

REGLAMENTO TECNICO DE PATINAJE ARTÍSTICO

CASTILLA Y LEON - 2024

FEDERACIÓN DE PATINAJE DE CASTILLA Y LEÓN

Aprobado en Junta Directiva en Valladolid, a 10 de enero de 2024

Página 1 | 32



INDICE

1. CATEGORÍA NACIONAL (1ª DIVISION)	4
2. CATEGORÍA AUTONÓMICA (2ª DIVISION)	4
A. LIBRE INDIVIDUAL:	4
A. SOLO DANZA:	5
B. GRUPOS SHOW/CUARTETOS:	6
3. CATEGORIA PROMESAS	6
3.1. LIBRE INDIVIDUAL	6
NIVEL 1 LIBRE INDIVIDUAL	7
NIVEL 2 LIBRE INDIVIDUAL	8
NIVEL 3 LIBRE INDIVIDUAL	9
NIVEL 4 LIBRE INDIVIDUAL	10
NIVEL 5 LIBRE INDIVIDUAL	11
NIVEL 6 LIBRE INDIVIDUAL	11
NIVEL 7 LIBRE INDIVIDUAL	12
3.2. SOLO DANZA	13
NIVEL "CITY BLUES"	14
NIVEL "CARLOS TANGO"	14
NIVEL "SKATER MARCH"	14
NIVEL "DENVER SHUFFLE"	14
NIVEL "LA VISTA CHACHA"	14
NIVEL "KINDER WALTZ"	14
NIVEL "GLIDE WALTZ"	14
NIVEL "MANHATTAN BLUES"	14
3.3. PAREJAS DANZA	14
NIVEL "CITY BLUES"	15
NIVEL "CARLOS TANGO"	15
NIVEL "SKATER MARCH"	15
NIVEL "DENVER SHUFFLE"	15



NIVEL "LA VISTA CHACHA"	15
NIVEL "KINDER WALTZ"	15
NIVEL "GLIDE WALTZ"	15
NIVEL "MANHATTAN BLUES"	15
3.4. PAREJAS ARTÍSTICO	15
NIVEL 1 PAREJAS ARTISTICO:	16
NIVEL 2 PAREJAS ARTISTICO:	17
NIVEL 3 PAREJAS ARTISTICO:	17
NIVEL 4 PAREJAS ARTISTICO:	18
NIVEL 5 PAREJAS ARTISTICO:	19
NIVEL 6 PAREJAS ARTISTICO:	20
NIVEL 7 PAREJAS ARTISTICO:	21
3.5. PATINAJE ARTÍSTICO LÍNEA	22
NIVEL 1 PAL.....	23
NIVEL 2 PAL.....	24
NIVEL 3 PAL.....	24
NIVEL 4 PAL.....	25
NIVEL 5 PAL.....	26
NIVEL 6 PAL.....	27
NIVEL 7 PAL.....	28
3.6. CERTIFICADO GRUPOS SHOW	29

4. TROFEOS GRUPOS SHOW PROMOCIONAL 30

5. PENALIZACIONES: 31



1. CATEGORÍA NACIONAL (1ª DIVISION)

Para todas las categorías y especialidades (Libre Individual, PAL, Parejas Artístico, Solo Danza, Parejas Danza y Grupos Show) se seguirá el reglamento World Skate y las correspondientes circulares y aclaraciones publicadas difundidas por la RFEP y por la FPCyL (sin excepciones).

La participación en Categoría Nacional quedará a expensas del criterio del equipo técnico, sin embargo, se estipulan una serie de recomendaciones en cuanto elementos técnicos mínimos necesarios a realizar por los patinadores para garantizar la solvencia de la competición. Los patinadores deberán realizar con solvencia los elementos de los niveles reflejados en la siguiente tabla:

	Libre Individual	Parejas Artístico	PAL	Solo Danza y Parejas Danza
Tots (Benjamín)	Nivel 4	Nivel 3	Nivel 3	1 Danza
Minis (Alevín)	Nivel 5	Nivel 4	Nivel 4	2 Danzas
Espoir (Infantil)	Nivel 6	Nivel 5	Nivel 5	3 Danzas
Cadet (Cadete)	Nivel 7	Nivel 6	Nivel 6	4 Danzas
Youth (Juvenil)	Nivel 7	Nivel 7	Nivel 7	5 Danzas
Junior/Senior	Nivel 7	Nivel 7	Nivel 7	6 Danzas

2. CATEGORÍA AUTONÓMICA (2ª DIVISION)

Esta competición está pensada para facilitar la transición de los patinadores a la Categoría Nacional.

A. LIBRE INDIVIDUAL:

Competirán con un programa largo que cumplirá tanto en duración como integrativos la normativa World Skate Promocional:



	LIBRE
Minis (Alevín)	Minis Intermediate
Espoir (Infantil)	Espoir Intermediate
Cadet (Cadete)	Cadet Intermediate
Master Juvenil, Junior y senior	Senior, Junior, Youth Intermediate

Los niveles mínimos recomendables para participar en función de la categoría serán los siguientes:

	Nivel Mínimo
Minis - Alevín	Integrativos del Nivel 3 realizados con solvencia
Espoir - Infantil	Integrativos del Nivel 4 realizados con solvencia
Cadet y Master (Cadete-senior)	Integrativos del Nivel 5 realizados con solvencia

A. SOLO DANZA:

Dichas categorías competirán con una danza libre que cumplirá tanto en duración como integrativos la normativa World Skate Promocional:

Pequeños (Alevín-Infantil)	Espoir Intermediate
Medianos (Cadete)	Cadet Intermediate
Master Juvenil-senior	Cadet Intermediate

Los niveles mínimos recomendables para participar en función de la categoría serán los



siguientes:

	Nivel Mínimo
Pequeños – Alevín-Infantil	Realizar con solvencia al menos UNA danza de categoría Promesas
Medianos - Cadete	Realizar con solvencia al menos DOS danzas de categoría Promesas
Mayores (Juvenil-senior)	Realizar con solvencia al menos TRES danzas de categoría Promesas

B. GRUPOS SHOW/CUARTETOS:

Se registrá por la normativa World Skate en cuanto a integrativos y duración.

