de Música:** Dos minutos (2'00"). Tolerancia: +/- Diez segundos (10").
- **LA MUSICA PUEDE SER VOCALIZADA O NO A GUSTO DEL PATINADOR**
- Permanecer en el suelo, solo se permitirá por un tiempo máximo de 5 segundos al inicio y/o al final del programa.

## **Debutante Nacional (NIVEL A – ITALIA)**

### **Categorías: TODAS.**

#### **PROGRAMA MÁXIMO.**

- Deslizamiento hacia delante y atrás en sentido horario y anti horario (en ocho).
- Figuras con deslizamiento hacia adelante, sin combinar. Máximo cinco (5) figuras.
- Una (1) Combinación de Figuras Mínimo dos (2) Máximo tres (3) figuras, se puede realizar con filos.
- Giros, en dos (2) pies (2) como máximo en todo el programa, se permiten todos los trompos en dos pies (aunque su intento haya sido fallido). Trabajo de Piso avanzado en la diagonal de la pista ó en línea recta.

- Ejercicios de saltos a dos pies (todos), se permite vuelta de vals.
- Ejercicios de equilibrio en un pie en todos los filos.

PARA ESTA EFICIENCIA SE JUZGARÁ TOMANDO EN CUENTA LA SIGUIENTE DISTRIBUCION DEL CONTENIDO:

- 30% Deslizamiento y Patinaje.
  - 30% Coreografía
  - 40% Figuras y Giros o Trompos
- 
- Un (1) elemento de los cinco (5) no intentado, dará una penalidad de cinco décimas (0,5), que será descontado de la Nota "A".
  - **Tiempo de Música:** Dos minutos (2'00"). Tolerancia: +/- Diez segundos (10").
  - **LA MUSICA PUEDE SER VOCALIZADA O NO A GUSTO DEL PATINADOR**
  - Permanecer en el suelo, solo se permitirá por un tiempo máximo de 5 segundos al inicio y/o al final del programa.

## **Aclaraciones de Figuras de Libre:**

A continuación, describiremos algunos de ellas:

**Carrito en dos (2) pies:** En este ejercicio el Patinador baja la cadera hasta la altura o más bajo de las rodillas, las cuales permanecen juntas. Los brazos no deberán hacer contacto con ninguna parte del cuerpo, antes de bajar, durante la ejecución de la posición ni al levantarse. Pero la ubicación de los brazos es a elección del Patinador.

**Carrito en un (1) pie:** Este ejercicio consiste en deslizar pasando el peso del cuerpo y manteniendo el equilibrio sobre un (1) pie, para bajar y lograr la máxima flexión (posición sentado), mientras la otra pierna se extiende hacia adelante y permanece sin apoyar en la superficie de la pista en ningún momento. Recibirá mayor crédito cuando los brazos no tomen contacto con ninguna parte del cuerpo al bajar, durante ni al subir, dejando a elección del Patinador la ubicación de los mismos. Practicado ordinariamente por los principiantes, el Tiro al pato enseña la posición para sienta vueltas y desarrolla fuerza de la pierna. El Tiro al pato puede ser realizado en el plano de la lámina o en cualquier borde, adelante o al revés. Se asemeja a una posición que se sienta en la cual la pierna del patinaje esté doblada completamente y la pierna libre sostuvo derecho delante del cuerpo con el dedo del pie resultado.

**Indio o Cuarta (en 8 ó 6 ruedas):** En este ejercicio el Patinador permanece con las dos (2) piernas en la superficie de la pista. Una de las piernas se ubicará flexionada por delante de la otra, la cual permanecerá extendida detrás o al costado, sosteniendo el cuerpo erguido. Es a elección de los Patinadores la ubicación de los brazos.

**Carrito Cruzado o Tortuga:** Este ejercicio es muy similar al Carrito, pero en este caso una pierna se coloca por detrás y unida a la otra, mientras se baja hasta lograr la máxima flexión (posición sentado). Es importante mantener el equilibrio durante este ejercicio y la ubicación de los brazos es a elección del Patinador.

**Carrito Cerrado:** Este ejercicio también es muy similar al Carrito, pero en este caso el Patinador se abrazará de la pierna que permanece extendida hacia adelante y permanece sin apoyar en la superficie de la pista en ningún momento, logrando que el cuerpo se junte, justamente con dicha pierna. Es importante mantener el equilibrio durante este ejercicio. Recibirá mayor crédito cuando el cuerpo se encuentra totalmente unido a la pierna y esta permanece totalmente extendida hacia adelante.

**Carrito Invertido:** Este ejercicio es una variación del Carrito, y en este caso el Patinador se sostendrá con un brazo de la rodilla que se encuentra flexionada, logrando así llevar al cuerpo hacia atrás para ubicar la espalda en una posición paralela a la superficie de la pista. El frente del torso permanecerá erguido hacia arriba. Recibirá mayor crédito cuando el brazo libre no tome contacto con ninguna parte del cuerpo al bajar, durante ni al subir, dejando a elección del Patinador la ubicación del mismo.

**Indio o Cuarta Volcado:** En este ejercicio el Patinador permanece con las dos (2) piernas en la superficie de la pista. Una de las piernas se ubicará flexionada por delante de la otra, la cual permanecerá extendida al costado, sosteniendo el cuerpo arqueado. Es a elección de los Patinadores la ubicación de los brazos.

**Águila, Chaplin, Media Luna o Chueco:** Uno de los movimientos más requeridos del patinaje, también es uno de los más fáciles para las personas con caderas abiertas. Para ellos es tan fácil como caminar, pero, para las personas sin las caderas abiertas es una pesadilla, no tiene nada que ver con habilidad o flexibilidad, es una cuestión genética. Este ejercicio consiste en abrir las piernas de tal manera que deberán estar apoyadas en una misma curva a una distancia una de otra del ancho de hombros, pero ambos pies deslizarán en direcciones opuestas (un patín hacia adelante y el otro patín hacia atrás) con la totalidad de las ruedas sobre la superficie de la pista. Es importante que la curva que dibuja el pie que marca la dirección sea en filo interno. Dejando al Patinador la elección de la ubicación de los brazos.

