



REGLAMENTO PARA COMPETICIONES DE LIBRE DE PATINAJE ARTÍSTICO 2024

Traducido al Castellano – Español

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

Traducido por Laia Pastrana Guri, Juez Internacional

LIBRE

By World Skate Artistic Technical Commission



**WORLD
SKATE**

Índice

PROPIEDAD	5
LIBRE	5
Calentamiento de la competición	5
CONTENIDO TÉCNICO	6
Generalidades	6
Programa Corto	6
Programa corto júnior y sénior	6
Programa corto Cadete y Juvenil	7
Programa corto Infantil	7
Programa largo	7
Programa largo Juvenil, júnior y sénior	7
Programa largo Cadete	8
Programa largo Infantil	8
Programa largo Alevín	8
Programa largo Benjamín	9
ELEMENTOS TÉCNICOS	10
Saltos	10
Definiciones	10
Lutz	10
Porcentajes que incrementan el valor de los saltos	11
Aclaraciones	11
Piruetas	12
Definiciones	12
Posiciones difíciles	13
Variaciones difíciles	14
Posiciones difíciles para las piruetas básicas	15
Aclaraciones	17
Secuencia de pasos	20
Definiciones	20
Niveles	20
Tipos de Features	20
Aclaraciones	21
QOE	22
QOE positivo	22
Features	22
QOE negativo	23
Aclaraciones	24

PENALIZACIONES	26
Por el Juez Árbitro	26
Por el Panel Técnico	26
ANEXO 1 - PROTOCOLO Y GUÍA PARA EL PANEL TÉCNICO	27
Técnico Especialista (TS)	27
Asistente (AS)	27
Controller (CTR)	27
Data Operator (DO)	28
Referee (Ref)	28
PROCEDIMIENTO GENERAL DEL PANEL TÉCNICO	29
Prellamadas y llamadas	29
Prellamadas	29
Llamadas	30
Saltos	30
Piruetas	31
Secuencia de pasos	34
Pedir y visualizar reviews	36
Gestión de las reviews	36
Reglas para visualizar las reviews	37
Velocidad para las reviews	37
Entrada de datos	37
Check y confirmación	38
PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA EL PROGRAMA CORTO	39
PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA EL PROGRAMA LARGO	40
ESPECIFICACIONES PARA LOS SALTOS	41
Saltos under	41
Saltos half	41
Saltos downgraded	41
SJ + stepping out	41
Jump VS No Jump	42
Saltos de una rotación en el CoJ	42
Entrada de los saltos	42
Rotura de CoJ	42
SJ y CoJ repetidos	43
Salto obligatorio no ejecutado	44
ESPECIFICACIONES PARA LAS PIRUETAS	45
Posición	45
Posiciones base y posiciones con valor base	45
Posiciones difíciles de las Upright	45
Posiciones difíciles de las Sit	47
Posiciones difíciles de las Camel, Heel y Broken	48
Posiciones difíciles de las Inverted	48

Otras variaciones difíciles de las SSp y las CSp	49
Bonus por número de rotaciones en la SSp	49
Bonus de entrada difícil (SSp y CSp)	49
Bonus por cambio difícil	49
Bonus por Sit between two Camels	50
Bonus por ambas direcciones	50
Piruetas en las que se permite el freno para rotar	50
Repetir la misma CSp	50
Upright al final de una CSp	51
Rotura de CSp	51
Pumping (pivotar)	52
Entrada de la SSp	52
Asignación de features	52
Dirección hacia adelante y hacia atrás	53
ESPECIFICACIONES PARA SECUENCIA DE PASOS	54
Protocolo para el TP durante la FoSq	54
Features para la FoSq	54
PENALIZACIONES	56
Elemento obligatorio no intentado	56
Elemento ilegal	56
Posición obligatoria	57
Cuadro de consulta rápida para las caídas	57

PROPIEDAD

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

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

- Juvenil, júnior y sénior 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.

Calentamiento de la competición

- El calentamiento de la competición se considerará 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 de patinaje asignado, 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, el primer patinador dispondrá de hasta un (1.0) minuto antes de tener que entrar en pista.
- Para situaciones excepcionales con respecto al número de participantes y/o limitaciones del tiempo, el ATC puede decidir no aplicar esta regla.

CONTENIDO TÉCNICO

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

Los elementos técnicos que se evaluarán son:

- Saltos.
- Piruetas.
- Secuencias de pasos.

Generalidades

- En caso de dudas o circunstancias no establecidas en las normas, el Panel Técnico actuará en beneficio del patinador y del deporte.
- Todos los intentos ocuparán una caja en el sistema y, por tanto, todos los intentos adicionales se asteriscarán y no tendrán valor (0).
- Los elementos en exceso serán llamados por el Panel Técnico, se asteriscarán y no recibirán valor (0). Estos NO serán considerados elementos ilegales y NO serán penalizados.
- 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 (iniciando la cuenta en el primer movimiento del patinador) y especificar los intentos de Lutz.
- La misma posición de pirueta (con el mismo pie, filo y dirección) no se puede realizar más de dos veces en el programa (por ejemplo, máximo dos Camels exteriores atrás con pie derecho, máximo dos Camels interiores atrás con pie derecho, etc).

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. No se permiten más de tres (3) triples y/o dobles en el combinado.
- Solo Jump - sencillo, doble, triple... (no puede ser un Áxel).
- Solo Spin.
- Una pirueta combinada. Una de las posiciones tiene que ser una Sit. Máximo cuatro (4) 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. No se permiten más de tres (3) triples y/o dobles en el combinado.
- Solo Jump - sencillo, doble, triple... (no puede ser un Áxel).
- Solo Spin.
- Una pirueta combinada. Una de las posiciones tiene que ser una Sit. Máximo cuatro (4) posiciones.
- Una secuencia de pasos. Juvenil: máximo cuarenta (40) segundos. Cadete: máximo nivel 3, máximo treinta (30) segundos.

Programa corto Infantil

- Axel - sencillo.
- Combinación de saltos de dos (2) a cuatro (4) saltos incluyendo los saltos de conexión (solo dobles, excluyendo doble áxel. Triples no 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 máximo dos (2) posiciones. Las dos posiciones tienen que ser una Sit combinada con una Camel (realizada sobre cualquier pie, filo, dirección).
- Una (1) solo spin. Tiene que ser una pirueta Camel (NO PUEDE realizarse la misma Camel usada en la pirueta combinada).
- Una secuencia de pasos de máximo 3, máximo treinta (30) segundos.

Programa largo

Programa largo **Juvenil**, júnior y sénior

Saltos:

- **Máximo ocho (8) saltos 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. Para calcular el valor del combinado, los saltos de conexión no serán contados.
- Es obligatorio realizar un Áxel (sencillo, doble o triple) que puede presentarse también en un combinado.
- Áxel, saltos simples, dobles y triples no se pueden realizar más de dos veces como saltos con valor técnico. Si se ejecutan dos veces, como mínimo una tiene que ser en un combinado.

Piruetas:

- **Se permite un máximo de dos piruetas. Una de las piruetas DEBE ser una combinada y debe incluir una Sit. Las piruetas combinadas pueden tener un máximo de cuatro (4) posiciones. La misma pirueta no puede ejecutarse más de dos veces en el programa (es decir, máximo dos camels RBO, máximo dos sits LBI etc.). Las dos piruetas tienen que ser diferentes.**

Secuencias de pasos:

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

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. Los saltos de conexión no serán contados para calcular el valor de la combinación de saltos.
- Es obligatorio realizar un Áxel (sencillo, doble o triple) que puede presentarse también en un combinado.
- Áxel, saltos simples, dobles y triples no se pueden realizar más de dos veces como saltos con valor técnico. Si se ejecutan dos veces, como mínimo una tiene que ser en un combinado.
- **Se permite un máximo de dos piruetas. Una de las piruetas DEBE ser una combinada y debe incluir una Sit. Las piruetas combinadas pueden tener un máximo de cuatro (4) posiciones. La misma pirueta no puede ejecutarse más de dos veces en el programa (es decir, máximo dos camels RBO, máximo dos sits LBI etc.). La Broken no está permitida y las dos 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). Para calcular el valor del combinado, los saltos de conexión no serán contados.
- Es obligatorio realizar un Áxel, que puede ser presentado en un combinado.
- Áxel, saltos simples y dobles no se pueden realizar más de dos veces como saltos con valor técnico. 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 y debe incluir una Sit y una de las piruetas DEBE ser una Solo Spin. Las piruetas combinadas pueden tener un máximo de cuatro (4) posiciones. 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 y 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 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 salto tipo Áxel, que puede estar en el combinado.
- Áxel y dobles no se pueden realizar más de dos veces. Si se presentan dos veces, una de ellas debe estar en un combinado.
- El mismo salto de una rotación puede presentarse un máximo de tres (3) veces.
- En el programa, TIENE QUE HABER un elemento toe loop como mínimo (simple o doble).
- Máximo dos (2) piruetas. Una de ellas DEBE ser una pirueta combinada y debe incluir una Sit.

Las piruetas combinadas pueden tener un máximo de cuatro (4) posiciones. Broken, Heel e 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, uno de máximo cuatro (4) saltos y uno de máximo tres (3) saltos.
- 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. Las piruetas combinadas pueden tener un máximo de cuatro (4) posiciones. SOLO se permiten piruetas altas (Upright) y bajas (Sit). **No se permite la posición Biellmann**. Las dos piruetas deben ser diferentes.
- Una (1) secuencia de pasos de máximo nivel 1. Para conseguir el nivel 1, los benjamines deben tener confirmado cuatro (4) giros y pasos distintos de entre los siguientes: cruzado por delante, tres interior, tres exterior, mohawk abierto, **travelling (se permite uno horario y uno antihorario)**. Máximo treinta (30) segundos.

ELEMENTOS TÉCNICOS

Salto

Definiciones

- **Elemento de salto:** solo jump o combinado de saltos.
- **Solo jump:** cualquier salto con entrada, salida y fase de vuelo reconocida. Es un salto aislado, es decir, se ejecuta solo.
- **Combo jump:** como mínimo dos (2) saltos consecutivos en los que el filo de aterrizaje del primer salto es el filo de entrada del segundo.
- **Salto de conexión (no jumps):** saltos de una sola vuelta realizados dentro del combinado, por eso se les llama “saltos de conexión”. No tienen valor (excepto para benjamín y alevín) y su código será “NJ” (no jump).
- 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.

Lutz

Si el patinador declara Lutz en la hoja de contenido técnico pero realiza un Flip, se llamará como “*Lutz No Edge*”. Si el patinador no declara Lutz en la hoja de contenido técnico, el salto será llamado por el Panel Técnico como sea visto (Flip o Lutz).

Requerimientos técnicos para llamar un Lutz:

- Clara ejecución de un filo exterior atrás en la preparación del salto, antes del impacto del freno. El filo debe ser claro y reconocible, no plano.
- El impulso se ejecuta con el freno detrás o detrás y claramente paralelo al pie portante y la trayectoria del salto es hacia la parte exterior del mismo. Tiene que parecer el diseño de un “counter” en lo que se refiere al dibujo descrito por el salto entre la pierna estirada y el aterrizaje.
- La inclinación del cuerpo tiene que ser como mínimo perpendicular al suelo durante el impacto y no inclinarse hacia el interior del salto.