Para acceder a esta especialidad, TODOS los integrantes del grupo han de realizar con solvencia todos los integrativos contenidos en el CERTIFICADO DE SHOW, o el nivel o número de danzas de al menos una de las especialidades que se indican en la tabla anterior.

3. CATEGORIA PROMESAS

3.1. LIBRE INDIVIDUAL

GENERAL:

- Los patinadores deberán presentar sus programas dentro de un hilo argumental y coreográfico. Los ejercicios tendrán que tener un principio y un final claro, en concordancia con el “timing” de la música. Los **programas significativamente coreografiados** podrán ser **premiados “Impresión Artística”**, siendo esta valoración independiente de la clasificación final.
- Para evidenciar el **inicio de las secuencias** de pies (Footwork Sequence), éstas deberán **marcar su comienzo** desde una **posición estática claramente evidenciada** o “stop and go”, acorde con el momento musical y cuya duración deberá ser **igual o superior a 3 segundos**. Para ello se podrá



hacer uso de circuitos de brazos, elementos acrobáticos, escenas teatrales, silencios musicales, etc. El elemento Footwork Sequence en la categoría promesas **NO TENDRÁ DURACIÓN MÁXIMA, el patrón será libre (siempre y cuando abarque como mínimo $\frac{3}{4}$ partes de la pista) y los giros deberán realizarse en movimiento.**

- C. **Bajo ningún concepto el DJ podrá parar una música.** Los adornos, improvisaciones y retoques pertinentes para adecuar la ejecución a la duración de la música formarán parte de los “components” a valorar por el jurado.
- D. Las salidas de los saltos deberán ser realizadas sobre una única pierna y con desplazamiento sobre el filo exterior, a excepción del salto thourén, recepcionado en interior. En la especialidad Patinaje Libre Individual, **la recepción de los elementos de salto ligeramente sobre el freno NO será permitida y será considerada fallida** (freno-ruedas y desplazamiento) al igual que las recepciones directas a ruedas (ruedas-desplazamiento). **La asistencia directa a freno será considerada fallo grave** (freno directo sin desplazamiento o apenas desplazamiento).
- E. **Las rotaciones de las piruetas deberán realizarse únicamente sobre las ruedas, a excepción de aquellas posiciones dónde el reglamento World Skate permita la asistencia de freno**, en cualquier pie, filo y posición.
- F. Los giros, para ser considerados correctos, deberán ejecutarse **con al menos 3 de las 4 ruedas en contacto con la superficie de la pista.**

Existirán 7 niveles en la especialidad libre individual:

NIVEL 1 LIBRE INDIVIDUAL

(2 min 15 segundos+/- 5 s.)

1. **Ocho cruzado hacia adelante** (el cambio de círculo podrá realizarse de manera libre, siempre de la manera más artística posible y atendiendo al carácter de la música).
2. **Tres saltos consecutivos** de media vuelta (iniciados hacia delante, los dos primeros recepcionados a 2 pies y el último a un único pie con ejecución de salida)
3. **Figura “Ángel” (Camel)** en línea recta o en curva (abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista o $\frac{3}{4}$ de círculo de $\frac{1}{2}$ pista). El filo ha de ser mantenido y continuo.
4. **Figura “Ánfora” (Camel Forward)** en línea recta o en curva (abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista o $\frac{3}{4}$ de círculo de $\frac{1}{2}$ pista). El filo ha de ser mantenido y continuo.



5. **Secuencia de Rolls en filo exterior adelante** (al menos un roll con cada pie ejecutados consecutivamente y simétricos respecto a un eje)
6. **Dos Compases diferentes** ejecutados consecutivamente. Mínimo una vuelta continua completa en cada uno. Pie, filo y dirección a elección del patinador siempre y cuando sean dos diferentes.

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **UNO** de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de **UN** elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

*Los elementos Camel y Camel forward deberán ser ejecutados **uno de ellos en curva y el otro en recta**.

NIVEL 2 LIBRE INDIVIDUAL

(2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. **Ocho cruzado hacia atrás** (el cambio de círculo podrá realizarse de manera libre, siempre de la manera más artística posible y atendiendo al carácter de la música).
2. **Pirueta de DOS pies** (8 ruedas o punta tacón, mínimo TRES rotaciones).
3. **Salto Waltz** (Inglés o del Tres) **con entrada obligatoria** tipo "Mohawk".
4. **Choreo Sequence** ejecutada **hacia adelante** y presentando al menos **TRES figuras diferentes** a elegir. Deberá abarcar al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista con patrón libre. Se permiten cambios de pie sin restricciones.
5. **Vueltas de Vals pie izquierdo y sentido antihorario** (mínimo TRES consecutivas) y dónde se exigirá la correcta ejecución del progresivo atrás, el cambio de sentido mohawk (el mohawk deberá ejecutarse correctamente en posición cerrada, abierta o talón-talón) y el giro tres (dónde la pierna libre no deberá posicionarse de una manera determinada, sin embargo, el pie del suelo deberá marcar con claridad el filo de entrada y salida y ser ejecutado con al menos 3 ruedas en el suelo).
6. **Salchow**



- **REPETICIONES:** se permite la repetición de **UNO** de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de **UN** elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 3 LIBRE INDIVIDUAL

(2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. Toe Loop

2. Loop

3. **Upright Spin** - Pirueta alta INTERIOR ATRÁS con entrada libre pero siempre y cuando sea en movimiento, mínimo TRES rotaciones y exclusivamente en Posición Base.

4. Footwork Sequence (línea de pasos) que contenga:

- Un “giro de tres” con cada pie (interior y/o exterior)
- Un “Mohawk” en cada sentido (horario y antihorario, ya sean de tipo abierto, cerrado o talón-talón)
- Un “Swing” con cada pie ejecutados de manera consecutiva
- Un “Body Movement” de cualquier tipo

5. **Ocho cruzado con “Mohawks”** (los mohawks deberán ejecutarse en la parte central de los lados cortos de la pista, sobre el eje transversal de la pista y podrán ser de tipo abierto, cerrado o talón-talón)

6. **Vueltas de Vals pie derecho sentido horario** (mínimo TRES consecutivas) y dónde se exigirá la correcta ejecución del progresivo atrás, el cambio de sentido mohawk (el mohawk deberá ejecutarse correctamente en posición cerrada, abierta o talón-talón) y el giro tres (dónde la pierna libre no deberá posicionarse de una manera determinada, sin embargo, el pie del suelo deberá marcar con claridad el filo de entrada y salida y ser ejecutado con al menos 3 ruedas en el suelo).



➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **UNO** de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de **UN** elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 4 LIBRE INDIVIDUAL

(2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. Flip

2. Thouren

3. Combo Jump a elegir entre salchow, toe loop y loop. Obligatoriamente deberán ejecutarse DOS SALTOS consecutivos de los posibles pero diferentes entre sí.

4. Upright Spin a elegir entre cualquiera de las de posición base diferentes a la pirueta del nivel 3 (atrás exterior, adelante exterior o adelante interior) – La entrada será libre pero siempre ha de realizarse en movimiento (mínimo TRES rotaciones).

5. Choreo Sequence ejecutada hacia atrás, abarcando al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista con patrón libre. Deberá incluir:

- Mínimo DOS figuras ejecutadas hacia atrás con la pierna libre superando la altura de las caderas
- Un “Águila” o “Ina Bauer”

6. Footwork Sequence (línea de pasos) que contenga:

- Travelling (cualquier pie y filo)
- Un “Bracket” con cada pie
- Un “Chocktaw” (horario o anti-horario, interior o exterior y ejecutado de adelante a atrás en cualquier posición o de atrás adelante en posición cerrada)
- Dos “Body Movements” de cualquier tipo

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **UNO** de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de **UN** elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En



caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 5 LIBRE INDIVIDUAL

(2 min 50s. +/- 10 s.)

1. **Axel**
2. **Combo jump** (de 3 saltos) a elegir entre **Loop, Thouren o Flip** (pudiendo repetirse cada salto un máximo de 3 veces)
3. **Lutz**
4. **Combo Spin - DOS posiciones Upright diferentes, con cambio de pie, de cualquier pie, filo y dirección. Mínimo DOS rotaciones por posición con estrada libre pero ejecutada en movimiento.**
5. **Sit Spin (pirueta baja)** de cualquier pie, filo y dirección. Entrada libre ejecutada en movimiento desde una clara ALTURA VERTICAL que se agacha. Mínimo TRES rotaciones. Se admiten variaciones de la posición base.
6. **Footwork Sequence** (línea de pasos) que contenga:
 - Al menos CUATRO giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir dos del mismo tipo.
 - Al menos un “Feature” de tipo 1 a elegir entre:
 - TRES “Body Movements” de diferente tipo (alto, medio y bajo)
 - **DOS “Chocktaw” (uno horario y otro anti-horario, interior o exterior y ejecutado de adelante a atrás en cualquier posición o de atrás adelante en posición cerrada)**

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **DOS** de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes, o la ejecución de **DOS** elementos del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento/s adicional/es, se sumará/n al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 6 LIBRE INDIVIDUAL



(2 min 50s. +/- 10 s.)

1. **Combo Jump de DOS a TRES saltos incluyendo UN salto "Axel"** como obligatorio. Los cambios de pie, filo y dirección implican la ruptura del combo jump.
2. **Combo jump (de CUATRO O CINCO saltos)** a elegir entre saltos de UNA rotación (axel no permitido)
3. **Solo Jump (Doble Salchow/Doble Toe Loop)**
4. **Combo Spin DOS posiciones incluyendo obligatorio la posición SIT.** Mínimo DOS rotaciones por posición. Se permiten y valoran variaciones de posición base.
5. **Camel Spin (pirueta "Ángel")** con cualquier pie, filo y dirección. Entrada y posición libre. Mínimo TRES rotaciones. Se admiten variaciones de la posición base.
6. **Footwork Sequence** (línea de pasos) que contenga:
 - Al menos CINCO giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o Bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir 2 del mismo tipo.
 - Dos "Features" de tipo 1:
 - TRES "Body movements" de diferente tipo (alto, medio y bajo)
 - **DOS "Chocktaws" (uno horario y otro anti-horario, interior o exterior y ejecutado de adelante a atrás en cualquier posición o de atrás adelante en posición cerrada)**

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **DOS** de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes, o la ejecución de **DOS** elementos del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento/s adicional/es, se sumará/n al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 7 LIBRE INDIVIDUAL

(2 min 50s. +/- 10 s.)

1. **Axel con "Feature"** (transición previa, entrada inesperada, salida artística, brazos artísticos en el aire, etc).



2. **Combo Jump de DOS a CINCO saltos** incluyendo obligatoriamente **un salto de DOS rotaciones** a elegir.
 3. **Solo Jump** a elegir entre cualquier salto de **DOS rotaciones** (no podrá repetirse el presentado en el Combo Jump).
 4. **Combo Spin DOS a CINCO posiciones** incluyendo **obligatorio la posición SIT**. Mínimo 2 rotaciones por posición. Se permiten y valoran variaciones de posición base.
 5. **Solo Spin con variación de posición base (upright, sit o camel)**. Pie, filo y dirección indiferente. **Entrada libre. Mínimo 2 rotaciones.**
 6. **Footwork Sequence** (línea de pasos) con patrón libre, iniciado en un "Stop And Go" de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:
 - Al menos SEIS giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o Bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir DOS del mismo tipo.
 - DOS "Features" de tipo 1:
 - TRES "Body movements" de diferente tipo (alto, medio o bajo)
 - DOS "Chocktaws" (uno horario y otro anti-horario, interior o exterior y ejecutado de adelante a atrás en cualquier posición o de atrás adelante en posición cerrada)
- **REPETICIONES:** se permite la repetición de **DOS** de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes ejecutados dentro de la música. En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos.

*Saltos dobles permitidos: salchow, toe loop, flip, lutz y loop. NO PERMITIDO DOBLE AXEL.

3.2. SOLO DANZA

GENERAL:

- A. Los patinadores podrán participar en el nivel que deseen, sin necesidad de seguir un orden



establecido.