**Águila, Chaplin, Media Luna en Indio o Chueco en 6 ruedas:** Este ejercicio es similar al anterior con la diferencia que una pierna (la que marca la dirección hacia adelante) es flexionada con las cuatro (4) ruedas del patín apoyadas en la superficie de la pista, mientras que la otra pierna se extiende hasta quedar con las ruedas delanteras en el aire (solo quedan apoyadas las ruedas traseras). La curva que dibuja el pie que marca la dirección será en filo interno. La ubicación de los brazos es a elección del Patinador.

**Águila, Chaplin, Media Luna en Taco o Chueco Taco:** Este es uno de los ejercicios más espectaculares para ver en el programa de Patinaje Libre, por lo físicamente vistoso de la Figura, demostrando una gran elongación para ejecutarla. Consiste en abrir las piernas que deberán estar apoyadas en una misma curva a una distancia lo más alejada una de otra de tal manera que queden muy abiertas, pero ambos pies deslizarán en direcciones opuestas (un patín hacia adelante y el otro patín hacia atrás) con las ruedas traseras (las del taco) de cada patín apoyadas sobre la superficie de la pista. Es importante que la curva que dibuja el pie que marca la dirección sea en filo interno. Será premiado con mayor crédito el ejercicio que logre extender las piernas de tal manera que queden paralelas a la superficie de la pista, formando una línea desde un tobillo al otro. El torso deberá quedar en la posición más erguida posible. Dejando al Patinador la elección de la ubicación de los brazos.

**Medio Sonja o Medio Cisne:** Este ejercicio es ejecutado cuando el Patinador flexiona una pierna, mientras que la otra la cruza por detrás extendida con la punta del patín hacia el piso muy cerca de éste, manteniendo la cadera lo más bajo posible a un ángulo no inferior a 45\*. Será atribuido mayor crédito a la posición que logre ubicar la pierna que se cruza por detrás, fuera de la curva que dibuja la trayectoria. La ubicación de los brazos es a elección del Patinador.

**Sonja o Cisne:** Este ejercicio recibe su nombre de la Patinadora noruega que ejecuto este movimiento por primera vez Sonja Henie. Se realiza cuando flexiona la pierna que patina (de base) hasta el máximo, mientras que la otra la cruza por detrás extendida en una posición paralela a la superficie de la pista, lo más cerca de ésta, con la punta del patín hacia el frente, manteniendo la cadera lo más bajo posible muy cerca del piso (rozándola). El cuerpo de frente, con los hombros quedando paralelo a la superficie de la pista, también muy cerca de ésta. Será atribuido mayor crédito a la posición que logre ubicar la pierna que se cruza por detrás, fuera de la curva que dibuja la trayectoria, con el cuerpo y los hombros totalmente paralelos al piso, y los brazos no toman contacto en ningún momento (ubicación, descenso, trayectoria, ascenso) con ninguna parte del cuerpo o patín. La ubicación de los brazos es a elección del Patinador.

**Sonja o Cisne Invertida:** En este ejercicio la preparación y el descenso es igual al ejercicio anterior, mientras que la posición del cuerpo durante la trayectoria será ubicada con la espalda paralela a la superficie de la pista. La posición del brazo que se encuentra lejos del piso sobrepasa la línea perpendicular que forma con ésta, es decir, que el solo hecho de llevar el brazo hacia atrás, determina la

figura. El ascenso, también es igual al ejercicio anterior. La atribución de mayor crédito también es igual a la Sonja, salvo que en este caso se observará que la espalda y los hombros se encuentren totalmente paralelo a la superficie de la pista.

**Bandera:** En este ejercicio se eleva una pierna tomándola y sosteniéndola del patín con la mano del mismo lado (mano derecha, toma patín derecho). La pierna es levantada hacia adelante o al costado formando un ángulo menor a 90° con la línea vertical superior del cuerpo. Obtendrá mayor crédito cuando las piernas (base y elevada) y brazo que sostiene la pierna se encuentran en su máxima extensión. La ubicación del brazo libre es a elección del patinador.

**Bandera cruzada:** En este ejercicio la pierna elevada es tomada y sostenida del patín con la mano del lado contrario (mano izquierda, toma patín derecho). La pierna es levantada hacia adelante formando un ángulo menor a 90° con la línea vertical superior del cuerpo. Obtendrá mayor crédito cuando las piernas (base y elevada) y brazo que sostiene la pierna se encuentran en su máxima extensión. La ubicación del brazo libre es a elección del patinador.

**Metro:** Este ejercicio también eleva una pierna tomándola y sosteniéndola del patín esta vez con la mano del lado contrario (mano izquierda, toma patín derecho). La pierna es levantada hacia adelante para llevarla hacia arriba de la cabeza hasta llegar a la misma línea del eje vertical del cuerpo. Pudiendo ser ayudada en la elevación y el sostén con el brazo libre. Obtendrá mayor crédito cuando las piernas (base y elevada) y el brazo que sostiene la pierna se encuentran en su máxima extensión. La ubicación del brazo libre es a elección del patinador, si no la usa para ayudarse.

**Canasta (Bielman):** Este ejercicio se ejecuta elevando una pierna y sosteniéndola con la mano del mismo lado (mano derecha, toma pie derecho), hacia atrás y arriba. Tomándola desde la misma línea vertical del cuerpo y detrás directamente. La tomada del pie es a criterio del Patinador ya que podrá sostenerla desde cualquiera de las ruedas del patín, o el Patín (la plancha), o el freno o el empuje del pie. La elasticidad del Patinador será mejor aprovechada de acuerdo a donde sostenga el pie. El cuerpo deberá permanecer alto y erguido logrando un arqueado que formará una curva con la línea de la pierna sostenida. Tendrá mayor crédito cuando el ejercicio se ejecute con el brazo y pierna sostenida se encuentren totalmente extendidas y elevadas en la mayor altura posible por sobre la cabeza.

**Canasta cruzada (Mariposa cruzada):** Tiene las mismas particularidades que el ejercicio anterior, salvo que en este caso el pie es sostenido con la mano del otro lado (mano izquierda, toma el pie derecho).