Es importante asegurarse de que el patinador no cambie el filo bruscamente una vez que la pierna libre se haya estirado hacia atrás y antes de la picada. Esto se puede verificar observando el movimiento del tobillo durante la secuencia (estiramiento hacia atrás y picada).

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 sobre su valor base.
- 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, Infantil y para el programa largo de la categoría Cadete).
 - 20% doble-triple/triple-doble.
 - 30% triple-triple.

Nota: Doble Áxel se considera como un ‘triple’ para este propósito.

Aclaraciones

ITEM	ACLARACIÓN
Saltos	<ul style="list-style-type: none"> • Un Toe-Loop abierto (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 y el “saving Toe-Loop” será llamado como NO JUMP, ocupando una caja. • En todas las categorías por encima de alevín, los saltos sencillos con valor base, Áxel, dobles y triples pueden realizarse un máximo de dos veces. Si se presentan dos veces, uno debe estar en un 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. • El salto de Waltz será aceptado como intento del elemento obligatorio Áxel. • Los solo jump, incluyendo los de una sola rotación, serán llamados en todas las categorías. • 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). • Los saltos Half rotated en los que los patinadores se abren en el aire y aterrizan en posición abierta (aterrizaje no codificado) se llamarán DOWNGRADED. • Los saltos caídos a dos pies (no en posición cruzada) serán llamados DONWNGRADED.
Combo Jumps	<ul style="list-style-type: none"> • Cualquier cambio de pie con una clara transferencia de peso entre saltos significará una rotura en la combinación y será considerado como dos elementos. • Para júnior y sénior: si entre los dobles y/o los triples hay más de un salto de conexión, el siguiente salto no tendrá el incremento de porcentaje de su valor base en la combinación. • Un doble tres al aterrizaje de cualquier salto detendrá el combinado. • En general, para salvar un combinado con problemas de aterrizaje en algún salto del medio debería haber al menos un salto de media rotación en el aire más un giro de tres para corregir la falta de rotación y poder continuar el combinado. • De infantil a cadete, los saltos de una rotación serán llamados, valorados y contados en lo que se refiere al número total de saltos, cuando estén en la primera o última posición de un Combinado de Saltos. El resto serán considerados saltos de conexión y en consecuencia recibirán la nomenclatura NJ. • En juvenil, júnior y sénior, los saltos de una rotación que se ejecuten en primera o última posición de una combinación de saltos serán llamados, NO se les dará valor y contarán para el recuento de saltos permitidos. • El mismo combinado de saltos no se puede presentar más de una vez, si esto ocurre, el segundo combo jump será asteriscado y no se le dará valor.

Lutz	Es responsabilidad del Panel Técnico llamar el Lutz si se cumplen las características técnicas requeridas. Si el Lutz es declarado pero no cumple con las características técnicas, el Panel Técnico llamará “Lutz no edge” y el sistema le dará al elemento un 70% de su valor y los jueces lo valorarán de acuerdo con las pautas.
------	--

Piruetas

Definiciones

- 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.
- **La posición en una pirueta:** la posición de una pirueta se define por el filo, el pie y la posición del cuerpo. Las tres (3) posiciones básicas para las piruetas son:
 - Altas (Upright spins): son aquellas en las que el cuerpo permanece de pie. La pierna que patina debe estar estirada o ligeramente doblada.
 - Bajas (Sit spins): las caderas no pueden estar más altas que la rodilla del pie que patina.
 - Camel (Camel spins): la posición de la pierna libre (rodilla y talón) no puede estar debajo de la cadera.
- **Piruetas con valor base** que pueden ser llamadas porque tienen un valor base definido en el sistema:
 - Heel (talón)
 - Broken
 - Inverted (reversada)

Todas ellas tendrán su correspondiente pie y filo, que las definirán.
- **Solo spin:** pirueta de una única posición con un filo y un pie específico, SIN cambio de posición, pie o filo. De cadete a sénior las solo spins se deben realizar sin una preparación larga.
- **Combination spin** (pirueta combinada): pirueta en la que el patinador cambia de pie y/o posición y/o filo.

Posiciones difíciles

Las posiciones difíciles son posiciones que impactan en las posiciones con valor base, haciéndolas más difíciles y artísticamente interesantes. Cada posición difícil será contada una única vez por programa (el primer intento). Solo se valorará una (1) posición difícil por cada posición presentada.

Posición base	Posición difícil	Código	Valor añadido a la posición base
Upright	Biellmann	UB	2+80%
	Biellmann Heel	UBH	3+40%
	Split	US	1+50%

	Torso	UT	1+40%
	Layback	UL	1+20%
	Forward	UF	1
	Heel	UH	50%
Sit	Sideways	SS	60%
	Twist	ST	60%
	Forward	SF	40%
	Behind	SB	20%
Camel	Forward	CF	40%
	Sideways	CS	60%
	Layover	CL	20%
Broken	Forward	BF	40%
	Sideways	BS	60%
Heel	Forward	HF	40%
	Sideways	HS	60%
	Layover	HL	20%
Inverted	Bryant	IB	25%
Cualquiera	Standard Variation	SV	20%

Además de estas variaciones, cualquier posición difícil que no esté incluida en este manual puede ser considerada como característica positiva. La posición debe ser innovadora, alterando el equilibrio y aumentando la dificultad de la pirueta. Los intentos fallidos de las posiciones descritas en la lista no serán considerados. El Panel Técnico tiene la posibilidad de tomar esta decisión y llamar "Standard Variation" (SV). La Standard Variation se puede usar una sola vez por posición y programa (Upright, Sit, Camel). Se contará un máximo de tres Standard Variations por programa.

Variaciones difíciles

Las variaciones difíciles son los movimientos o combinaciones de movimientos que hacen que la pirueta sea más difícil. Cada variación difícil será contada una sola vez por programa (el primer intento que se haga).

Variación difícil	Opciones	Código	Valor y aplicación
Entrada difícil	Fly Camel	DE	15% en la primera posición, si se confirma
	Butterfly		
	Leg hold		
	Illusion		
	Acrobática		
Cambio difícil (de posición / pie)	Butterfly	DC	15% en las posiciones de después del cambio
	Fly Camel		
	Illusion		
Sit entre Camels		SBC	15% en la Sit y en todas las posiciones que la siguen
Vueltas en las solo spins	6 o más	R6	20%
	4 o más Inverted	R4	20%
Usar dirección antihoraria y horaria en la dirección del giro		BD	60% en todas las posiciones posteriores al cambio de dirección

Posiciones difíciles para las piruetas básicas

Posición Upright:

- Forward: torso inclinado hacia adelante. Máximo 45° entre el torso y el pie que patina



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



- c. Split (anteriormente llamada Sideways). Está permitido el uso del freno. La posición Upright debe ser clara. La pierna libre tiene que tener un ángulo entre 150° y 180° con la pierna que patina.



- d. 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° .

e.



- f. Torso sideways: el patinador tiene que estar en posición split. El uso del freno está permitido.



Sit position:

- a. Sit Forward: la pierna libre está estirada hacia adelante y el torso completamente inclinado 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: pierna libre está detrás.

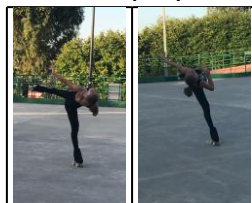


- d. Sit Twist: hombros rotados hasta que estén perpendiculares a la superficie de patinaje, con el torso torcido hacia un lado.

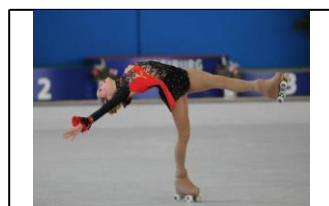


Camel position:

- a. Layover: torsión del cuerpo, hombros perpendiculares al suelo manteniendo la posición Camel.



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



- c. Bryant (como variación de la Inverted). Inverted con la pierna libre cogida con una o ambas manos. Los hombros deben estar mirando hacia el techo y a la misma altura o por debajo de la cadera.



- d. Camel Forward: posición Camel con la pierna libre sostenida. El pie se puede coger con la mano correspondiente o con la mano opuesta. El torso debe estar inclinado hacia adelante y la espalda debe estar arqueada (en relación al ombligo). La rotación puede ser con el filo interior o exterior. Se puede hacer con cualquiera de los dos pies.



- e. 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.



Aclaraciones

ÍTEM	ACLARACIONES
General	<ul style="list-style-type: none"> • Una posición Upright básica usada como salida de una pirueta de una sola posición no será considerada como otra posición de la pirueta independientemente de las rotaciones que se ejecuten. • La Broken solo se permite en júnior y sénior. Se puede realizar un máximo de dos veces por programa, sin importar el pie, el filo o la dirección. • TODAS las posiciones difíciles se permiten una sola vez por programa. Si se presentan una segunda vez, la posición con valor base (camel, sit, upright, broken, inverted, heel) será asteriscada y NO recibirá valor.

<p>Pirqueta no confirmada (no value - sin valor)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Posición requerida no cumplimentada. ● 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. ● Si en una pirqueta no se alcanza una posición correcta, el Panel Técnico llamará la posición seguida de la expresión not confirmed (no spin). ● De cadete a sénior: la entrada de la solo spin tiene que hacerse sin una preparación larga. El número máximo de treses permitidos es cuatro (4). Si un patinador ejecuta una preparación más larga de la permitida, la pirqueta será asteriscada y NO recibirá valor.
<p>Pirqueta combinada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Si solo una de las posiciones de la combinada está confirmada por el panel técnico, la pirqueta será asteriscada y no recibirá valor. ● Si un patinador ejecuta más de dos rotaciones en la entrada o usa más de dos rotaciones para alcanzar una posición difícil, el panel técnico lo considerará como una posición: <ul style="list-style-type: none"> ○ Ejemplo: C (RBO) 2.5 rotaciones en posición estática + C (RBO) en posición layover con 3 rotaciones = Solo Spin “<i>Camel Confirmed - Layover position confirmed</i>”. ○ Ejemplo: en una pirqueta combinada: HBD + CBD (RBO) 2 rotaciones en posición estática + In (RBO) con dos rotaciones será llamado como dos posiciones “<i>Heel confirmed - Inverted confirmed</i>”. ● Si la posición de antes y de después de un cambio difícil es no confirmada (no spin), el cambio difícil será llamado pero no se aplicará el bonus correspondiente. ● Para las features Sit in between Camel y cambio difícil, en el momento que haya cualquier posición no confirmada tras la feature, dejará de aplicarse el bonus. ● Para que dos Combo Spins sean “diferentes”, el patinador no puede hacer el mismo tipo de pirquetas (upright, sit, camel, heel, inverted, broken) con el mismo pie/filo/dirección consecutivamente y en el mismo orden en ambas combinadas. Si esto ocurre, la segunda combinada será asteriscada y no tendrá valor. ● 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 o con los brazos en una posición artística clara. ● No puede haber dos cambios consecutivos de pie entre las posiciones de una pirqueta combinada. Por ejemplo: de una Camel RBO pasar al pie izquierdo y luego al derecho de nuevo para hacer una Upright RBO. ● Una combo spin se romperá por: <ul style="list-style-type: none"> ○ Una caída. ○ Si hay dos cambios consecutivos de pie entre las posiciones de una pirqueta combinada. ○ Cambio de pie con un claro cambio de eje. ○ Pivotes claros para ganar velocidad. <p>Si esto ocurre, las posiciones / variaciones ejecutadas después de romper la pirqueta serán asteriscadas y no recibirán valor. Si esto tiene como consecuencia una sola posición confirmada, toda la combinación</p>