- B. Los “KEY POINT” de cada danza aparecen detallados en el World Skate “Dance and Solo Dance Book”.
- C. INICIO de la danza al LADO DERECHO de los jueces será considerada fallo GRAVE.
- D. PÉRDIDA DE TIEMPOS SUPERIOR AL 75% de la danza será considerada fallo GRAVE.

Existirán 8 niveles en la especialidad Solo Danza:

NIVEL “CITY BLUES” – Página 61 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “CARLOS TANGO” – Página 48 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “SKATER MARCH” – Página 270 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “DENVER SHUFFLE” – Página 82 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “LA VISTA CHACHA” – Página 177 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “KINDER WALTZ” – Página 169 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “GLIDE WALTZ” - Página 114 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “MANHATTAN BLUES” - Página 193 WS Dance and Solo Dance Book

3.3. PAREJAS DANZA

GENERAL:

- A. Los patinadores podrán participar en el nivel que deseen, sin necesidad de seguir un orden establecido.
- B. Los “KEY POINT” de cada danza aparecen detallados en el World Skate “Dance and Solo Dance Book”.
- C. INICIO de la danza al LADO DERECHO de los jueces será considerada fallo GRAVE.
- D. PÉRDIDA DE TIEMPOS SUPERIOR AL 75% de la danza será considerada fallo GRAVE.

Existirán 8 niveles en la especialidad Parejas Danza:



NIVEL "CITY BLUES" – Página 61 WS Dance and Solo Dance Book
NIVEL "CARLOS TANGO" – Página 48 WS Dance and Solo Dance Book
NIVEL "SKATER MARCH" – Página 267 WS Dance and Solo Dance Book
NIVEL "DENVER SHUFFLE" – Página 79 WS Dance and Solo Dance Book
NIVEL "LA VISTA CHACHA" – Página 174 WS Dance and Solo Dance Book
NIVEL "KINDER WALTZ" – Página 169 WS Dance and Solo Dance Book
NIVEL "GLIDE WALTZ" - Página 114 WS Dance and Solo Dance Book
NIVEL "MANHATTAN BLUES" - Página 190 WS Dance and Solo Dance Book

3.4. PAREJAS ARTÍSTICO

- A. Los patinadores deberán presentar sus programas dentro de un hilo argumental y coreográfico. Los ejercicios tendrán que tener un principio y un final claro, en concordancia con el "timing" de la música. Los **programas significativamente coreografiados** podrán ser **premiados "Impresión Artística"**, siendo esta valoración independiente de la clasificación final.
- B. Para evidenciar el **inicio de las secuencias** de pies (Footwork Sequence), éstas deberán **marcar su comienzo** desde una **posición estática claramente evidenciada** o "stop and go", acorde con el momento musical y cuya duración deberá ser **igual o superior a 3 segundos**. Para ello se podrá hacer uso de circuitos de brazos, elementos acrobáticos, escenas teatrales, silencios musicales, etc. El elemento Footwork Sequence en la categoría promesas **NO TENDRÁ DURACIÓN MÁXIMA**, el patrón será libre (siempre y cuando abarque como mínimo $\frac{3}{4}$ partes de la pista) y los giros deberán realizarse en movimiento.
- C. **Bajo ningún concepto el DJ podrá parar una música**. Los adornos, improvisaciones y retoques pertinentes para adecuar la ejecución a la duración de la música formarán parte de los "components" a valorar por el jurado.
- D. Las salidas de los saltos deberán ser realizadas sobre una única pierna y con desplazamiento sobre el filo exterior, a excepción del salto thouren, recepcionado en interior. En la especialidad Patinaje Libre Individual, **la recepción de los elementos de salto ligeramente sobre el freno NO será permitida y será considerada fallida** (freno-ruedas y desplazamiento) al igual que las recepciones directas a ruedas (ruedas-desplazamiento). **La asistencia directa a freno será considerada fallo grave** (freno directo sin desplazamiento o apenas desplazamiento).
- E. Las **rotaciones de las piruetas** deberán realizarse **únicamente sobre las ruedas, a excepción de**



aquellas posiciones dónde el reglamento World Skate permita la asistencia de freno, en cualquier pie, filo y posición.

- F. Los giros, para ser considerados correctos, deberán ejecutarse con **al menos 3 de las 4 ruedas en contacto con la superficie de la pista.**

Existirán 7 niveles en la especialidad parejas artístico:

NIVEL 1 PAREJAS ARTISTICO:

2 minutos 30 seg. (+/- 5 seg.)

- 1. Ocho cruzado hacia adelante en posición KILLIAM.** El cambio de círculo podrá realizarse de manera libre, siempre de la manera más artística posible y atendiendo al carácter de la música.
- 2. Salto Waltz (Inglés o del Tres) SIMÉTRICO con entrada obligatoria** tipo “Mohawk”.
- 3. Dos Compases simétricos diferentes** ejecutados consecutivamente. Mínimo una vuelta continua completa en cada uno. Pie, filo y dirección a elección del patinador siempre y cuando sean dos diferentes.
- 4. Figura** reconocida en línea recta o en curva **en SOMBRA** (abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista o $\frac{3}{4}$ de círculo de $\frac{1}{2}$ pista). El filo ha de ser mantenido y continuo. El ángulo entre la pierna libre y la portante ha de superar los 90 grados.
- 5. Figura** reconocida en línea recta o en curva **en AGARRE** (abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista o $\frac{3}{4}$ de círculo de $\frac{1}{2}$ pista). El filo ha de ser mantenido y continuo. El ángulo entre la pierna libre y la portante ha de superar los 90 grados.
- 6. Secuencia de Rolls en filo exterior adelante** (al menos un roll con cada pie ejecutados consecutivamente y simétricos respecto a un eje)

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **UNO** de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de **UN** elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

*Los elementos de FIGURA deberán ser ejecutados **uno de ellos en curva y el otro en recta.**



NIVEL 2 PAREJAS ARTISTICO:

2 minutos 30 seg. (+/- 5 seg.)