**Teléfono:** Este ejercicio es comenzado como Mariposa, pero sostenido por las ruedas traseras del patín que se eleva hasta acercarlo y ubicarlo junto a la oreja simulando sostener, justamente un Teléfono. Tomándola desde la misma línea vertical del cuerpo y detrás directamente. Tendrá mayor crédito el ejercicio que sea ejecutado con la pierna de base en su máxima extensión. La ubicación del brazo libre es a elección del Patinador.

**Garza:** El Patinador desliza mientras traslada el peso del cuerpo sobre una pierna mientras eleva la rodilla de la otra pierna hasta la altura de la cadera, sosteniendo el pie junto a la pierna que se encuentra de base

(que permanece totalmente extendida), o frente a ésta a una distancia de un (1) patín. El cuerpo es sostenido en una posición alta y erguida. Los brazos se ubicarán en la posición deseada por el Patinador.

**Garza Invertida:** La diferencia con el ejercicio anterior está basada en la posición del cuerpo. En esta Figura el cuerpo se inclina hacia atrás hasta una posición paralela a la superficie de la pista y la pierna que se eleva se mantiene en la misma línea del cuerpo hasta la rodilla, desde donde se flexiona y ubica el pie al costado de la pierna que se mantiene deslizando (de base). Posición indispensable para definir y considerar específicamente este ejercicio. Si el pie que ejecuta la flexión se separa de la pierna de base se considerará “Paloma Invertida” ejecutada deficientemente, pero no será Garza Invertida. Será poseedor de mayor crédito la figura que mantenga la espalda con la cabeza siguiendo la línea de la curva que realiza el cuerpo. La posición de los brazos será ubicada a los costados o hacia atrás, siguiendo, también la línea de curva del cuerpo, pero los brazos no superarán el nivel del cuerpo para obtener un mayor crédito.

**Ángel, Paloma ó Camel:** Este ejercicio consiste en patinar apoyando solo una (1) sola pierna y elevando la otra pierna, en este caso (a diferencia con media Paloma), hacia atrás lo más alto posible, perpendicular al cuerpo. Tratando de mantener el cuerpo lo más erguido y arqueado posible y alto a la vez (aunque muy común es estar casi a una posición paralela al piso)

**Ángel o Paloma Lay Over:** Este ejercicio es igual que la Paloma, pero la posición del cuerpo es como en el camel Lay over.

**Ángel o Paloma Invertida:** Este ejercicio consiste en patinar apoyando solo una sola pierna y llevando la otra perpendicular al cuerpo. Se puede realizar en línea recta, curva o hacia atrás. Es uno de los primeros que se aprende, ya que es relativamente fácil.

**Paloma de Hielo:** Este ejercicio consiste en patinar apoyando solo una (1) sola pierna y elevando la otra pierna lo más alto posible, sostenida desde debajo de la rodilla. La pierna libre debe subir lo más alto posible con la punta del pie estirado.

## GENERAL

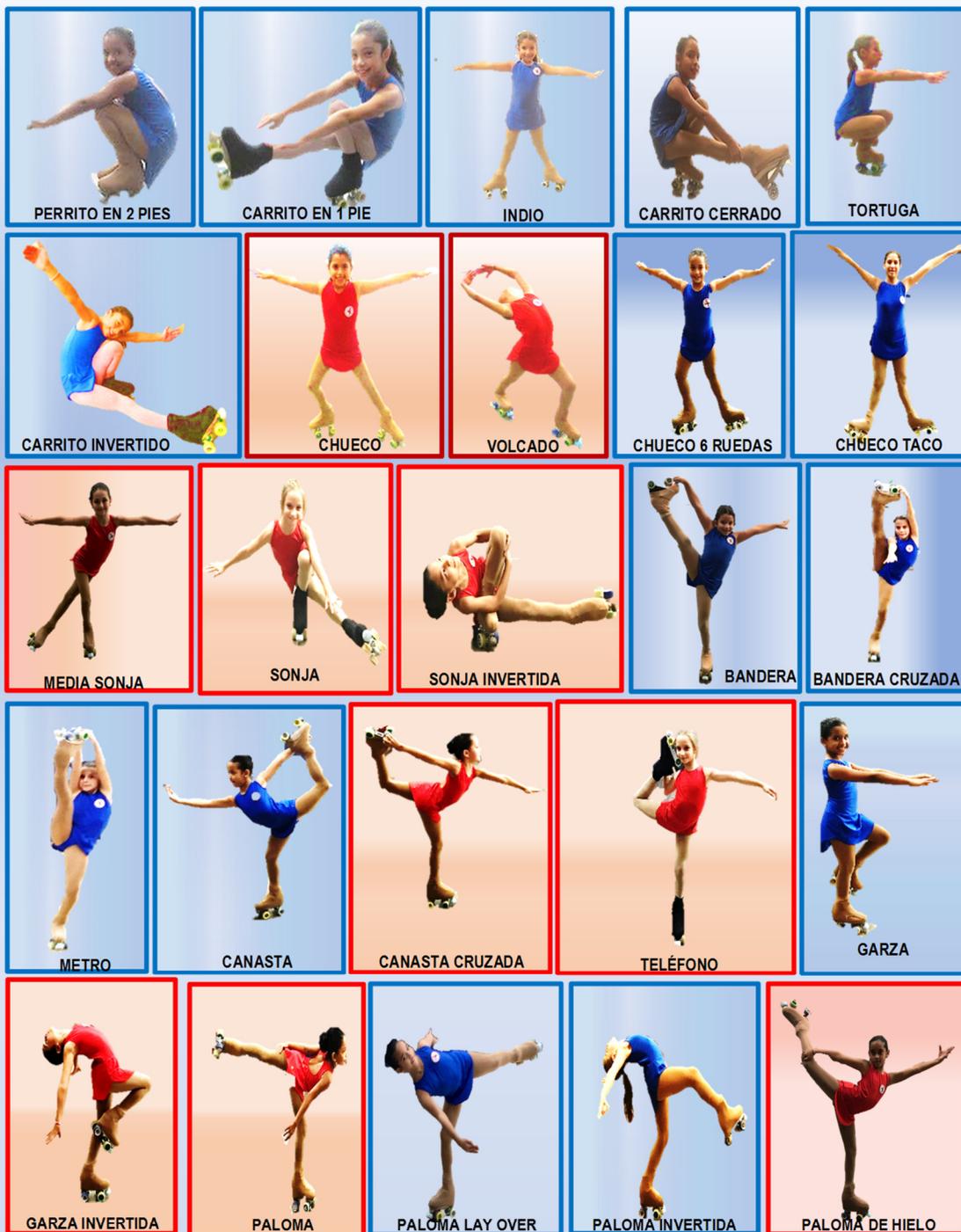
El Patinador debe realizar todas las Figuras mostrando facilidad de ejecución con posiciones de brazos elegantes y hombros relajados. La expresión facial no debe denotar esfuerzo ni duda. Transmitir esfuerzo o dolor en alguna de las Figuras podrá ser reflejada en la nota que dé el Juez.