	<p>será asteriscada y no recibirá valor.</p> <p>Si la Sit obligatoria es asteriscada, la combinación (el total de posiciones confirmadas) recibirá un 50% de su valor.</p>
Posiciones obligatorias	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Cuando una posición es obligatoria y el patinador no consigue realizarla, la combinación entera recibirá un 50% de su valor. En el programa largo: si la Sit obligatoria es intentada en ambas combinadas pero no se confirma en ninguna, la combinación de menos valor recibirá un 50% de su valor.
Posiciones y variaciones difíciles	<ul style="list-style-type: none"> ● Una variación o posición difícil de la pirueta será contada una sola vez durante el programa. Por ejemplo, la posición sideways para la Sit se contará solo una vez como posición difícil en todo el programa. ● El Panel Técnico confirmará la variación difícil solo si se mantiene durante dos (2) rotaciones como mínimo. ● No hay límite en el número de posiciones/variaciones difíciles utilizadas, sin embargo, sólo se puede presentar una posición difícil por posición. Es decir, en una pirueta combinada de cuatro posiciones básicas, el patinador puede presentar hasta 4 posiciones difíciles, una por cada posición básica presentada. Si un patinador presenta más de una posición difícil por posición básica, el TP llamará la posición con el valor técnico más alto. Ejemplo: si un patinador presenta una Upright sobre el talón con una posición split, el TP llamará upright split. ● Si la posición de después de una entrada difícil está no confirmada (no spin), la entrada difícil no estará confirmada. ● El salto en una pirueta deberá tener alguna de las siguientes posiciones en el aire: <ul style="list-style-type: none"> ○ Posición Sit. ○ Butterfly split: cuerpo, brazos y piernas extendidos y paralelos. Aterrizar en el freno está permitido. ○ Flying Camel. ● Para confirmar el cambio difícil se tiene que confirmar la pirueta de antes y la de después del cambio.
Llamadas	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Caídas: en una Solo Spin, la pirueta será confirmada solo si se consiguen 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 confirmadas. ● Los intentos de Broken en los que no se eleven correctamente dos ruedas (interior o exterior) serán llamados Camel.
Exceso de piruetas	<p>Cuando un patinador realice la misma posición más de dos veces, el sistema no añadirá el valor de la posición con la que se ha incurrido en este exceso.</p>

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, el filo de salida tiene que ser usado 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 / elementos 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.

Niveles

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.	Nivel B + 4 giros + 1 feature a elegir entre la del tipo 1 o tipo 2.	Nivel B + 6 giros + 2 features diferentes (una de las cuales debe ser la 1 o la 2).	Nivel B + 8 giros + 3 features diferentes.	Nivel B + 10 giros + 4 features diferentes.

Tipos de Features

1. **Movimientos corporales:** se requieren tres (3) movimientos corporales **diferentes**, que tiene que ser de grupos espaciales diferentes: alto, medio, bajo.
2. **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 **y los Choctaws cerrados de atrás hacia adelante**. Los Choctaws se deben realizar con los filos correctos y claros.
3. **Cluster:** para ser considerado como feature, tres (3) de los giros que incluya deben ser confirmados. **No se permite cambiar el filo en los primeros dos giros del cluster.**
4. **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

- Los giros, para ser confirmados y considerados para el nivel, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las puntas deben ser claras. Los giros saltados, ejecutados sin desplazamiento o giros en los que el patinador ponga la pierna libre en el suelo a la salida del giro no se contarán.
- Los giros que serán contados para dar nivel son el rocker, el counter, el bracket, el traveling y el loop (bucle). Cada tipo de giro se contará un máximo de dos veces.
- El giro tipo tres se contará para el cluster, pero NO será contabilizado para obtener el nivel.
- Para los benjamines: los pasos y giros que serán contados para el nivel son el tres interior, tres exterior, cruzado adelante, mohawk abierto, Traveling horario y Traveling antihorario. Cada tipo de paso/giro se puede intentar dos veces. Un paso/giro de cada tipo tiene que estar confirmado para tener el nivel. No se requiere ninguna feature para dar el nivel 1 a un patinador benjamín.
- Para la feature número 1: los movimientos corporales deben estar distribuidos a lo largo de la secuencia, con pasos/giros en medio. Los movimientos corporales ejecutados uno tras el otro se contabilizarán como un solo movimiento. Los body movements realizados al principio o al final de la secuencia mientras el patinador no patina, no serán contados.
- Para la feature número 4: bucles y travelings realizados con cualquier pie en sentido antihorario serán considerados pie izquierdo y los ejecutados en sentido horario serán considerados como pie derecho con el propósito de contar los giros con diferente pie. No es obligatorio realizar el mismo tipo de giro en ambas direcciones o con los dos pies para alcanzar el nivel.
- 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.
- Para categorías con un nivel máximo de 3 o inferior: si el patinador presenta más de un giro extra de los máximos requeridos en su nivel, el nivel de su secuencia de pasos se reducirá a un (1) nivel menos.
- Los patinadores pueden presentar tantas features como quieran.
- Independientemente del número de errores acumulativos que causen que el Panel Técnico reduzca el nivel, dicho panel no puede reducir el elemento por debajo del nivel Base.

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:

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

Saltos
<ul style="list-style-type: none">• 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.• 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 coincidiendo con la estructura musical.
Piruetas
<ul style="list-style-type: none">• 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, Butterfly).• Variaciones difíciles de posición. Añadir movimientos corporales que alteren el equilibrio y, en consecuencia, incrementan la dificultad de la pirueta.• Número equilibrado de rotaciones en cada posición (Combo Spin).• Número de rotaciones mucho mayor al mínimo requerido.• Ejecución del elemento coincidiendo con la estructura musical.• Traveling difícil.• Originalidad y espectacularidad.
Secuencia de pasos
<ul style="list-style-type: none">• 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 de 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.
- Musicalidad.
- Creatividad y originalidad.
- Diseño complejo.
- Distribución lógica y uniforme de los pasos y giros a lo largo de toda la secuencia.

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
SALTOS			
Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2
Caída	-3	Underrotated (<)	-1
Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2
Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2
Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2
Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2
Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1
Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1
		Lutz no edge	-1

PIRUETAS			
Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3
Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3
Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3
Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3
Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1
Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2
		Cambio de pie desplazando el eje	-2
		Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2
		Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2
SECUENCIA DE PASOS			
Caída	-3	Tropezón	-1 o -2
		Fuera de tiempo	-1 o -2
		Pobre en velocidad y aceleración	-1
		Pobre en fillos	-2
		Pattern pobre	-2
		Falta de musicalidad	-1 a -3
		Distribución pobre	-2
		Pobre en originalidad	-1
		Pattern pobre	-2

Aclaraciones

ÍTEM	ACLARACIÓN
Saltos	<ul style="list-style-type: none"> • En los combinados de saltos, cada salto (siempre que no sea un salto de conexión) recibirá un QOE que será evaluado por los jueces. Por ejemplo: 2T (+1) + NJ + 2S (+1). • Los saltos de conexión con falta de rotación harán bajar la calidad del siguiente salto. Por ejemplo: 2Lo - Thoren (< o <<) - 2S. El 2S no tendrá un buen QOE. • Si un salto es under (<), su QOE no puede ser superior a +1. Si un salto es half (<<), su QOE no puede ser superior a 0. • Si un patinador usa un toe-loop como salto de conexión en un combinado de saltos, el juez DEBE otorgar un -2 o un -3 al doble o triple que precede el toe-loop.
Piruetas	<ul style="list-style-type: none"> • Para las piruetas combinadas, los jueces darán un (1) único QOE. • Para que las posiciones difíciles sean consideradas por los jueces como QOE positivo, deben involucrar un cambio importante en el equilibrio, con estiramiento, tensión muscular. Por ejemplo una reversada cambiada a Bryant en la que ambos brazos y la pierna libre estén involucrados. • Los movimientos coreográficos durante la ejecución de la pirueta no serán considerados como posición difícil pero pueden ser considerados positivamente en el QOE de los jueces. • Si las piruetas se ejecutan sin variaciones difíciles, los jueces NO DARÁN +3. • Una pirueta con problemas para alcanzar la posición final debe tener un QOE negativo por parte de los jueces.

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 se dé uno de los siguientes casos:

Por el Juez Árbitro

Arrodillarse o estirarse en el suelo más de una (1) vez o durante más de cinco (5) segundos	1.0 punto
Violación del vestuario (con opinión de los jueces)	1.0 punto
Tiempo del programa inferior al requerido	0.5 puntos cada 10 seg o parte
El primer movimiento del programa no ocurre dentro de los 10 primeros segundos de música	0.5 puntos

Música con letra inapropiada u ofensiva, en cualquier idioma	1.0 punto
<p>Caída</p> <p>Por cada caída después de la segunda, la penalización incrementará otros 0.3 puntos (benjamín y alevín) o 0.5 puntos (infantil a sénior)</p> <p>Por ejemplo, en infantil a sénior: 1.0 puntos por la primera y la segunda caída y 1.5 puntos adicionales por la tercera (3.5 puntos en total), 2.0 puntos adicionales por la cuarta caída (5.5 puntos en total), 2.5 puntos adicionales por la quinta caída (8.0 puntos en total), etc</p>	<p>1.0 punto para la primera y segunda caídas.</p> <p>La penalización incrementa por cada caída posterior a la segunda: +0.3 puntos en benjamín y alevín +0.5 puntos de infantil a sénior</p>

Por el Panel Técnico

Más de un (1) salto de una (1) rotación en la secuencia de pasos	1.0 punto
Falta un elemento obligatorio	1.0 punto
Elemento ilegal	1.0 punto
Posición obligatoria de una pirueta no intentada	1.0 punto

ANEXO 1 - PROTOCOLO Y GUÍA PARA EL PANEL TÉCNICO

- Los miembros del panel técnico (TP) deben estar concentrados en su tarea durante el programa.
- Hablar durante el programa no está permitido, esto puede confundir al Data Operator y también al resto del TP.

Técnico Especialista (TS)

- Dice “start” con el primer movimiento del patinador.
- Llama los elementos.
- Llama las caídas.
- Llama las reviews “Review on...” si se quiere asegurar de la llamada.
- Para la FoSq el TS llama el inicio del elemento y al finalizar llama el nivel.
- Dice “stop” cuando acaba el programa.
- No tiene papel y no apunta nada. Su concentración está todo el tiempo en la pista.