1. **Ocho cruzado hacia atrás en posición MANO-MANO.** El cambio de círculo podrá realizarse de manera libre, siempre de la manera más artística posible y atendiendo al carácter de la música.
2. **Pirqueta de 2 pies SIMÉTRICA** (8 ruedas o punta tacón, mínimo 3 rotaciones)
3. **Salchow o Toe Loop SIMÉTRICO.**
4. **Choreo Sequence** ejecutada en **AGARRE** y presentando al menos **3 figuras diferentes** a elegir. Deberá abarcar al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista con patrón libre. Se permiten cambios de pie sin restricciones.
5. **Secuencia de Rolls/Swings en AGARRE en filo exterior adelante** (al menos un roll con cada pie ejecutados consecutivamente y simétricos respecto a un eje).
6. **Pirqueta de Contacto en posición "ÁGUILA"** con entrada en movimiento. Mínimo 3 rotaciones.

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **UNO** de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de **UN** elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 3 PAREJAS ARTISTICO:

2 minutos 30 seg. (+/- 5 seg.)

1. **Ocho cruzado MANO A MANO/KILLIAM con "Mohawks"** (los mohawks deberán ejecutarse en la parte central de los lados cortos de la pista, sobre el eje transversal de la pista y podrán ser de tipo abierto, cerrado o talón-talón). El cambio de círculo podrá realizarse de manera libre, siempre de la manera más artística posible y atendiendo al carácter de la música.
2. **Figura "CATORCE"** ejecutada en curva y mantenida al menos CINCO segundos.
3. **Solo Jump SIMÉTRICO a elegir entre Flip, Loop o Thouren.**
4. **Upright Solo Spin SIMÉTRICA INTERIOR ATRÁS.** Mínimo 3 rotaciones. Con entrada libre ejecutada en movimiento.



5. Footwork Sequence (línea de pasos) en **ESPEJO o SOMBRA** (se permite en agarre) con patrón libre, iniciado en un “Stop And Go” de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:

- Un “giro de tres” con cada pie (interior y/o exterior)
- Un “Mohawk” en cada sentido (horario y antihorario)
- Un “Swing” con cada pie ejecutados de manera consecutiva
- Un “Body Movement” de cualquier tipo

6. Pirueta de Contacto “Upright” FILO INTERIOR ATRÁS con entrada libre ejecutada en movimiento. Mínimo 3 rotaciones.

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **UNO** de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de **UN** elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 4 PAREJAS ARTISTICO:

2 minutos 30 seg. (+/- 5 seg.)

- 1. Salchow/Toe Loop LANZADO.**
- 2. Espiral EXTERIOR ATRÁS CAMEL.** Mínimo UNA rotación.
- 3. Combo Jump SIMÉTRICO** que incluya DOS SALTOS de UNA ROTACIÓN.
- 4. Pirueta de Contacto “Upright” FILO EXTERIOR ATRÁS** con entrada. Mínimo 3 rotaciones.
- 5. Upright Solo Spin SIMÉTRICA a elegir entre cualquiera de las de posición base diferentes a la pirueta del nivel 3 (atrás exterior, adelante exterior o adelante interior) – La entrada será libre pero siempre ha de realizarse en movimiento.** Mínimo 3 rotaciones.
- 6. Footwork Sequence** (línea de pasos) en **ESPEJO o SOMBRA** (se permite en agarre) con patrón libre, iniciado en un “Stop And Go” de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:
 - Travelling (cualquier pie y filo)
 - Un “Bracket” con cada pie



- Un “Chocktaw” (horario o anti-horario, interior o exterior y ejecutado de adelante a atrás en cualquier posición o de atrás adelante en posición cerrada)
- Dos “Body Movements” de cualquier tipo

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **UNO** de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de **UN** elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 5 PAREJAS ARTISTICO:

3 minutos (+/- 10 seg.)

1. Solo Jump “Axel” SIMÉTRICO
2. Loop LANZADO.
3. Espiral INTERIOR ADELANTE CAMEL. Mínimo UNA rotación.
4. Solo Spin “SIT” (pirueta baja) SIMÉTRICA de cualquier pie, filo y dirección. Entrada libre ejecutada en movimiento y desde una clara ALTURA VERTICAL que se agacha. Mínimo 3 rotaciones. Se admiten variaciones de la posición base.
5. Pirueta de Contacto “SIT” cualquier pie, filo y dirección ejecutada con entrada. Mínimo 3 rotaciones.
6. Elevación “AXEL”. Mínimo DOS rotaciones.
7. Footwork Sequence (línea de pasos) en ESPEJO o SOMBRA (se permite en agarre) con patrón libre, iniciado en un “Stop And Go” de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:
 - Al menos CUATRO giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir dos del mismo tipo.
 - Al menos un “Feature” de tipo 1 a elegir entre:
 - TRES “Body Movements” de diferente tipo (alto, medio y bajo)



- DOS “Chocktaw” (uno horario y otro anti-horario, interior o exterior y ejecutado de adelante a atrás en cualquier posición o de atrás adelante en posición cerrada)

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **DOS** de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes, o la ejecución de **DOS** elementos del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento/s adicional/es, se sumará/n al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 6 PAREJAS ARTISTICO:

3 minutos (+/- 10 seg.)

1. Solo Jump SIMÉTRICO Doble Salchow/Doble Toe Loop.
2. Axel LANZADO.
3. Espiral con DOS o más “FEATURES” (cualquier pie, filo y dirección) o Media Espiral exterior atrás. Mínimo UNA rotación completa.
4. Combo Spin SIMÉTRICA de DOS POSICIONES que incluya al menos una posición “SIT” de cualquier pie, filo y dirección. Mínimo 2 rotaciones por posición. Se admiten variaciones de la posición base.
5. Pirueta de Contacto “HAZEL”. Mínimo 3 rotaciones.
6. Elevación “FLIP” o “AROUND THE BACK”. Mínimo DOS rotaciones.
7. Footwork Sequence (línea de pasos) en ESPEJO o SOMBRA (se permite en agarre) con patrón libre, iniciado en un “Stop And Go” de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:
 - Al menos CINCO giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o Bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir 2 del mismo tipo.
 - Dos “Features” de tipo 1:
 - TRES “Body movements” de diferente tipo (alto, medio y bajo)



- DOS “Chocktaws” (uno horario y otro anti-horario, interior o exterior y ejecutado de adelante a atrás en cualquier posición o de atrás adelante en posición cerrada)

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **DOS** de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes, o la ejecución de **DOS** elementos del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento/s adicional/es, se sumará/n al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 7 PAREJAS ARTISTICO:

3 minutos (+/- 10 seg.)