Todas las Figuras enumeradas y sus variaciones se pueden ejecutar tanto sobre pierna Derecha como en pierna Izquierda, en dirección hacia Adelante como hacia Atrás mientras su eficiencia lo permita, y tanto en presión Externo como Interno.

Todas las Figuras que son sostenidas en su ejecución deben ser liberadas de manera tal que no se suelte, y por consiguiente, se caiga la pierna. El soltado de la pierna es parte de la Figura y serán considerados aquellos ejercicios que sean realizados efectivamente, pero defectuosos al liberar la pierna en la aplicación de la nota por el juez.

**Nota:** Para ver ejemplos de las figuras, ver Anexo N.1

# EJEMPLOS DE FIGURAS – ANEXO No. 1



Patinadoras: Andrea Gutiérrez, Bárbara Royo, Ana Carolina Arias, Yelena Suiro, Mara Hinojosa, Camila Alvarado, Guadalupe Quirós, Galit Pinzón, Anett Rodríguez, Camila García De Paredes, Emily Montalvo, Ana Elisa Britton

Cortesía de: Grupo Unido Patinaje Artístico (GUPA)



## **EFICIENCIA PROMOCIONAL (NIVEL B – ITALIA)**

### **Categorías: TODAS**

#### **PROGRAMA MÁXIMO.**

- Deslizamiento hacia delante y atrás en sentido horario y anti horario (ocho hacia delante y atrás).
- Salto de vals, toe loop, salchow solos o en combinación (Mínimo 2 y máximo 3 combinaciones).
- Figuras combinadas (todas en todos los filos).
- Todos los trompos en dos pies son permitidos y en trompos parados solo en interno atrás.
- Secuencia de pasos en línea recta sobre el eje largo de la pista o diagonal. Debe realizarse desde un punto estacionario.
- Se permiten brincos, tijeras y picaditos.

#### **TRABAJOS DE PISO**

- Trabajo de piso avanzado, secuencia de pasos en línea recta sobre el eje largo de la pista o diagonal. debe realizarse desde un punto estacionario.
- Deberá tener traveling como trabajo de piso

#### **Aclaración importante:**

- **Tiempo de Música:** Dos minutos (2'00"). Tolerancia: +/- Diez segundos (10").
- **LA MUSICA PUEDE SER VOCALIZADA O NO A GUSTO DEL PATINADOR**
- NO SE PODRÁN REALIZAR ELEMENTOS ADICIONALES, dará una penalidad de cinco décimas (0,5), que será descontado de la Nota "B".
- UN (1) ELEMENTO NO INTENTADO, dará una penalidad de cinco décimas (0,5), que será descontado de la Nota "A".
- Permanecer en el suelo, solo se permitirá por un tiempo máximo de 5 segundos al inicio y/o al final del programa.

## **EFICIENCIA PRE BÁSICA (NIVEL C – ITALIA)**

**CATEGORÍAS: PRE MINI INFANTIL, MINI INFANTIL, INFANTIL, CADETES JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR**

### **SALTOS PERMITIDOS.**

- Salto de Vals, Toe Loop, Salchow, Flip, Lutz, Rittberger, Touren
- No se permiten combinaciones de saltos (OPCIONAL: se podrá realizar una (1) combinación de máximo tres (3) saltos)
- No se permite Axel

### **TROMPOS O GIROS PERMITIDOS.**

- Trompos parados en uno pie interno atrás
- 1 combinación de giros arriba internos, la entrada de los giros es libre
- Figuras combinadas.

### **TRABAJOS DE PISO**

- Trabajo de piso avanzado, secuencia de pasos en línea recta sobre el eje largo de la pista o diagonal. debe realizarse desde un punto estacionario.
- Deberá tener traveling como trabajo de piso

### **Aclaración Importante:**

- **Tiempo de Música:** Dos minutos (2'00"). Tolerancia: +/- Diez segundos (10").
- **LA MUSICA PUEDE SER VOCALIZADA O NO A GUSTO DEL PATINADOR**
- UN (1) ELEMENTO DE LOS ITEMS NO INTENTADO, dará una penalidad de cinco décimas (0,5), que será descontado de la Nota "A".
- Permanecer en el suelo, solo se permitirá por un tiempo máximo de 5 segundos al inicio y/o al final del programa.

## **EFICIENCIA BÁSICA (NIVEL D – ITALIA - PANAMERICANO)**

### **Categorías: PRE MINI INFANTIL, MINI NIFANTIL, INFANTIL**

No se podrá repetir un salto del mismo tipo y rotación más de tres (3) veces en el programa, excepto los simples de una vuelta. Si lo hace, uno (1) debe ser en combinación.

#### **SALTOS PERMITIDOS.**

- Simples de una vuelta, no se permite axel
- Máximo dos (2) combinaciones de dos (2) a cinco (5) saltos

#### **TROMPOS O GIROS PERMITIDOS.**

- Giros arriba y sentados todos los filos.
- Combinación de giros arriba, la entrada de los giros es libre

#### **TRABAJOS DE PISO**

- Trabajo de piso avanzado, secuencia de pasos en línea recta sobre el eje largo de la pista o diagonal. debe realizarse desde un punto estacionario.
- Deberá tener traveling como trabajo de piso
- **Tiempo de Música:** Dos minutos (2'00"). Tolerancia: +/- Diez segundos (05").