Asistente (AS)

- Hace las prellamadas basándose en el planned program. Para la FoSq prellama el elemento y el tiempo en el que tiene que empezar según el planned program y avisa cuando falten 5 segundos para que empiece el elemento.
- Tiene una copia del planned program y escribe las llamadas el TS.
- Es el primero en llamar “review”.
- Si quiere una review, lo anota debajo de la llamada del especialista con una “R” y el elemento que él/ella hubiese llamado.
- Escribe todos los detalles del elemento, por ejemplo: en una pirueta, el nombre y si está confirmada o no, y la posición, filo y pie.
- Ayuda a hacer el check de los elementos introducidos en el programa cuando se realiza el control manual entre el Data Operator y el Controller.

Controller (CTR)

- En general, hace lo mismo que el TS.
- Tiene una copia del planned program y escribe las llamadas.
- Si el CTR quiere una review, lo anota debajo de la llamada del especialista con una “R” y el elemento que él/ella hubiese llamado.
- Llama “review” sin más comentarios después de la llamada del TS y después de esperar que el AS lo haga primero.
- Controla el tiempo de la FoSq con un cronómetro. Enciende el cronómetro cuando el especialista dice “start element” y dice “time” cuando se haya alcanzado el tiempo máximo para la categoría.
- Después del programa, se encarga de las reviews.
- Cuando se ha decidido todo, chequea los elementos insertados en el sistema con el Data Operator.
- Escribe todos los detalles del elemento, por ejemplo: en una pirueta, el nombre y si está confirmada o no, y la posición, filo y pie.

Data Operator (DO)

- Antes de que empiece la competición, chequea las conexiones en los ordenadores de los jueces y del panel técnico. Si el tiempo se lo permite, el DO puede hacer pruebas con una competición de uno o dos patinadores.
- Aprieta el botón “start” y “stop” cuando el TS lo llama.
- Entra los elementos, los niveles y las caídas llamados por el TS.
- Añade los porcentajes/bonus de las piruetas durante o después del programa, dependiendo de su experiencia.
- Cinco (5) segundos antes de la FoSq empiece, la entra en el sistema para que los jueces tengan conocimiento del inicio del elemento.
- Selecciona el botón “review” para cada elemento que el TS proponga para revisar.
- Selecciona el botón “!” cuando se llama un Lutz no edge.
- Al final de la actuación, lee la lista de elementos para que el CTR, el AS y el referee hagan el doble check.
- Después de chequear, si el sistema no excluye un elemento no aceptado por las normas, el data seleccionará el elemento y presionará el botón *.

Referee (Ref)

- En el primer patinador, chequea la media de componentes y puede modificarla.
- Controla el tiempo del programa, el vestuario y las otras penalizaciones que dependen del referee.
- Confirma las caídas y tiene la última palabra sobre ellas, si hay alguna duda en una caída llamada por el TS.

PROCEDIMIENTO GENERAL DEL PANEL TÉCNICO

Para evaluar un programa, el procedimiento del TP será:

- Prellamadas y llamadas
- Pedir y visualizar reviews
- Entrar los datos
- Chequear
- Confirmar

En este documento, cuando se incluyan frases entre comillas y en cursiva (por ejemplo “*Solo Jump*”), significa que esa es la fórmula oral usada por el TP.

Cualquier elemento intentado, ocupará una caja de su grupo. En ese sentido, cuando el número máximo de cajas para un tipo de elementos se exceda, el sistema eliminará los elementos extras con el símbolo *.

Prellamadas y llamadas

- Es el acto de anunciar el grupo del siguiente elemento que ejecutará el patinador. Estas prellamadas se harán en el orden que indique el planned program.
- Las prellamadas se realizan después de que el elemento anterior esté realizado y después de verificar que no se pide ninguna review.
- Para el primer elemento, la prellamada se realiza después del inicio del programa, una vez que el TS haya dicho “*start*”.
- Cuando el planned program no se haya entregado, es conveniente que el TS anticipe (si puede) el grupo del elemento que está llamando. Esto ayudará al DO. Ejemplos: “*Solo Jump, Double Salchow*”, “*Double Flip, No Jump, Double Salchow; Combo Jump*”, “*Solo Spin Heel Forward Confirmed*”, “*Heel Backward Confirmed, Sit Confirmed; Combo Spin*”, “*Stard Choreo Sequence*”.
- Cuando el planned program no encaje con lo que el patinador está realizando, es recomendable dejar de hacer las prellamadas.

Los grupos de elementos que deben ser prellamados y sus acrónimos para los planned programs son los siguientes:

ELEMENTO	ACRÓNIMO
Combo Jump	CoJ
Solo Jump	SJu
Combo Spin	CSp
Solo Spin	SSp
Footwork Sequence	FoSq

Hay diferentes maneras de hacer las prellamadas:

- “*First element... Combo Jump*”.
- “*Next element... Solo Spin*”.
- Si hay algún elemento con un detalle específico, debe comunicarse después de la prellamada.
Ehemplo: “*Next Element... Combo Jump, Lutz declared*” o “*Next Element... Footwork Sequence... starting at 2.10*”.

Llamadas

Es la validación de un elemento por parte del TS. Tiene que ser completa, parcial, incrementando o devaluando su valor según la normativa. La acción de validar un ítem será conocida como “llamada”.

Salto

Para llamar un salto: número de rotaciones + nombre del salto + falta de rotación (si hay) + fallos (si los hay).

SALTO	ACRÓNIMO
Waltz	W
Toe (Toe Loop)	T
Salchow	S
Flip	F
Thoren	Th
Lutz	Lz
Loop	Lo
Axel	A
No Jump	NJ

Single (no hace falta nombrarlo)	1
Doble	2
Triple	3
Cuádruple	4
Under	<
Half	<<
Down	<<<
No edge	!
Caída	X

PARTE DE LA LLAMADA	DETALLES
Número de rotaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Single • Double • Triple • Quad
Nombre del salto	<ul style="list-style-type: none"> • Waltz • Toe • Salchow • Thoren • Flip • Lutz • Loop • Axel • No Jump
Falta de rotación y fallos	<ul style="list-style-type: none"> • Under • Half • Down • No edge • Fall

Ejemplos:

- 2S<: “Double Salchow Under”
- 3T<<<: “Triple Toe Down”
- 1A<<: “Single Axel Half” o “Axel Half”
- 2Lz!< X_ “Double Lutz No Edge, Under, Fall”
- 2T< + NJ + NJ + 1F: “Double Toe Under, No Jump, No Jump, Single Flip (o Flip)”

Piruetas

Para llamar una pirueta: nombre de la posición + posiciones difíciles + variaciones + confirmed o not confirmed.

POSICIÓN BASE	Posición difícil	Código
Upright	Básica	U
	Biellmann	UB
	Biellmann Heel	UBH
	Split	US
	Torso	UT
	Layback	UL
	Forward	UF
	Heel	UH
Sit	Básica	S
	Sideways	SS
	Twist	ST
	Forward	SF
	Behind	SB
Camel	Dirección hacia atrás	CBD
	Dirección hacia adelante	CFD
	Forward	CF
	Sideways	CS
	Layover	CL

Broken	Básica	Br
Heel	Dirección hacia atrás	HBD
	Dirección hacia adelante	HFD
	Forward	HF
	Sideways	HS
	Layover	HL
Inverted	Básica	In
	Bryant	IB
Otras	Standad Variaton	SV
	Confirmed	C
	Not Confirmed	NC

Variación difícil	Opciones	Código
Difficult entry	Fly Camel	DE
	Butterfly	
	Pierna cogida	
	Illusion	
	Acrobática	
	No listada	
Difficult change	Butterfly	DC
	Fly Camel	
	Illusion	
	No listada	
Sit in between Camel		SBC

Vueltas de las SSp	6 o más	6R
	4 o más para la In	4R
Usar ambas direcciones de rotación (CCW y CW)		BD

PARTE DE LA LLAMADA	DETALLES
Posición	<ul style="list-style-type: none"> • Upright • Sit • Camel • Broken • Heel • Inverted
Confirmación	<ul style="list-style-type: none"> • Confirmed: la posición tiene las características de número de rotaciones y posición. • Not confirmed: no se consigue la posición y/o el número mínimo de vueltas requeridas.
Posiciones difíciles	Se llamarán una vez nombrada la posición base. Tiene que indicarse si se confirma o no.
Variaciones difíciles	Como hay variaciones que solo afectan a una parte de la pirueta, se llamará de la forma que más ayude al DO. Normalmente se llaman al final de la pirueta con el soporte oral opcional "Bonus for..."

Ejemplos

Verbalización completa:

- [DE + HFD] + {SF + HBD + U-SNC} = "Difficult Entry confirmed, Heel Forward Confirmed; Sit confirmed - Forward position confirmed; Heel Backward confirmed; Upright confirmed - Split position not confirmed; Bonus for Sit Between Camels".
- DE + UB + 6R] = "Difficult Entry confirmed - Upright Biellmann confirmed - Biellmann position confirmed - Bonus for more than six rotations" or "Upright Heel confirmed - Biellmann position confirmed with Difficult Entry and Bonus for more than six rotations".

Verbalización corta:

- [DE + HFD] + (S-FNC + HBDL + {DC + ST + UF}) SBC = "Heel Forward confirmed with No Difficult Entry; Sit confirmed - No Forward position; Heel Back Confirmed - Layover position; Sit confirmed - Twist position with Difficult Change; Upright confirmed - Forward position; Bonus for Sit Between Camels".

Solo Spin con preparación larga:

- [HFD] = "Long entry, Heel Forward Confirmed but starred out".

Sea cual sea el método elegido, debe aclararse entre el DO y el panel antes de empezar la competición.

Secuencia de pasos

Secuencia de pasos: start + nivel.

Al inicio se llama “*start element*” o “*start footwork*” (si no se ha prellamado, es de ayuda usar el nombre del elemento). Al final, se llama el nivel “*level...*”.

El TP llamará el inicio del elemento y contará de acuerdo con el tiempo establecido en el planned program o cuando el TS reconozca que la FoSq ha comenzado. El TS parará de contar cuando el CTR diga “*Time*” o cuando sea evidente que el elemento ha acabado y se haya empezado una transición hacia el siguiente elemento.

En referencia al tiempo: el TP permitirá siempre el máximo de tiempo permitido. Por ejemplo, para tiempos de 40 segundos, se aceptará todo hasta los 40.59 segundos.

Para los giros, el TS tiene diferentes opciones según su experiencia:

- Llamar los giros confirmados: tipo, pie y dirección.
- Llamar “*yes*” para los confirmados y “*no*” para los no confirmados.

Para las features, el TP llama la característica + confirmed.

Sea cual sea el método elegido, debe aclararse entre el DO y el panel antes de empezar la competición.

GIRO/CARACTERÍSTICAS	ACRÓNIMO
Counter	Ct
Rocker	Rk
Bracket	Bk
Three turn	3t
Loop	Lo
Travelling	Tr
Choctaw	Cw
Derecho/horario	R
Izquierdo/antihorario	L
Body movement	BM
Cluster	Cl
Diferent feet	DF
Confirmed	C
Not confirmed	NC
Fall	X

PARTE DE LA LLAMADA	DETALLES
Giros + pie	<ul style="list-style-type: none"> • Three turn (solo si está en el cluster) • Bracket • Counter • Rocker • Left • Right
Giros + dirección	<ul style="list-style-type: none"> • Loop • Travelling • Clockwise (horario) • Anti-clockwise (antihorario)
Features	<p>Se llamarán una vez se consigan las características. Por ejemplo, cuando se hagan 2 Cw, de delante hacia atrás, uno R y el otro L; 3 BM de diferente grupo, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choctaw • Body movements • Cluster • Different feet
Confirmación	<ul style="list-style-type: none"> • Confirmed: el giro/feature tiene las características obligatorias para ser confirmado. • Not confirmed: el giro/feature no tiene las características obligatorias para ser confirmado.