1. Solo Jump **DOS ROTACIONES SIMÉTRICO**. No se permite Doble Axel.
2. Doble Salchow/Doble Toe Loop **LANZADO**.
3. Espiral con **TRES** o más “**FEATURES**” (cualquier pie, filo y dirección) o **Espiral de la Muerte** (cualquier pie, filo y dirección). Mínimo UNA rotación completa.
4. Solo Spin **SIMÉTRICA** tipo “**CAMEL**” de cualquier pie, filo y dirección. Mínimo 3 rotaciones. Se admiten variaciones de la posición base.
5. Pirueta de Contacto tipo “**CAMEL**”. Pie, filo, dirección y entrada libre. Mínimo 3 rotaciones.
6. Elevación “**PRESS**”. Mínimo DOS rotaciones.
7. **Footwork Sequence** (línea de pasos) en **ESPEJO** o **SOMBRA** (se permite en agarre) con patrón libre, iniciado en un “Stop And Go” de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:
 - Al menos SEIS giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o Bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir DOS del mismo tipo.
 - DOS “Features” de tipo 1:
 - TRES “Body movements” de diferente tipo (alto, medio o bajo)



- DOS “Chocktaws” (uno horario y otro anti-horario, interior o exterior y ejecutado de adelante a atrás en cualquier posición o de atrás adelante en posición cerrada)
- **REPETICIONES:** se permite la repetición de **DOS** de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes ejecutados dentro de la música. En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos.

3.5. PATINAJE ARTÍSTICO LÍNEA

GENERAL:

- A. Los patinadores deberán presentar sus programas dentro de un hilo argumental y coreográfico. Los ejercicios tendrán que tener un principio y un final claro, en concordancia con el “timing” de la música. Los **programas significativamente coreografiados** podrán ser **premiados “Impresión Artística”**, siendo esta valoración independiente de la clasificación final.
- B. Para evidenciar el **inicio de las secuencias** de pies (Footwork Sequence), éstas deberán **marcar su comienzo** desde una **posición estática claramente evidenciada** o “stop and go”, acorde con el momento musical y cuya duración deberá ser **igual o superior a 3 segundos**. Para ello se podrá hacer uso de circuitos de brazos, elementos acrobáticos, escenas teatrales, silencios musicales, etc. El elemento Footwork Sequence en la categoría promesas **NO TENDRÁ DURACIÓN MÁXIMA, el patrón será libre (siempre y cuando abarque como mínimo ¾ partes de la pista) y los giros deberán realizarse en movimiento.**
- C. **Bajo ningún concepto el DJ podrá parar una música.** Los adornos, improvisaciones y retoques pertinentes para adecuar la ejecución a la duración de la música formarán parte de los “components” a valorar por el jurado.
- D. Las **entradas de los saltos** deberán ser ejecutadas sobre **una única pierna, a excepción del loop** solo o como primer salto de una combinación, dónde se permitirá el doble apoyo. **Las entradas deberán ser ejecutadas desde filo correcto** según corresponda la técnica de cada uno.



- E. Las salidas de los saltos deberán ser realizadas sobre una única pierna y con desplazamiento sobre el filo exterior, a excepción del salto thouren, recepcionado en interior. En la especialidad Patinaje Artístico Línea (PAL), **la recepción de los elementos de salto ligeramente sobre el freno será permitida y considerada correcta** (freno-ruedas y desplazamiento) al igual que las recepciones directas a ruedas (ruedas-desplazamiento). Sin embargo, **la asistencia directa a freno será considerada fallida** (freno directo sin desplazamiento o apenas desplazamiento).
- F. **Las rotaciones de las piruetas podrán ser ejecutadas tanto con el uso como sin el uso de freno**, en cualquier pie, filo y posición.
- G. Los **giros**, para ser considerados correctos, deberán ejecutarse **con al menos 2 de las 3 ruedas en contacto con la superficie de la pista**. Exclusivamente se permitirá el **uso del freno para la ejecución de los giros tipo “bucle”**.

Existirán 7 niveles de PAL:

NIVEL 1 PAL

(2 min 15 segundos+/- 5 s.)

1. **Ocho cruzado hacia adelante** (el cambio de círculo podrá realizarse de manera libre, siempre de la manera más artística posible y atendiendo al carácter de la música).
 2. **Salto de altura a DOS PIES + “Patada a la Luna”** (Rabbit Jump).
 3. **Figura “Ángel” (Camel)** en línea recta o en curva (abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista o $\frac{3}{4}$ de círculo de $\frac{1}{2}$ pista). El filo ha de ser mantenido y continuo.
 4. **Figura “Ánfora” (Camel Forward)** en línea recta o en curva (abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista o $\frac{3}{4}$ de círculo de $\frac{1}{2}$ pista). El filo ha de ser mantenido y continuo.
 5. **Secuencia de Filos ADELANTE** (al menos UN FILO EXTERNO y UN FILO INTERNO con CADA PIE ejecutados consecutivamente y simétricos respecto a un eje)
 6. **Dos Compases diferentes** ejecutados consecutivamente. Mínimo UNA vuelta continua completa en cada uno. Pie, filo y dirección a elección del patinador siempre y cuando sean dos diferentes.
- **REPETICIONES:** se permite la repetición de **UNO** de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de **UN** elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En



caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 2 PAL

(2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. **Ocho cruzado hacia atrás** (el cambio de círculo podrá realizarse de manera libre, siempre de la manera más artística posible y atendiendo al carácter de la música).
2. **Piruetas de DOS pies** (ocho ruedas o punta tacón, mínimo TRES rotaciones)
3. **Salto Waltz** (Inglés o del Tres) **con entrada obligatoria** tipo "Mohawk".
4. **Choreo Sequence** ejecutada **hacia adelante** y presentando al menos **3 figuras diferentes** a elegir. Deberá abarcar al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista con patrón libre. Se permiten cambios de pie sin restricciones.
5. **Secuencia de Filos hacia ATRÁS** (al menos UN FILO EXTERNO y UN FILO INTERNO con CADA PIE ejecutados consecutivamente y simétricos respecto a un eje)
6. **Toe Loop**