### **Categorías: CADETES, JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR**

#### **SALTOS PERMITIDOS.**

- Simples de una vuelta, se permite axel
- Máximo dos (2) combinaciones de dos (2) a máximo cinco (5) saltos una (1) de ellas puede incluir un axel.

#### **TROMPOS O GIROS PERMITIDOS.**

- Giros arriba y sentados todos los filos sueltos o combinados
- Máximo dos camel de diferentes filos sueltos (sin combinar). la entrada de los giros es libre

#### **TRABAJO DE PISO.**

Trabajo de piso avanzado, secuencia de pasos en línea recta sobre el eje largo de la pista o diagonal. debe realizarse desde un punto estacionario.

Deberá tener traveling como trabajo de piso

Tiempo de Música: Dos minutos (2'30"). Tolerancia: +/- Diez segundos (05"). Tiempo máximo 2.40.

#### **Aclaración importante:**

- LA MUSICA PUEDE SER VOCALIZADA O NO A GUSTO DEL PATINADOR
- UN (1) ELEMENTO DE LOS ITEMS NO INTENTADO, dará una penalidad de cinco décimas (0,5), que será descontado de la Nota "A".
- Permanecer en el suelo, solo se permitirá por un tiempo máximo de 5 segundos al inicio y/o al final del programa.

## **EFICIENCIA INTERMEDIA (PANAMERICANO)**

### **Categorías: PRE MINI INFANTIL, MINI NIFANTIL, INFANTIL**

No se podrá repetir un salto del mismo tipo y rotación más de tres (3) veces en el programa, excepto los simples de una vuelta. Si lo hace, uno (1) debe ser en combinación.

#### **SALTOS PERMITIDOS.**

- Simples de una vuelta y axel
- Máximo 2 combinaciones de saltos mínimo dos (2) – máximo cinco (5) saltos, una de ellas debe puede incluir un axel

#### **TROMPOS O GIROS PERMITIDOS.**

- Giros arriba y sentados todos los filos, sueltos o combinados.
- Máximo dos camel de diferentes filos sueltos (sin combinar)
- La entrada de los giros es libre

#### **TRABAJO DE PISO.**

Trabajo de piso avanzado, secuencia de pasos en línea recta sobre el eje largo de la pista o diagonal. debe realizarse desde un punto estacionario.

Deberá tener traveling como trabajo de piso

Tiempo de Música: Dos minutos Treinta segundos (2'30"). Tolerancia: +/- Diez segundos (10").

### **Categorías: CADETES, JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR**

#### **SALTOS PERMITIDOS.**

- Axel simple, doble toe loop, doble salchow
- Máximo 2 combinaciones de saltos mínimo dos (2) – máximo cinco saltos (5), debe incluir como máximo un (1) salto doble en cada combinación

#### **TROMPOS O GIROS PERMITIDOS.**

- Todos los giros excepto los giros clase a, sueltos o combinados, no más de tres (3) posiciones cada combinación.

#### **TRABAJO DE PISO.**

Trabajo de piso avanzado, secuencia de pasos en línea recta sobre el eje largo de la pista o diagonal. debe realizarse desde un punto estacionario.  
Deberá tener traveling como trabajo de piso

**Aclaración importante:**

- LA MUSICA PUEDE SER VOCALIZADA O NO A GUSTO DEL PATINADOR
- UN (1) ELEMENTO DE LOS ITEMS NO INTENTADO, dará una penalidad de cinco décimas (0,5), que será descontado de la Nota "A".
- Permanecer en el suelo, solo se permitirá por un tiempo máximo de 5 segundos al inicio y/o al final del programa. Se aplicarán las normas del Comité Técnico de Artístico FIRS

**EFICIENCIA AVANZADA (PANAMERICANO)**

**Categorías: INFANTIL**

- Para el nivel avanzado se debe mantener la regla del programa balanceado.
- Las categorías de pre mini y mini infantil no competirán en el nivel avanzado.

**SALTOS PERMITIDOS.**

- Axel simple, doble toe loop, doble salchow
- Máximo 2 combinaciones de saltos mínimo dos (2) – máximo cinco saltos (5), debe incluir como máximo un (1) salto doble en cada combinación

**TROMPOS O GIROS PERMITIDOS.**

- Todos los giros excepto los giros clase a, sueltos o combinados, no más de tres (3) posiciones cada combinación.

**TRABAJO DE PISO.**

Trabajo de piso avanzado, secuencia de pasos en línea recta sobre el eje largo de la pista o diagonal. debe realizarse desde un punto estacionario.  
Deberá tener traveling como trabajo de piso

Tiempo de Música: Tres minutos (3'00"). Tolerancia: +/- Diez segundos (10").

**Categorías: CADETES, JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR**

**SALTOS PERMITIDOS.**

- Todos los dobles excepto doble axel
- Máximo 2 combinaciones de saltos mínimo dos (2) – máximo cinco saltos (5), debe incluir como máximo un (1) salto doble en cada combinación

**TROMPOS O GIROS PERMITIDOS.**

- Todos los giros excepto los giros clase a, sueltos o combinados, no más de tres (3) posiciones cada combinación. al menos una combinación debe tener el giro sitspin

### **TRABAJO DE PISO.**

Trabajo de piso avanzado, secuencia de pasos en línea recta sobre el eje largo de la pista o diagonal. debe realizarse desde un punto estacionario.

Deberá tener traveling como trabajo de piso

Tiempo de Música: Tres minutos (3'30"). Tolerancia: +/- Diez segundos (10").