Pedir y visualizar reviews

- Se tienen que pedir las reviews de manera ordenada para no solaparse. Primero, el AS puede pedirla y si éste no lo hace, el CTR puede pedirla en caso que tenga dudas o si el AS ha pedido review sobre una parte del elemento y el CTR quiere revisar otra parte.
- Para pedir una review, es necesario esperar que el patinador haya acabado el elemento y se deben pedir antes de la siguiente prellamada.
- Se tiene que decir el motivo de la review y la parte del integrativo afectada. En el caso de los elementos combinados, también se debe decir en qué parte.
- Cuando haya una duda en la identificación de un elemento, la review se debe pedir para el global “for the calling”. Por ejemplo: broken combo jump, broken combo spin, cambiar la llamada del último salto de un combo jump (1Lo en lugar de un NJ).
- No se permiten otros comentarios. La discusión sobre las reviews será al final del programa y no durante la ejecución del programa.

Ejemplos:

- “Review on salchow for landing”
- “Review on the take-off”
- “Review on the Sit”
- “Review for the calling”
- “Review for checking body movements”

Gestión de las reviews

El CTR es quien gestiona las revisiones. Por lo tanto, una vez acabe el programa tiene que indicar al Video Operator el número del elemento, la parte afectada, la razón y la velocidad a la que debe poner el video. El AS también puede especificar la velocidad, si la requiere más rápida o más lenta.

Ejemplo: “*element number 3, review on the second jump of the combo (2T) for the take-off, normal speed, please.*”

Reglas para visualizar las reviews

- Solo se puede revisar la parte del elemento para la que se ha llamado la review y, en consecuencia, es la única parte que se puede cambiar. La llamada de cualquier elemento previo o posterior no se puede modificar, aunque la visualización del video revele otras llamadas incorrectas.
- No está permitido identificar errores no avisados previamente. Por ejemplo, un 2S< revisado por el aterrizaje no puede acabar siendo un salto <<< por el despegue, a menos que no se haya pedido revisión para ello durante el programa.

Velocidad para las reviews

- *Normal speed.*
- *Slow* (50% de la velocidad normal).
- *Very slow* (20% de la velocidad normal).

La velocidad según el tipo de elemento será:

- Frame by frame no está permitido.
- Aterrizaje de los saltos: normal, slow y very slow.
- Despegue de los saltos: normal.
- Rotaciones y posiciones de las piruetas: normal y slow.
- FoSq: normal.
- Caídas: normal.
- Para toda la llamada: normal.

Entrada de datos

La entrada de datos se hará en las cajas específicas para cada grupo de elementos prellamados por el AS: SJ, CoJ, SSp, CSp, FoSq y ChSt. Cada grupo de cajas tiene una área asignada en una parte de la pantalla, a la que el DO tiene que mover el ratón cuando escuche la prellamada.

- Durante el programa, el DO entrará los elementos como se hayan llamado. Aunque hay la posibilidad de que la prellamada no se corresponda con el elemento que el patinador ejecute. En ese caso, el TS o el CTR deben corregir la prellamada. Ejemplo: cuando la prellamada es un ‘Combo Jump’ pero el patinador realiza un ‘Solo Jump’, y no se corrige el grupo del elemento, el CTR debe avisar al DO señalando en la pantalla sobre el grupo correcto o diciendo “*this is a solo jump*”.
- El DO, con la ayuda del CTR, debe entrar la FoSq cinco (5) segundos antes de que empiece, según se indique en el planned program, para que los jueves sean informados del inicio del elemento.

- Cuando el DO se pierda en la llamada de algún elemento, el CTR confirmará el número de saltos o posiciones cuando se acabe el elemento. Ejemplo: *“four Jumps”* or *“three positions”*. Después, el DO tiene que entrar elementos estándar de cada grupo y los tendrá que cambiar al final del programa, bajo la supervisión del CTR. Ejemplo: cuatro NJ en un Combo Jump o 3 Upright Spin en una Combo Spin.
- Las features se pueden insertar durante la ejecución o al final del programa, bajo la supervisión del CTR y cuando se hayan hecho todas las reviews.

Check y confirmación

Esta es la última parte del trabajo del TP antes de mostrar los resultados del programa. Consiste en una lectura detallada de todos los elementos insertados por el DO. El CTR, el TS y el AS tienen que escuchar con atención.

La forma recomendada de hacerlo es:

- a. Box number: *“one”*
- b. Item Group: *“solo jump”*
- c. Element called with bonuses or deductions: *“double toe under”* or *“Camel confirmed 20%”,* or *“footwork sequence level 2”*.
- d. Possible increments or cancellations of the box (*) which are indicated in the rightmost column: *“double flip 20%”* or *“double flip ‘T’”* or *“double flip invalidated (*)”*.

Es necesario comprobar los warnings que hace el programa automáticamente y modificar los * si es necesario. Si no se corresponde con las reglas o con lo que ha acordado el TP, el DO presionará el botón *“stop”* inmediatamente para arreglarlo. Por esa razón, es recomendable comentar a los jueces que esperen cinco (5) segundos desde el momento en el que aparece la señal *“elements authorized”* en sus pantallas antes de apretar el botón *“send marks”*.

Finalmente, el CTR da la orden de apretar *“confirm”*. El sistema aplicará las normas y eliminará todo lo que no esté confirmado.

PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA EL PROGRAMA CORTO

- El Axel no se considerará un SJ (aunque el software lo indique como tal), si no que se considerará como un salto tipo Solo Jump - Axel (SJ-A).
- El mismo salto se puede hacer solo una vez, excepto un único salto que el patinador elija, que lo puede realizar dos veces, una de ellas en un combinado. Si el patinador presenta dos saltos repetidos dos veces, el CTR con la ayuda del DO y del AS invalidará (*) el segundo salto repetido. Ejemplo: 2A, 2A+3T+3T*+2Lo, 3F.
- Todos los elementos ejecutados después que acabe el tiempo máximo del programa, serán llamados por el TP pero desde el momento en el que el Ref pite, los elementos llamados posteriormente se invalidarán con el símbolo (*).
- Ejemplo: CSp con 4 posiciones, las dos últimas realizadas fuera de tiempo: C + S + C* + S*.
- Solo se tendrá en cuenta el primer intento de cada elemento obligatorio. Si un patinador repite un elemento obligatorio, será llamado por el panel técnico, pero asteriscado y no recibirá valor. Será considerado un elemento en exceso y no contará para el número total de elementos del programa. En este caso, el controller y el data operator necesitarán asegurarse que los asteriscos se añaden y eliminan, según sea necesario.

PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA EL PROGRAMA LARGO

- Cuando una CSp es invalidada porque tiene el mismo cambio que la otra CSp, no implica que los elementos no sean tenidos en cuenta para cumplir las normas de los elementos obligatorios.
 - Ejemplo: una CSp es invalidada por repetir el mismo cambio pero es la única CSp con una Sit confirmada. Entenderemos que la CSp con Sit está hecha, pero que después de finalizar el programa se invalidará por alguna otra razón. Así que, la primera CSp, sin Sit, seguirá teniendo valor y no habrá penalización por Sit no ejecutada en una CSp.

ESPECIFICACIONES PARA LOS SALTOS

Saltos under

Un salto será considerado under si le falta $\frac{1}{4}$ de rotación o menos.

- La corrección de rotación debe ser rápida y se debe mantener la posición cerrada de las piernas y los brazos. Es apropiado, en el caso de los saltos entrados en curva, observar la trayectoria del salto (la línea en la que comienza la fase de inicio del salto, no sólo el momento preciso del despegue).
- Es importante evaluar los saltos under en su justa medida, es decir, asegurarse de que la rotación faltante se haya corregido antes de que se complete el salto y no sea un movimiento o inestabilidad del pie de patinaje ejecutado después del aterrizaje. A veces es común confundir un salto con rotación insuficiente con un salto completo con un aterrizaje deficiente (parada de punta, borde no preciso, vacilación, etc.).
- No es recomendable que el TP exagere con precisión milimétrica buscando la falta de rotación de los saltos. Si un TP a simple vista apenas es capaz de percibir la rotación faltante (porque es menos de $\frac{1}{5}$ de vuelta, 5 minutos) y no hay corrección para eso, debe considerarse como un salto completo.

Saltos half

Un salto se considerará half si le falta más de $\frac{1}{4}$ y hasta $\frac{1}{2}$ vuelta de rotación.

- La corrección de la falta de rotación debe hacerse de forma rápida y manteniendo la posición cerrada de piernas y brazos. Los saltos que falten $\frac{1}{2}$ rotación, con la rotación parada y abierta, y con corrección lenta, se denominarán down.
- También se recomienda comprobar a cámara muy lenta el aterrizaje de algunos dobles que podrían ser en dos pies, especialmente si el cruce del pie es bajo. En los triples, hay ocasiones en las que el patín libre toca primero el suelo disimulando una mayor falta de rotación. En este caso, el salto suele considerarse down.

Saltos downgraded

Un salto se considerará down si le falta más de ½ vuelta de rotación y, por tanto, será devaluado por el sistema al salto de una rotación menos.

- Si a un salto le sobra un cuarto de vuelta o más, se denomina como el salto con la rotación más alta.
 - Ejemplo: 2T girado en exceso un cuarto de vuelta se llamará 3T “downgraded”.
- Los saltos en los que la entrada sea robada (comida) más de ½ giro se considerarán “down”. Esto no se puede revisar a cámara lenta, solo a velocidad normal.
- Los saltos caídos a dos pies (sin estar en posición cruzada), serán considerados “downgraded”.

SJ + stepping out

Para tomar la decisión de llamar un CoJ en lugar de un SJ si hay un aterrizaje con exceso de rotación, con la implicación de levantar los patines del suelo, el TP debe ver una clara intención voluntaria de iniciar el despegue del segundo salto.

Si se observa que la patinadora deja de tener contacto con la pista por segunda vez como consecuencia de un aterrizaje forzoso, se considerará como un Solo Jump (con el consiguiente QOE negativo de los jueces por un stepping out).

Jump VS No Jump

Para llamar un salto en lugar de un no jump, debe ser reconocible en sus tres dimensiones: despegue, vuelo y aterrizaje. Cualquier salto en el que no se reconozca una de estas fases podría denominarse No Jump. Esta regla se aplica a los SJ y a los saltos de un CoJ.

- Ejemplo: el patinador resbala en el despegue y apenas gira media vuelta, se abre completamente y aterriza con el pie opuesto o cualquier otra parte del cuerpo.

Saltos de una rotación en el CoJ

En las categorías Infantil a sénior, los saltos de una rotación solo se llamarán cuando se coloquen en la primera o última posición del Salto Combinado, el resto se considerará Saltos de conexión y, por lo tanto, recibirán la nomenclatura NJ.