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **UNO** de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de **UN** elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. **En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.**

NIVEL 3 PAL

(2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. **Salchow**
2. **Loop**
3. **Upright Spin** - Pirueta alta INTERIOR ATRÁS con entrada libre ejecutada en movimiento (mínimo TRES rotaciones)
4. **Ocho cruzado con "Mohawks"** (los mohawks deberán ejecutarse en la parte central de los lados cortos de la pista, sobre el eje transversal de la pista y podrán ser de tipo abierto, cerrado o talón-talón)
5. **Vueltas de Vals PIE DERECHO sentido horario y PIE IZQUIERDO sentido antihorario** (mínimo DOS consecutivas con cada pie) y dónde se exigirá la correcta ejecución del progresivo atrás, el



cambio de sentido mohawk (el mohawk deberá ejecutarse correctamente en posición cerrada, abierta o talón-talón) y el giro tres (dónde la pierna libre no deberá posicionarse de una manera determinada, sin embargo, el pie del suelo deberá marcar con claridad el filo de entrada y salida y ser ejecutado con al menos 3 ruedas en el suelo).

6. Footwork Sequence (línea de pasos) con patrón libre, iniciado en un “Stop And Go” de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:

- Un “giro de TRES EXTERIOR” con cada pie
- Un “giro de TRES INTERIOR” con cada pie
- Un “Mohawk” en cada sentido (horario y antihorario)
- Un “Body Movement” de cualquier tipo

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **UNO** de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de **UN** elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 4 PAL

(2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. **Flip**
2. **Lutz**
3. Combo Jump **a elegir entre salchow, toe loop y loop. Obligatoriamente deberán ejecutarse DOS SALTOS consecutivos de los posibles pero diferentes entre sí.**
4. **Upright Spin** - Pirueta alta EXTERIOR ATRÁS con entrada (mínimo TRES rotaciones) o INTERIOR ATRÁS con al menos UN “FEATURE” con entrada libre ejecutada en movimiento.

*Features posibles:

- Más de CINCO rotaciones
- Variación de la posición inicial una vez concluidas las tres primeras rotaciones (debe ser una posición que afecte al punto de equilibrio inicial)
- Ejecutar un “Jump” (salto) en mitad de la pirueta



5. **Choreo Sequence** ejecutada **hacia atrás**, abarcando al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista con patrón libre. Deberá incluir:

- Mínimo DOS figuras ejecutadas hacia atrás con la pierna libre superando la altura de las caderas
- Un “Águila” o “Ina Bauer”

6. **Footwork Sequence** (línea de pasos) con patrón libre, iniciado en un “Stop And Go” de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:

- Travelling (cualquier pie y filo)
- Un “Bracket” con cada pie
- Un “Chocktaw” (horario o anti-horario, interior o exterior y ejecutado de adelante a atrás en cualquier posición o de atrás adelante en posición cerrada)
- Dos “Body Movements” de cualquier tipo

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **UNO** de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de **UN** elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 5 PAL

(2 min 50s. +/- 10 s.)

1. **Axel**

2. **Combo Jump** de 3 saltos de UNA ROTACIÓN a elegir entre **Lutz, Loop, Thouren o Flip** (pudiendo repetirse cada salto un máximo de 3 veces).

3. **Thouren**

4. **Combo Spin - DOS posiciones Upright** diferentes con cambio de pie, de cualquier pie, filo y dirección. Mínimo DOS rotaciones por posición con entrada libre ejecutada en movimiento.

5. **Sit Spin (pirueta baja)** de cualquier pie, filo y dirección. Entrada libre desde una clara ALTURA VERTICAL que se agacha. Mínimo TRES rotaciones. Se admiten variaciones de la posición base.



6. **Footwork Sequence** (línea de pasos) con patrón libre, iniciado en un “Stop And Go” de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:

- Al menos CUATRO giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir dos del mismo tipo.
- Al menos un “Feature” de tipo 1 a elegir entre:
 - TRES “Body Movements” de diferente tipo (alto, medio y bajo)
 - DOS “Chocktaw” (uno horario y otro anti-horario, interior o exterior y ejecutado de adelante a atrás en cualquier posición o de atrás adelante en posición cerrada)

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **DOS** de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes, o la ejecución de **DOS** elementos del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento/s adicional/es, se sumará/n al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 6 PAL

(2 min 50s. +/- 10 s.)

1. **Combo Jump de DOS a TRES saltos incluyendo UN salto “Axel”** como obligatorio. Los cambios de pie implican la ruptura del combo jump.
2. **Combo jump (de CUATRO saltos) a elegir entre saltos de UNA rotación (axel no permitido y thouren debe presentarse al menos una vez)**
3. **Solo Jump (Doble Salchow/Doble Toe Loop)**
4. **Combo Spin DOS posiciones incluyendo obligatorio la posición SIT.** Mínimo DOS rotaciones por posición. Se permiten y valoran variaciones de posición base.
5. **Camel Spin (pirueta “Ángel”)** con cualquier pie, filo y dirección. Entrada y posición libre. Mínimo TRES rotaciones. Se admiten variaciones de la posición base.



6. **Footwork Sequence** (línea de pasos) con patrón libre, iniciado en un “Stop And Go” de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:

- Al menos CINCO giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o Bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir 2 del mismo tipo.
- Dos “Features” de tipo 1:
 - TRES “Body movements” de diferente tipo (alto, medio y bajo)
 - DOS “Chocktaws” (uno horario y otro anti-horario, interior o exterior y ejecutado de adelante a atrás en cualquier posición o de atrás adelante en posición cerrada)

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **DOS** de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes, o la ejecución de **DOS** elementos del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento/s adicional/es, se sumará/n al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 7 PAL

(2 min 50s. +/- 10 s.)