### **Aclaración importante:**

- **LA MUSICA PUEDE SER VOCALIZADA O NO A GUSTO DEL PATINADOR**
- UN (1) ELEMENTO DE LOS ITEMS NO INTENTADO, dará una penalidad de cinco décimas (0,5), que será descontado de la Nota "A".
- Permanecer en el suelo, solo se permitirá por un tiempo máximo de 5 segundos al inicio y/o al final del programa.
- Se aplicarán las normas del Comité Técnico de Artístico FIRS

## **IV. DANZA OBLIGATORIA**

- Sistema de competencia intermedia: americana.
- Sistema de competencia avanzada: internacional.

CATEGORÍA	EFICIECIA	DANZA	DANZA
<b>Mini Cachorro, Cachorro, Pre Mini Infantil, Mini Infantil</b>	Pre Básico y Básico	Glide Waltz - 108	N/A
<b>Pre Mini Infantil, Mini Infantil</b>	Intermedia	Glide Waltz - 108	SOCIETY BLUES – 88
<b>Pre Mini Infantil, Mini Infantil</b>	Avanzada	Glide Waltz – 120	Skaters March – 100
<b>Infantil</b>	Pre Básico y Básico	Glide Waltz - 108	N/A
<b>Infantil</b>	Intermedia	Glide Waltz - 108	Country Polka – 100
<b>Infantil</b>	Avanzada	Kinder Waltz – 120	Skater March – 100
<b>Cadete</b>	Pre Básico y Básico	Glide Waltz - 108	N/A
<b>Cadete</b>	Intermedia	Melody Waltz – 108	Academy Blues – 88
<b>Cadete</b>	Avanzada	Swing Foxtrot – 104	Werner Tango – 100
<b>Juvenil</b>	Pre Básico y Básico	Glide Waltz - 108	N/A
<b>Juvenil</b>	Intermedia	Swing Waltz – 120	Balanciaga – 100 schottische
<b>Juvenil</b>	Avanzada	Siesta Tango – 100	Keats Foxtrot – 96
<b>Junior y Senior</b>	Pre Básico y Básico	Glide Waltz - 108	N/A
<b>Junior y Senior</b>	Intermedia	Chase Waltz – 108	Siesta Tango – 100
<b>Junior y Senior</b>	Avanzada	Kent Tango – 100	Federation Foxtrot – 96

## V. FREE DANCE (Danza Libre)

- Sólo para eficiencias pre básica, básica, intermedio y avanzado
- Todos los pasos y giros serán permitidos.
- Movimientos libres de acuerdo con la música para que exprese el carácter de la danza.
- No se permiten más de tres (3) revoluciones por cada giro, y el número total de giros no debe ser más de dos (2).
- Se permiten pequeños saltos no puede exceder más de una (1) revolución, y el número total de saltos no debe ser más de tres (3).
- Tiempos: Pre mini Infantil, Mini Infantil, Infantil y Cadetes: 2:00 min +/- 10 seg. Juvenil, Junior y Senior 2:30min +/- 10 seg.

Elementos obligatorios para solo:

- Una secuencia de pasos en el eje largo.
- Una secuencia de pasos en diagonal.
- Un giro

## VI. Show

### Categorías:

- **MAYORES:** Los integrantes del equipo deberán como mínimo cumplir los 12 años dentro del año de la competencia.
- **INFANTIL:** Los integrantes del equipo deberán como mínimo cumplir 7 años y como máximo 12 años dentro del año de la competencia.

**NOTA:** Los patinadores pueden optar por competir en una categoría superior a su edad.

### Modalidades:

- **Modalidad GRUPO PEQUEÑO:** Estará formado por un mínimo de 6 (seis) y un máximo de 12 (doce) patinadores.
- **Modalidad GRUPO GRANDE:** Estará formado por un mínimo de 16 (dieciséis) y un máximo de 24 (veinticuatro) patinadores.
- **Modalidad CUARTETO:** Estará formado por un 4 (cuatro) patinadores.

### Eficiencias:

**NIVEL A:** En el que participan los deportistas que ya tienen su formación y proceso técnico más depurado.

**NIVEL B:** establecido para todos aquellos deportistas que aún no han alcanzado el desarrollo y la madurez técnica requeridas para el nivel A, encontrando aquí el espacio adecuado para su evolución deportiva planificada, gradual y progresiva.

### **REGLAS GENERALES:**

- 1) En la Eficiencia A los integrantes del grupo No podrán formar parte de ningún otro equipo/grupo de Eficiencia B.
- 2) El juzgamiento de Show siempre tendrá lugar en el LADO LARGO de la pista de patinaje. El sistema de cálculo de CIPA se usará para determinar el lugar que ocupen todos los grupos.
- 3) Está permitido el patinaje Libre y el patinaje de Parejas. Sin embargo, el patinaje será juzgado dependiendo de la actuación de todo el equipo.
- 4) No están permitidos saltos de más de una revolución. Están permitidos trompos parados y agachados, sin travelling.
- 5) Están permitidos los movimientos o pasos realizados en posición estacionaria. Sin embargo, los programas con excesivos movimientos estacionarios recibirán menor crédito.
- 6) La coreografía debe empezar dentro de los 10" (diez segundos) a partir del comienzo de la música.
- 7) La principal actuación de un equipo de Show debe ser SHOW, NO PRECISIÓN. Si hay elementos de Precisión, éstos deben realizarse con el carácter de un Show.
- 8) No están permitidos participantes sin patines.
- 9) No habrá restricciones en la elección de la música, pero el patinaje debe estar en consonancia con la música elegida.
- 10) Se podrá utilizar cualquier tipo de escenografía, pero los patinadores deberán ingresarla y retirarla de la pista sin ningún tipo de ayuda externa. El tiempo límite para el ingreso/egreso de las escenografías será de 40" (cuarenta segundos) como máximo. Si se supera dicho límite, se aplicará el descuento correspondiente.
- 11) No están permitidos las máquinas de niebla y puntos de luz personales.
- 12) Cada equipo dispondrá de 2' (dos minutos) desde que es anunciado, hasta que inicia su coreografía.
- 13) Al enviar las inscripciones los grupos de show pequeños, grandes y cuartetos deberán entregar una explicación corta de no más de 25 palabras en la cual se describa su actuación. Estas descripciones se entregarán a los Jueces y se anunciarán por el altavoz cuando el grupo esté entrando a la pista de patinaje.
- 14) Los cuartetos no podrá ser conformado por dos parejas sino por cuatro patinadores que formen parte de un solo grupo.