- Ejemplo: 1Lo + NJ + NJ + 1F y 2T + 2T + NJ + 1Lo.

En las categorías Benjamín y Alevín se llamarán todos los saltos de la combinación, independientemente de su posición.

- Ejemplo: 1Lo + 1Lo + 1Th + 1F y 1A + 1Lo + 1Th + 2S.

Entrada de los saltos

La entrada de un salto incluye el momento en que comienza la carga del salto hasta que el patín abandona el suelo. La anticipación del salto no debe exceder más de ½ rotación. De lo contrario, se considerará un salto down.

Esto no se puede revisar en cámara lenta y no se puede llamar durante la revisión de un elemento mientras se revisa otra parte del salto.

Los toe-loops entrados directamente hacia adelante como si fuera un salto de vals en el toe se llamarán Downgraded.

La entrada de Loop y Salchow a veces es susceptible de tener una anticipación mayor a media vuelta.

La entrada del salto de Lutz no se puede revisar en cámara lenta.

Rotura de CoJ

Para considerar un Salto Combinado como interrumpido debe ocurrir una ruptura completa en el ritmo de caída habitual de un salto y el despegue del siguiente salto, o un apoyo de la pierna libre en el suelo (con transferencia de peso), entre el aterrizaje y la entrada del siguiente salto, se considerará una interrupción. Por tanto, se considerará como combinación interrumpida cualquier movimiento del pie portante que no implique una elevación en el aire tras el aterrizaje del salto anterior y que ocupe el mismo periodo de tiempo que si hubiera realizado otro salto.

- Ejemplo: 2A + doble tres + NJ + 2S, se considerará como un Solo Jump + Combo Jump.

El TP debe llamar a esta situación interrumpida de la siguiente manera: “Solo jump 2A, New Element, Combo Jump 1T + 2S”. Es necesario tener en cuenta que el primer salto es un Solo y el resto una Combinación para asegurar una correcta entrada de los elementos por parte del DO.

Existen varios casos en los que se podría mantener un Salto Combinado a pesar de tener un defecto en la concatenación de los saltos, esto surge cuando no hay pérdida del ritmo de la combinación y el error de conexión del salto se mantiene con una elevación del pie portante al menos media rotación + la consecuente corrección de la falta de rotación en el suelo con un tres rápido.

- Ejemplo: utilizar un 1T con la entrada abierta inmediatamente después de un salto cuyo aterrizaje ha tenido exceso de giro. En este caso, el 1T se llamará No Jump.
- Ejemplo: realizar 1Th con falta de rotación como medida de corrección postural después de un salto con exceso de giro. Se debe vigilar que el pie libre no toque el suelo proporcionando apoyo durante la transición de un Saving No Jump al siguiente; por ejemplo, si el patín libre toca el suelo, brindando apoyo durante la ejecución del tres de corrección.

Estos “saltos para salvar el CoJ” de al menos media rotación, se presentarán inmediatamente después del aterrizaje del salto anterior. Por lo tanto, un salto de al menos $\frac{1}{2}$ rotación precedido por un giro de tres no se consideraría una forma de conectar saltos en un combo.

- Ejemplo: 2A + tres girado rápido + $\frac{1}{2}$ Thoren o 1Th <<.

Para situaciones límite, el TP tiene la autoridad para decidir en una dirección u otra, siempre que se aplique el mismo criterio para los otros patinadores. Sin embargo, si hay alguna duda y la revisión no ayuda, la decisión siempre debe ser a favor del patinador.

SJ y CoJ repetidos

- Para que dos CoJ se consideren iguales, deben contener exactamente los mismos saltos realizados en el mismo orden. NO será considerado un elemento ilegal y NO será penalizado.
- Cuando se repite un Solo Jump o Combo Jump (ejecutado exactamente igual más de una vez), significará que todas las veces posteriores que se presenten se marcarán con asterisco y no tendrán ningún valor.

- Ejemplo: si un patinador presenta dos 3T (realizados como dos SJu sin que uno de ellos esté en combinación), el segundo se marcará con asterisco y no recibirá ningún valor.
- Ejemplo: si un patinador presenta dos veces el mismo Combo Jump, el segundo será asteriscado y no recibirá ningún valor (esto involucra todos los saltos de la segunda combinación).

Salto obligatorio no ejecutado

Si no se intenta un salto obligatorio (es decir, axel en un programa largo) dentro del número máximo de saltos permitidos en el programa, se aplicará la penalización por faltar el elemento obligatorio y el último de los SJu permitidos ejecutados no recibirá ningún valor. El CTR deberá asegurarse de que el DO lo haga manualmente al final del programa.

ESPECIFICACIONES PARA LAS PIRUETAS

Posición

La posición en una pirueta se define mediante tres parámetros:

- Postura corporal (básica o con valor base): Upright (U), Sit (S), Camel (C), Heel (H), Broken (Br) e Inverted (In).
- Filo y dirección: interior (I) o exterior (O); hacia adelante (F) o hacia atrás (B).
- Pie: izquierdo (L), derecho (R).

Para que dos posiciones se consideren "iguales", estos tres parámetros anteriores deben ser los mismos, incluso si el primero de ellos introduce alguna variación que podría afectar el valor base.

Ejemplo: Camel Right Backward Outside (C RBO) y Camel Right Backward Outside con variación Forward en la posición básica (CFw RBO), se considerarán la misma posición básica.

Posiciones base y posiciones con valor base

Las piruetas se pueden clasificar en dos grupos adyacentes con su respectiva definición:

- Posiciones básicas: Upright, Sit, Camel.
- Posiciones con valor base definido en el sistema: Heel, Broken, Inverted.

El TP considerará una pirueta como un intento de Sit cuando la pierna que patina esté doblada al menos 45°.

Si el patinador intenta una Heel fallida y, acto seguido, realiza una Camel, en beneficio del patinador, el TP llamará:

- Heel NC si el elemento se declara SSp en el Planned Program.
- Heel NC - Camel C / NC, si el elemento se declara en el Planned Program como CSp.
- Si el TP no tiene Planned Program y ya se ha ejecutado el número máximo de combo spin, se considerará la primera opción; en caso contrario, se considerará la segunda opción.

Posiciones difíciles de las Upright

Upright forward: el torso inclinado hacia adelante. La cabeza se puede levantar ligeramente y uno de los brazos se puede estirar hacia arriba para fijar el punto de equilibrio. Ni la posición de la cabeza ni la posición del brazo deben afectar la posición del torso. Puntos clave para la confirmación:

- Torso inclinado hacia adelante al menos 135° hasta que se cree un máximo de 45° con la pierna que patina.
- El ángulo formado entre las dos piernas no debe exceder los 30°.
- Al menos uno de los hombros debe apuntar hacia abajo y colocarse cerca del suelo.
- No se requiere contacto entre el torso y la pierna libre.

Upright layback: la cabeza y los hombros están inclinados hacia atrás y la espalda arqueada. La posición de la pierna libre es opcional. Se permite el uso del freno. Puntos clave para la confirmación:

- La cabeza, la barbilla y los hombros deben mirar hacia el techo.
- La espalda debe formar un arco con respecto a la posición de la pierna libre.
- Los dos hombros deben mantenerse prácticamente en la misma línea (se permite una mínima desviación de uno de ellos).
- El pecho debería haber tendido, en la medida de lo posible, hacia arriba.

Upright Split: el patín libre está más alto que el nivel de la cabeza mientras que el resto del cuerpo permanece lo más cerca posible del eje vertical. Se permite el uso del freno durante las rotaciones. La pierna libre puede estar al lado de la cabeza o al frente. Puntos clave para la confirmación:

- El pie libre debe exceder la altura de la cabeza y la pierna de patinaje debe estar lo más recta posible (menos de 45° de flexión). El recuento de rotaciones no comienza hasta que se alcanzan estas condiciones.
- La pierna libre debe estar lo más cerca posible del cuerpo.
- Ambas piernas deben formar un ángulo de más de 150°
- El torso y la pierna de patinaje deben mantenerse lo más cerca posible del eje vertical.

Upright Heel: esta es una posición que cumple con todas las características de una Upright básica, pero la rotación se hará sobre las dos ruedas traseras del patín. Puntos clave para la confirmación:

- Cuerpo sostenido sobre el eje vertical.
- Buena elevación de las ruedas delanteras durante la rotación sobre el talón. Debe ser perfectamente visible.
- La posición sobre las dos ruedas traseras debe ser estable, sin vacilación y sin titubeos.
- No hay descripción para la pierna libre siempre que el resto del cuerpo permanezca en el eje vertical.

Upright / Heel Biellmann: puntos clave para la confirmación:

- El torso, el pecho y los hombros deben tender hacia el eje vertical.
- El pie y los brazos libres deben tender hacia el eje vertical y no hacia atrás. Ese punto de unión debe ubicarse lo más cerca posible del eje vertical, más alto que la coronilla y alineado con la pierna de patinaje.
- La distancia entre la espalda y los isquiotibiales de la pierna libre será inferior a 90°.
- El agarre y las manos (una o dos manos) no deben estar muy lejos de detrás de la cabeza (más lejos del nivel del cuello).

Upright / Heel Torso Sideways: puntos clave para la confirmación:

- Torso y pierna libre tendiendo a diferentes planos. Por ejemplo, la pierna libre tiende al eje vertical (espacio alto) y el cuerpo tiende al eje horizontal (espacio medio).
- El torso puede estar inclinado hacia los lados o hacia adelante.
- Pierna libre estirada.
- Debe haber un ángulo de al menos 45° entre la pierna libre y el torso.

Feature HEEL para las upright. Si el patinador/a ejecuta dos posiciones iguales en posición upright (mismo filo y dirección) y después ejecuta una tercera upright usando la feature HEEL, no vamos a considerar que es la misma pirueta que las primeras. Esto es importante también en el ejemplo de las reglas de “MISMA PIRUETA COMBINADA”; si el patinador/a ejecuta el mismo filo y dirección consecutivamente en dos piruetas combinadas pero una de las piruetas repetidas es ejecutada con la feature Heel, no se considerará la MISMA PIRUETA COMBINADA.

Posiciones difíciles de las Sit

Sit forward: pierna libre estirada y hacia adelante con el torso completamente extendido sobre esa pierna. Puntos clave para la confirmación:

- Pierna libre paralela al suelo. Asegúrese de que no suba para hacerla menos flexible.
- Cuerpo completamente extendido e inclinado y paralelo a la pierna libre, lo más cerca posible.
- La posición de la cadera no puede superar el nivel de la rodilla del pie que patina. En caso de duda de ese requisito durante la rotación, se debe controlar que la altura máxima del tendón de la pierna patinadora sea paralelo al suelo.

Sit sideways: la pierna libre debe colocarse a un lado, estirada y lo más cerca posible de formar una especie de línea perpendicular con la pierna de apoyo. Puntos clave para la confirmación:

- Pierna libre estirada.
- No menos de 45° de separación entre la pierna libre y la pierna de apoyo.
- La altura de las caderas no puede exceder el nivel de la rodilla del patinaje.
- El pie libre no debe arrastrarse por el suelo durante las rotaciones.

Sit behind: la pierna libre se colocará detrás de la pierna de apoyo. No existe una descripción específica para el cuerpo y la pierna libre, por lo que esta última puede doblarse o estirarse con o sin contacto de una mano o un brazo. Puntos clave para la confirmación:

- Pierna libre cruzada detrás de la pierna de patinaje.
- La altura de las caderas no puede exceder el nivel de la rodilla portante.
- Asegúrese de que no haya cambios de filo durante la rotación.
- El pie libre no debe arrastrarse por el suelo durante la rotación.

Sit twist: se rotan los hombros hasta que queden casi perpendiculares a la superficie de patinaje con el torso torcido hacia un lado. No hay una descripción específica para los brazos y la pierna libre debe estar en dirección lateral (o cruzada al frente o colocada directamente a un lado).

Puntos clave para la confirmación:

- La altura de las caderas no puede exceder el nivel de la rodilla portante.
- Hombros rotados casi perpendiculares a la superficie de patinaje.
- Torso torcido hacia un lado.
- El pie libre no debe arrastrarse por el suelo durante las rotaciones.

Posiciones difíciles de las Camel, Heel y Broken

Para un intento de posición Camel "sideways" o "forward", que no cumple con la descripción técnica, el TP llamará a la posición que reconozca como intentada.

Las siguientes variaciones se contarán una sola vez por programa, aunque la posición básica utilizada sea diferente (elegida entre Camel, Heel o Broken).

Ejemplo: si el patinador utiliza la posición Camel con Forward y el Heel en la posición Forward en el mismo programa, esta última variación se considerará utilizada y por lo tanto no recibirá el valor de bonificación correspondiente.

Camel / Heel / Broken forward: puntos clave para la confirmación:

- El torso se inclina hacia adelante de modo que quede casi paralelo al suelo (en referencia al ombligo).
- Pierna libre sostenida por encima del nivel pélvico.
- El punto de agarre debe estar más atrás que la cabeza.

Camel / Heel / Broken Sideways: puntos clave para la confirmación:

- Los hombros están prácticamente perpendiculares al suelo.
- El pie, brazo, espalda y cabeza deben simular un "anillo", por lo que la espalda también debe estar arqueada.
- El pie y la rodilla de la pierna libre no deben estar por debajo de la altura de la cadera de patinaje.
- En general, la posición debe mostrar una sensación de perpendicularidad con respecto al suelo.

Camel / Heel layover: puntos clave para la confirmación:

- Los hombros deben estar perpendiculares al suelo.
- Cabeza y busto girados.
- Cadera de la pierna libre abierta al menos para permanecer perpendicular al suelo.
- El patín libre debe estar al mismo nivel o por encima de la cadera libre, para facilitar la torsión.

Posiciones difíciles de las Inverted

Bryant: una posición invertida donde el patín libre se puede coger con una o dos manos. Los hombros deben mantenerse a la misma distancia del suelo y a la misma altura o más bajos que las caderas. Puntos clave para la confirmación:

- Los hombros deben estar prácticamente paralelos al suelo (se permite una ligera desviación en el hombro del mismo lado de la pierna libre dado el eje de rotación).
- Caderas a la misma altura.
- Los hombros deben mantenerse a la altura de las caderas o por debajo, sin oscilaciones significativas.

Otras variaciones difíciles de las SSp y las CSp

Para que se confirme cualquier tipo de variación, se debe haber alcanzado el número mínimo de rotaciones establecido en las reglas con la posición correcta alcanzada.

Bonus por número de rotaciones en la SSp

Seis (6) o más de seis (6) rotaciones en cualquier posición excepto en la Inverted, donde cuatro (4) rotaciones serán suficientes. Para otorgar esta característica las rotaciones deben ser continuas y consecutivas manteniendo la posición correctamente y sin perder la definición establecida.

Ejemplo: un Heel Spin donde el patinador realiza 4 rotaciones confirmadas + 1 rotación no confirmada (porque la pierna desciende por debajo del nivel de la cadera del patinaje) + 3 rotaciones confirmadas = Heel confirmada sin el bonus para el número de rotaciones.

Bonus de entrada difícil (SSp y CSp)

La entrada de una pirueta se define como la preparación inmediatamente anterior a una posición y puede incluir la fase inicial del giro, el centrado. La bonificación se aplicará solo en la posición ejecutada inmediatamente después de la entrada, que también debe ser confirmada. Si hay un cambio de pie entre la entrada difícil y la fase de centrado, la bonificación no se aplicará. Hay varios tipos:

- **Fly Camel:** la característica se puede otorgar solo si hay un salto visible claro. La posición de Camel debe alcanzarse en el aire.
- **Butterfly:** la característica se puede otorgar solo si hay un salto claramente visible y ambas piernas deben estar rectas y paralelas al suelo.
- **Posición acrobática:** la entrada debe tener un impacto significativo en el equilibrio, control y ejecución del giro durante la fase de centrado.
 - Ejemplo: un brazo sujeta la pierna libre durante el desplazamiento y permanece así durante la fase de centrado.
 - Ejemplo: realizar un Illusion durante la fase de centrado sin cambiar de pie. La cabeza debe llegar al espacio bajo y la pierna al espacio alto.
 - Entrada tras un salto coreográfico o movimiento acrobático que implique un impacto en el punto de equilibrio durante la fase de centrado.
- **No listado:** Una entrada difícil que no está listada pero que claramente afecta el equilibrio del patinador y dificulta la entrada en la pirueta.

Bonus por cambio difícil

Un cambio difícil puede ser con o sin cambio de pie. Para confirmar esta característica, se debe confirmar la pirueta anterior y la posterior del cambio difícil. La bonificación dejará de aplicarse cuando no se confirme una posición ejecutada después. Hay varios tipos:

- **Illusion:** realizar un Illusion entre cambios de posición en una CSp, sin cambio de pie. La cabeza debe llegar al espacio bajo y la pierna al espacio alto.
- **Salto:** con o sin cambio de pie. Si hay un cambio de pie, debe haber:
 - Un salto claramente visible. En el aire, el patinador debe conseguir una de las siguientes posiciones: Sit, Camel o Butterfly. La posición final después del salto debe alcanzarse dentro de una rotación y media después del aterrizaje.
- **No listado:** un cambio difícil que no está listado pero que claramente afecta el equilibrio del patinador y hace que el cambio sea más difícil.

Bonus por Sit between two Camels

La bonificación porcentual se aplica al Sit y las posiciones ejecutadas después. Se aplicará siempre que haya una posición Sit entre dos Camels o dos (2) posiciones Sit consecutivas entre dos Camels. Un cambio de eje ejecutado con un empujón anula la función de Sit in between.

- Ejemplo: C + S + S + C = bonificación por Sit between.

Si, por el contrario, se realiza cualquier otra posición en medio de esa formulación, no se aplicará la bonificación.

- Ejemplo: C + S + U + C = No sit Between Camels.

La bonificación dejará de aplicarse cuando no se confirme una posición ejecutada después. El CTR comprobará esto durante la comprobación manual.

- Ejemplo: C + S (15%) + H (15%) + NC S (15%).

Bonus por ambas direcciones

La bonificación se aplicará a todas las posiciones ejecutadas después de haber utilizado las dos direcciones, una tras otra, en las posiciones de Sit y de Camel. La bonificación dejará de aplicarse cuando no se confirme una posición ejecutada después. El CTR comprobará esto durante la comprobación manual.

- Ejemplo: C + Cambiar dirección (CHD) + C (60%) + NC S + U (60%)

Piruetas en las que se permite el freno para rotar

Durante la ejecución de las posiciones difíciles en las que se permite el uso del freno, la posición básica se puede confirmar incluso si la variación no es correcta.

- Ejemplo: "*Upright confirmed - Split position Not Confirmed*". En este caso, incluso si la Upright está girada con el freno, se confirmará ya que ha quedado claro que se ha intentado una variación.

Repetir la misma CSp

Para que dos piruetas combinadas se consideren iguales, deben ser:

1. Las mismas dos posiciones con valor base
 2. En el mismo filo y pie
 3. Ejecutadas una tras otra (consecutivamente)
 4. En el mismo orden en cualquier parte de la pirueta
- Ejemplo 1: C (RBO) + S (RBO) + C (LFO) + S (LBI) = C (LFO) + C (RBO) con posición forward + S (RBO) con posición behind + S (LBI)

Sin embargo, si uno de los factores anteriores no se cumpliera, las dos CSp no serían iguales.

- Ejemplo 2: C (LFO) + S (LBI) + C (RBO) + S (RBO) ≠ S (LBI) + C (LFO) + S (RBO) + C (RBO)
- Ejemplo 3: C (LFO) + S (LBI) ≠ S (LBI) + C (LFO)
- Ejemplo 4: C (LFO) + S (LBI) ≠ C (RBI) + S (RBI)

Si esto sucede, la segunda CSp se marcará con asterisco y no recibirá ningún valor. NO será considerada un elemento ilegal y NO será penalizada.

Upright al final de una CSp

Cuando se ejecuta una posición Upright al final de una Solo Spin y con el mismo pie que la posición anterior, no se llamará como Upright sino que se considerará la salida de la pirueta, a menos que tenga una variación difícil, cambio de pie o posición artística clara (como un pie cruzado). Esto no se aplicará a las categorías que solo pueden ejecutar piruetas en posición Upright y Sit.

- Ejemplo: S (LBI) con dos rotaciones en una posición Upright normal después de subir no se considera una posición extra.

Rotura de CSp

Hay algunas situaciones que provocan una interrupción en una Combo Spin. Todas las partes de la CSp realizadas después de la rotura se marcarán con asterisco y NO se les dará ningún valor, pero se mantendrán en la misma caja.

- Una caída: cuando un patinador se cae durante una posición de una Combo Spin y luego continúa con otra posición. Es decir: C + S + U + CAÍDA (ROTURA) + C *.
- Si hay dos cambios de pie consecutivos en una CSp. Es decir: C (RBO) + Cambio de pie + Cambio de pie (sin ninguna posición entre los dos cambios de pie) + U Sw (RBO) = C* + BREAK + U * Sp
- Cambio de pie con claro cambio de eje. Eso significa cuando el eje de rotación después del cambio de pie está completamente desplazado del original. TP debe prestar atención a que dicho cambio de pie descentrado implica una nueva fase de centrado para la siguiente posición como si se tratara de una nueva pirueta. En caso contrario, se considerará como Cambio de pie con eje desplazado (flexible QOE - 2). Por ejemplo, H + S + C (cambio de pie con cambio de eje) BREAK + S *.
- Un pumping (pivote) claro para ganar velocidad. Esto significa que el patinador ha utilizado "claramente" el pumping para ganar velocidad entre las posiciones de una combinación con el fin de completar el elemento técnico. Es decir, H + S + BREAK (pivote) + U * (Sp) *

En todos los casos, el TP debe llamar a esta situación interrumpida con la palabra "BREAK".

Para situaciones límite, el TP tiene la autoridad para decidir en una dirección u otra, siempre que se aplique el mismo criterio para los otros patinadores. Sin embargo, si hay alguna duda y la revisión no ayuda, la decisión siempre debe ser a favor del patinador.