### **VESTUARIO:**

- En todos los acontecimientos de patinaje sobre ruedas competitivo (incluyendo el Entrenamiento Oficial), el vestuario para damas y caballeros deberán estar en consonancia con la música, pero no deberán causar vergüenza a los patinadores, jueces o espectadores.
- La vestimenta quedará a la libre elección de los grupos participantes, debiendo en todos los casos guardar decoro y respetar la moral y las buenas costumbres.
- Queda totalmente prohibido el empleo de elementos que no sea considerados de utilería.
- No podrán utilizarse algún tipo de armas de fuego, ni siquiera las armas de fuego que disparen balas de salva o estén descargadas. Tampoco se podrán utilizar elementos de pirotecnia o bengalas

de alguna especie, ni elementos eléctricos o a combustión, ni artefactos que puedan poner en peligro la integridad física de los patinadores, público, jueces, etc.

- Todos los accesorios deberán ser ingresados y retirados de la pista por los patinadores.
- Los accesorios deberán ser un complemento para el desarrollo de la idea.

## TIEMPOS

- El tiempo para **GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO de CATEGORIAS MAYORES** será de mínimo 4:00 minutos, máximo 5:00 minutos +/- 10 segundos.
- El tiempo para **GRUPO GRANDE Y GRUPO PEQUEÑO de CATEGORIA INFANTIL** será de mínimo 3:00 minutos, máximo 4:00 +/- 10 segundos.
- El tiempo para **CUARTETOS** será de 3:00 +/- 5 seg.

## NORMAS PARA PATINAJE DE SHOW:

- Los movimientos y pasos realizados en posición estacionaria son permitidos. Sin embargo, programas con constante movimiento y coreografía recibirán más crédito que programas con excesivos movimientos estacionarios. El juez árbitro avisará a los jueces si esto pasa y una penalización para la nota A y la nota B será impuesta por el juez árbitro. La coreografía debe comenzar dentro de los primeros 15 segundos después de que la música haya empezado.
- Un programa Show no debe incluir más de 4 elementos típicos de precisión.

**CÍRCULO:** un grupo de patinadores estáticos o girando alrededor de un centro común, equidistantes del mismo. El círculo puede rotar en el sentido de las manecillas del reloj o en sentido contrario, de frente o de espalda. Hay círculos abiertos (los patinadores no tienen contacto entre ellos) y círculos cerrados (los patinadores se sostienen entre ellos de diferentes maneras, puede ser mano a mano, hombro a hombro o por la cintura como en un tren).

Círculos cerrados con más de una rotación son reconocidos como un elemento típico de precisión.

**ASPAS:** una línea recta girando sobre un eje común en el centro de la línea; hay un número igual de patinadores en cada lado del eje, la línea puede rotar en el sentido de las manecillas del reloj, o en sentido contrario.

La cantidad de aspas va de 2 a 6 o más; las variaciones de las aspas son reconocidas en astas paralelas, astas en S, astas con trabajos de pie y astas en movimiento, cualesquiera de estas ruedas mencionadas con más de una rotación son reconocidas como un elemento típico de precisión.

**MANIOBRAS** en línea y bloque en cualquier forma no tienen limitaciones.

Las combinaciones de elementos serán contadas como un solo elemento.

La ejecución principal de un grupo debe ser “show” y no “precisión”.

- Para Grupos Grandes y Pequeños Saltos con más de una revolución no será permitido. Solo Giros en posición vertical y sentada sin Travel están permitidos.
- Un Cuarteto no se compone de dos parejas, pares o danza, pero cuatro patinadores actuando como grupo. Todos los saltos con una rotación más simple Axel, doble toe Loop y doble salchow están permitidos. Giros están permitidos excepto giro clase A.
- La actuación principal de un grupo show debe ser “Show”, no “Precisión”. El grupo de show da en la expresión de su actuación elementos del show; así jueces y espectadores son testigos de un tema que va acorde con el título de una actuación; equipos de precisión dan en su actuación expresiones de un estándar técnico.
- No debe haber restricciones en la escogencia de la música, pero el patinaje debe ir acorde con la música escogida.
- No están permitidos participantes sin patines. Al principio del programa **TODOS** los patinadores **DEBEN** estar en la pista. Ningún patinador puede abandonar la pista durante el programa.
- **LAS DECORACIONES TEATRALES:** Fijas no están permitidas; ni marcos, paneles, tapetes, elementos de escenografía o estructuras de cualquier tamaño, tipo o material, ni, aunque lo lleven los mismos patinadores.
- **ACCESORIOS Y OBJETOS:** accesorios que pueden ser llevados por un solo patinador son permitidos. También está permitido poner objetos o accesorios rápido, a lo largo de la pista, pero solo al inicio del programa. Con el objetivo de evitar desorden y confusión, una vez los accesorios son levantados no pueden ser dejados, abandonados o lanzados fuera de la pista. Es importante que los patinadores puedan demostrar sus habilidades en el uso apropiado de los accesorios y patinar bien al mismo tiempo. Les está permitido pasarse objetos entre ellos y ponerlos sobre la pista, pero solo el tiempo que el patinador tenga contacto físico con otro. Esto está permitido sólo una vez durante el programa y durante un máximo de 10 segundos.