El CTR debe asegurarse de que al final del programa verifiquen con el Operador de Datos que todos las piruetas y posiciones llamados después del "BREAK" están devaluados con "*".

Si queda una sola posición confirmada antes de la rotura, toda la combinación será astericada. Por ejemplo: C* (BREAK) + S* + C*

Si la CSp contiene la Sit obligatoria y ésta es invalidada porque se realiza después de la rotura, toda la CSp recibirá un 50% de su valor. Por ejemplo: H + H (BREAK) + S* + U*.

Todas las variaciones difíciles o posiciones ejecutadas después de la "ROTURA" se considerarán intentadas y utilizadas.

Pumping (pivotar)

Un pivote y un control de equilibrio / giro 3 / movimiento del pie que patina está permitido y NO se considerará pumping.

El uso claro de dos o más acciones de pivote **en las que el patinador está ganando impulso** entre las posiciones de una pirueta se consideraría una rotura de la combinada.

Para situaciones límite, el TP siempre debe estar a favor del patinador. Es decir, hay dos movimientos que podrían considerarse pumpings pero sin una ganancia de impulso obvia. El TP debe estar a favor del patinador y no llamar el break.

Entrada de la SSp

De cadete a sénior: la entrada de la SSp debe realizarse sin una preparación larga. El número máximo de treses permitidos será cuatro (4). Si un patinador ejecuta más preparación de la permitida, el TP llamará la pirueta pero la asteriscará.

Asignación de features

Para evitar confusiones durante el programa, por regla general, el TS llamará a todas las variaciones y posiciones difíciles realizadas y el CTR notificará si alguna de ellas ya ha sido utilizada con la transcripción oral: “Used”. Eso será muy útil para que DO ingrese correctamente las bonificaciones durante el programa.

Sin embargo, al final del programa y durante la verificación, el CTR debe asegurarse de que el mismo bonus no se haya introducido dos veces en el sistema.

La standard variation se puede utilizar una vez en cada posición por programa (Upright, Sit, Camel o Heel). Puede haber un máximo de 3 standard variations en un programa.

En el caso de Camel, Heel y Broken, la ejecución de la misma posición difícil en uno de ellos implicará que ya se ha utilizado para los demás durante el mismo programa.

- Ejemplo: *"Camel confirmed - Forward position confirmed and Heel confirmed - Forward position confirmed (but USED)"*.

Si un patinador ejecuta más de dos rotaciones en la entrada o utiliza más de dos rotaciones para llegar a la posición difícil, el panel técnico considerará esta situación como una única posición.

- Ejemplo: C (RBO) 2.5 rotaciones en una posición estática + C (RBO) en una Posición Layover con 3 rotaciones = Solo Spin: *"Camel confirmed - Layover position confirmed"*.
- Ejemplo: en una CSp: HBD + 2 rotaciones CBD (RBO) en posición estática + In (RBO) con 2 rotaciones, será llamada como dos posiciones *"Heel confirmed - Inverted confirmed"*.

Dirección hacia adelante y hacia atrás

Protocolo para las llamadas de las piruetas con la instrucción de la Camel y la Heel hacia adelante y hacia atrás:

- **Camel forward:** *"Camel Forward Confirmed (or not confirmed)"*. En el caso que la Camel también se presente en posición difícil Forward: *"Camel Forward Confirmed, position Forward confirmed (or not confirmed)"*.
- **Heel forward:** *"Heel Forward Confirmed (or not confirmed)"*. En el caso que la Heel también se presente en posición difícil Forward: *"Heel Forward Confirmed, position Forward confirmed (or not confirmed)"*.
- **Camel backward:** *"Camel Backward Confirmed (or not confirmed)"*.
- **Heel backward:** *"Heel Backward Confirmed (or not confirmed)"*.

ESPECIFICACIONES PARA SECUENCIA DE PASOS

Protocolo para el TP durante la FoSq

- **TS:** llama al inicio de la secuencia con la fórmula "*start element*". Durante el desarrollo del elemento, el TS cuenta el número de giros realizados y el pie / dirección en la que se han ejecutado. Si se confirma un giro, se contará con una u otra mano (según corresponda) pero si no se confirma no se marcará. Si un patinador ejecuta el mismo giro tres veces y se confirman los tres, solo se considerarán los dos primeros. Además, el TS llamará al "cluster" tan pronto como se vea con el código oral: "*cluster confirmed*". Al final del elemento, el TS llamará al nivel considerando las contribuciones que CTR y el AS pueden hacer sobre las características que deben monitorear durante el elemento.
- **CTR:** activa el cronómetro en el mismo momento en que el TS llama al inicio del elemento. El CTR comprobará todos los giros y el pie / dirección en los que se han ejecutado y comprobará la presencia de todo tipo de features. Cuando el cronómetro haya superado el tiempo permitido, el CTR lo anunciará con el código oral: "*Time*". En ese momento, la secuencia de pasos dejará de evaluarse.
- **AS:** llamará al inicio del elemento si el TS no lo ha hecho. Durante la ejecución del ítem, se deben confirmar las features 1 y 2 (Choctaw y movimientos corporales) tan pronto como se ejecuten, con el código oral: "*Choctaws confirmed*" y "*Body movements confirmed*".

Features para la FoSq

Body movements: es necesario presentar tres (3) movimientos corporales confirmados para que se otorgue la feature.

- Los tres movimientos corporales presentados deben provenir de diferentes grupos espaciales (Alto, Medio y Bajo) como se describe en el documento de Impresión Artística.
- Los movimientos corporales realizados al principio o al final de la secuencia mientras los patinadores están inmóviles no deben ser considerados.
- Los movimientos corporales deben estar espaciados a lo largo de la secuencia con al menos un (1) paso o giro en el medio. Los movimientos corporales presentados uno tras otro deben contarse como un solo movimiento, y en este caso la categoría espacial del movimiento puede determinarse como la que favorece a los patinadores para la confirmación de la característica.

Choctaws: los patinadores deben haber confirmado (2) Choctaws.

- Un Choctaw debe estar en sentido horario y el otro en sentido antihorario. La dirección de rotación está determinada por el filo de salida del Choctaw.
- Solo se considerarán Choctaws de adelante hacia atrás.

Cluster: no es necesario presentar tres giros consecutivos.

- Ejemplo: si el patinador realiza un cluster con 4 giros y el tercero no está confirmado pero los otros tres están confirmados entonces el cluster será confirmado.

Different feet:

- Debe haber un equilibrio, dependiendo del nivel del elemento, en el número de giros realizados con el pie derecho o sentido horario (solo para loops y travellings) y el pie izquierdo o sentido antihorario (solo para loops y travellings).

- Ejemplo: si un patinador ejecuta 4 giros con el pie derecho / sentido horario y 3 giros con el pie izquierdo / sentido antihorario, la característica "different feet" se considerará para el nivel 2, pero no para el nivel 4 para el que sería necesario hacer 4 y 4.
- Esta feature no será efectiva con una fórmula 2-2 porque para el nivel 1, la feature tipo 1 o tipo 2 (movimientos corporales o Choctaws) es obligatoria.

Nota: Sin importar la cantidad de errores acumulativos mencionados anteriormente, el Panel Técnico no puede reducir el elemento por debajo del nivel Base.

PENALIZACIONES

Elemento obligatorio no intentado

Tanto para programas cortos como largos, hay una lista de grupos de elementos obligatorios. Si se omite un elemento obligatorio o ni siquiera se ha **intentado**, el patinador será penalizado por el TP por "faltar elemento obligatorio". Cualquier intento, aunque sea una caída, error o esté fuera de tiempo de programa que pueda modificar su grupo de elementos original, no será penalizado ya que al menos ha sido declarado en la hoja de contenido e intentado.

- Ejemplo: si el patinador se cae, durante el programa corto, en el travelling de una CSp o en el primer salto de un CoJ, se considerará un intento de ese tipo de elemento, y el TP no penalizará por elemento obligatorio no intentado. Sin embargo, el Ref debe aplicar la penalización por la caída.

En el programa largo, si no se ejecuta SSp pero se realizan dos (2) CSp, la segunda CSp será asteriscada y no recibirá valor. Además, se aplicará la penalización por falta de elemento obligatorio.

Cuando en el programa no se haya incluido un elemento obligatorio (omitido o no intentado), esto supondrá la penalización de -1.0 punto y además el último elemento del programa correspondiente al mismo grupo del elemento omitido será marcado con asterisco y no recibirá valor (ya que es la última oportunidad que tiene el patinador, dentro de los elementos máximos de cada tipo, de incluir el elemento obligatorio).

- Por ejemplo: Un patinador realiza 13 saltos de un máximo de 12 y ninguno de ellos es el salto áxel obligatorio. En este caso, el decimotercer salto se marcará con asterisco (*) porque es un exceso y el último SJ también se marcará con asterisco (*) porque debería ser el salto tipo Axel.
- Por ejemplo: un patinador realiza un programa con dos CSp en lugar de una CSp y una SSp. En este caso, el último elemento de pirueta aparecerá asteriscado (*) porque debe ser la Solo Spin obligatoria. Además, el patinador será penalizado con un punto por Falta de Elemento Obligatorio.

Elemento ilegal

Un elemento ilegal es cuando un patinador incluye un elemento que está expresamente prohibido en el programa.

- Ejemplo: 2A en la categoría Infantil o Alevín; un segundo salto de 1 rotación dentro de la secuencia de pasos; una posición Broken en la categoría Infantil.

Los elementos adicionales (pero permitidos en una categoría) NO se considerarán ilegales.

- Ejemplo: 13 saltos en lugar de 12. En este caso, el programa pondrá automáticamente un * en el último. Sin embargo, el CTR y Ref deben verificar esto durante la verificación manual. En este caso no se aplicará ninguna penalización.

Posición obligatoria

Posición obligatoria en un elemento de pirueta:

- Tanto en el programa largo como en el corto, donde se requiera una posición obligatoria y se haya omitido, el patinador será penalizado con un (1.0) punto.
Nota: Si una caída u otro error impide completar una combinación, se asumirá que la Sit obligatoria se intentó (incluso si no se ve debido al error) y no habrá penalización por la falta de un elemento obligatorio, sin embargo, si no se presenta ninguna Sit en otro lugar del programa, la combinación se marcará con asterisco y no recibirá ningún valor, ya que no se ha logrado la posición obligatoria.
- Cuando una posición es obligatoria y el patinador no logra esta posición, toda la combinación recibirá un 50% de su valor.
- En el programa largo: si se intenta la Sit obligatoria en ambas combinaciones pero nunca se confirma, entonces la combinación con el valor menor recibirá un 50% de su valor.
- En el programa largo: si la Sit obligatoria se intenta solo una vez y no se confirma, la combinación completa recibirá un 50% de su valor.

Cuadro de consulta rápida para las caídas

Caídas	Benjamín y alevín	Infantil a sénior
1	1.0	1.0
2	2.0	2.0
3	3.3	3.5
4	4.9	5.5
5	6.8	8.0
6	9.0	11.0



**Comité Nacional
Patinaje Artístico**

Reus, 01 de Enero de 2024