#### **ENTRADA Y SALIDA DE LA PISTA (ENTRE & EXIT ON THE FLOOR)**

- Para los grupos grandes y pequeños un máximo de cuarenta (40) segundos son permitidos para entrada a la pista y posicionamiento de objetos o accesorios (según las reglas anteriores)

- Para Cuartetos, un máximo de veinte (20) segundos se permite para la entrada en la pista y el posicionamiento de objetos o accesorios (Según las reglas anteriores)
- Una penalización de 0.3 en la puntuación “A” será aplicada si la entrada dura más de lo permitido.
- Solo los patinadores que están participando en la actuación pueden entrar objetos en la pista y solo cuando el grupo es llamado (NO, por ejemplo, mientras las notas del grupo anterior están siendo dadas). Los organizadores deben garantizar que esta regla será estrictamente aplicada.
- Mientras se esperan las puntuaciones al final del programa, y en el menor tiempo posible, el grupo debe recoger todos los objetos utilizados y asegurar que la continuidad de la competencia no se vea afectada de ninguna manera. El suelo debe dejar completamente limpio para la siguiente actuación que será llamado en los siguientes 40 segundos.
- Un máximo de tiempo de quince (15) segundos de música es permitido antes del primer movimiento de cualquier patinador del grupo. La penalización por exceder este tiempo es de 0.2 en la nota B.
- Ningún patinador puede abandonar la pista durante el programa.

### **ILUMINACIÓN DE LA PISTA (RINK ILLUMINATION)**

Los organizadores cuando sea posible deben garantizar que la pista tenga una iluminación estándar para todos los grupos. La iluminación que está alrededor de la pista da el efecto de un escenario para los shows. El resto del escenario debe ser suavemente iluminado. Es importante que la pista esté suficientemente iluminada de manera que los jueces puedan ver a todos los patinadores al mismo tiempo.

### **JUZGAMIENTO DE SHOW (JUDGING SHOW)**

Los jueces calificarán el patinaje de Precisión usando el sistema de puntuación indicado en el Reglamento. Los valores enteros indican la habilidad general del grupo. Las puntuaciones adicionales de punto nueve (0.9) se añadirán para diferenciar mejor entre los grupos.

Se concederán dos puntuaciones.

La **PRIMERA PUNTUACIÓN CONTENIDO DEL PROGRAMA**. Los siguientes aspectos deben ser tenidos en consideración por los jueces para el programa:

- Dificultades técnicas: habilidades de patinaje, pasos, velocidad, elevaciones, saltos y giros.
- Tema del programa y su diseño: composición y estilo del programa, estructura técnica, uso del espacio, uso de elementos del patinaje y su variedad, compatibilidad, coherencia y unidad, ritmo y su variación.
- Técnica de grupo: maniobras de grupo, bloques, cambios y transiciones, intersecciones, armonía de movimientos y unísono.

La **SEGUNDA PUNTUACIÓN POR PRESENTACIÓN** Los siguientes aspectos deben ser tenidos en consideración por los jueces.

- Expresividad e interpretación; habilidad artística y kinestésica, calidad y control de movimientos, variedad, uso de energía y teatralidad.
- Realización del tema; vestuario, maquillaje, peinados y accesorios, la efectividad de la actuación.
- La participación adecuada de los patinadores en el programa, la proyección a los jueces y público.
- Impresión general; precisión, armonía, sincronización y fluidez del ritmo.

### **PUNTUACIÓN DE SHOW (SCORING SHOW)**

Juzgando para Show siempre tendrán lugar en el LADO LARGO de la pista de patinar. El sistema de cálculo Artístico de FIRS se usará para determinar el lugar que ocupen todos los grupos.

Dos notas serán dadas: A y B (contenido del programa y presentación)

Consideraciones especiales por los jueces para el siguiente sistema de calificación.

### **GRUPOS GRANDES**

#### **NOTA A**

- |  |     |
|--|-----|
| 1. Idea (tema), coreografía y técnica de grupo   | 60% |
| 2. Dificultad técnica y movimientos relacionados | 40% |

#### **NOTA B**

- |                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| 1. Impresión general              | 40% |
| 2. La realización del tema (idea) | 30% |
| 3. Expresividad e interpretación  | 30% |

### **GRUPOS PEQUEÑOS y CUARTETOS**

#### **NOTA A**

- |  |     |
|--|-----|
| 1. Idea (tema), coreografía y técnica de grupo | 50% |
|--|-----|

2. Dificultad técnica y movimientos relacionados 50%

#### NOTA B

1. Impresión general 40%  
2. La realización del tema (idea) 30%  
3. Expresividad e interpretación 30%

#### PENALIZACIONES DE SHOW (SHOW)

La penalización la aplica el juez árbitro, 0.5 en la puntuación "A" por cada vez que el accesorio no es utilizado de la manera correcta. Si un objeto cae a la pista no hay penalización, pero será considerado como un punto negativo en la impresión general del programa.

- Las máquinas de niebla y puntos de luz personales no están permitidas.
- Reglas de Vestuario – ver en el Reglamento
- Al enviar las inscripciones para los grupos de show pequeños, grandes y cuartetos, unas explicaciones cortas de no más de 25 palabras deben entregarse en la cual se describa la actuación. Estas descripciones se darán a los Jueces y se anunciarán por el altavoz cuando el grupo está entrando a la pista de patinaje.

1	Más de 4 elementos típicos de precisión	1.0	Deducción por el Juez Arbitro – Puntuación "A" por elemento
2	Entrada a la pista más larga de lo permitido	0.3	Deducción por el Juez Arbitro – Puntuación "A"
3	Más de 15 segundos entre el comienzo de la música y primer movimiento	0.2	Deducción por el Juez Arbitro – Puntuación "B"
4	Cuando la actuación general no es show sino precisión	1.0	Deducción por el Juez Arbitro – Puntuación "B"
5	Si son incluidos elementos que no se permiten en el programa	0.5	Deducción por el Juez Arbitro – Puntuación "A" & "B" por elemento
6	Accesorios no bien utilizados	0.5	Deducción por el Juez Arbitro – Puntuación "A"
7	Falta		
	<b>MAYOR</b> (más de un patinador durante un tiempo prolongado)	0.8 – 1.0	Deducción por el Juez – Puntuación "B"

	<b>MEDIO</b> (cualquier patinador durante un tiempo prolongado o caída corto para más de un patinador)	0.6	Deducción por el Juez – Puntuación “B”
	<b>MENOR</b> (caída corto y rápida levantada de un patinador)	0.2	Deducción por el Juez – Puntuación “B”

**POR FAVOR REFERIRSE A LA “GUÍA DE SHOW” PUBLICADA POR Comité Técnico de Artístico de FIRS**