1. **Axel con “Feature”** (transición previa, entrada inesperada, salida artística, brazos artísticos en el aire, etc).
2. **Combo Jump de DOS a CUATRO saltos** incluyendo obligatoriamente **un salto de DOS rotaciones** a elegir.
3. **Solo Jump** a elegir entre cualquier salto de **DOS rotaciones** (no podrá repetirse el presentado en el Combo Jump).
4. **Combo Spin DOS a CINCO posiciones** incluyendo obligatorio la posición **SIT**. Mínimo 2 rotaciones por posición. Se permiten y valoran variaciones de posición base.
5. **Solo Spin con variación de posición base** (upright, sit o camel). Pie, filo y dirección indiferente. Entrada libre. Mínimo 3 rotaciones.
6. **Footwork Sequence** (línea de pasos) con patrón libre, iniciado en un “Stop And Go” de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:



- Al menos SEIS giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o Bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir DOS del mismo tipo.
- DOS “Features” de tipo 1:
 - TRES “Body movements” de diferente tipo (alto, medio o bajo)
 - DOS “Chocktaws” (uno horario y otro anti-horario, interior o exterior y ejecutado de adelante a atrás en cualquier posición o de atrás adelante en posición cerrada)

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **DOS** de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes ejecutados dentro de la música. En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos.

*Saltos dobles permitidos: salchow, toe loop, flip, lutz y loop. NO PERMITIDO DOBLE AXEL.

3.6. CERTIFICADO GRUPOS SHOW (3 min 15s. +/- 10 s.)

1. **Ocho cruzado adelante y atrás**, integrando “Mohawk” y “Choctaw” (al menos un OCHO COMPLETO incluyendo al menos UN giro de dos pies de cada tipo, ya sean abiertos, cerrados o talón-talón).
2. Una **pirueta de UN pie a elegir**. Mínimo TRES rotaciones. Pie, filo y dirección a elegir con entrada libre ejecutada en movimiento. Posición upright, sit o camel indiferente.
3. **Secuencia de Travelling** al ritmo de la música. Mismas consideraciones que un travelling Level Base según World Skate (Mínimo DOS rotaciones completas).
4. Una **Choreo Sequence** ejecutada en cualquier dirección (hacia delante, hacia atrás o ambas), abarcando al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista con patrón libre. Deberá incluir:
 - Mínimo DOS diferentes con la pierna libre superando la altura de las caderas
 - Un “Águila” o “Ina Bauer”
 - Brinco coreográfico



5. **Canadiense ATRÁS EXTERIOR.** Mínimo UNA vuelta completa (contabilizada desde que se alcanza la posición correcta).

6. **Footwork Sequence** (línea de pasos) con patrón libre, iniciado en un “Stop And Go” de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:

- Al menos CUATRO giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir dos del mismo tipo.
- Al menos un “Feature” de tipo 1 a elegir entre:
 - TRES “Body Movements” de diferente tipo (alto, medio y bajo)
 - DOS “Chocktaw” (uno horario y otro anti-horario, interior o exterior y ejecutado de adelante a atrás en cualquier posición o de atrás adelante en posición cerrada)

7. Un **SALTO coreografiado** de al menos UNA ROTACIÓN. La recepción debe ser en filo y sobre las ruedas, no permitidas recepciones directas sobre freno.

8. Una posición estática de mínimo 10 SEGUNDOS de duración en la que haya un **circuito con los brazos acorde con la música.**

➤ **REPETICIONES:** se permite la repetición de **DOS** de los elementos obligatorios del nivel, siempre y cuando sean diferentes y sean ejecutados dentro de la música. En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos.

- A. Debe haber un **cambio de ritmo de música obligatoriamente** (lenta + rápida, o viceversa)
- B. La música puede ser vocal
- C. El vestuario y el maquillaje es libre.
- D. **Bajo ningún concepto el DJ podrá parar una música**, si no que forma parte de los componentes los adornos, improvisaciones y retoques pertinentes para adecuar la ejecución a la duración de la música. Se valorará el programa a nivel global.

4. TROFEOS GRUPOS SHOW PROMOCIONAL



- A. Se dividirán en dos subcategorías en función del número de integrantes del grupo:
- GRUPOS SHOW PROMOCIONALES PEQUEÑOS: Máximo 12 patinadores y mínimo 4 patinadores.
 - GRUPOS SHOW PROMOCIONALES GRANDES: Mínimo 13 o más patinadores, no habiendo límite máximo de patinadores.
- B. La duración estará comprendida: **3 minutos mínimo y 4 minutos 30 segundos máximo.**
- C. Temática libre.
- D. Vestuario Libre.
- E. Uso libre de elementos auxiliares
- F. No se emitirán puntuaciones si no que se entregarán premios temáticos finalizado el evento
- G. Los integrantes del grupo no podrán haber participado en los siguiente niveles o superiores en su recorrido deportivo

Libre Ind./PAL/Par. Artístico	Solo Danza/Parejas Danza	Certificado Show
Nivel 4	2 danzas máximo	NO

5. PENALIZACIONES:

Se aplicarán penalizaciones por valor de 0,5 puntos en la puntuación B del sistema White en los siguientes casos:

- A. Incumplimiento de la duración de la música (tanto en exceso como en defecto).
- B. Falta o excesos de elementos permitidos o exigidos en los programas.
- C. Arrodillarse o tumbarse en el suelo mayor número de veces o de tiempo según reglamento World Skate.
- D. Inicio del primer movimiento superando el tiempo fijado por World Skate.



FEDERACIÓN DE PATINAJE
DE CASTILLA Y LEÓN

Oficinas y Sede Social
Acetileno N° 54, 1° Of. A
Valladolid 47012

Registro de Federaciones Deportivas
Junta de Castilla y León
Fecha de Registro 08/03/1988
Número de Registro 00028

Comité de Patinaje Artístico
p.artistico@fpcyl.es

Comité de Patinaje Artístico y Danza
Federación de Patinaje de Castilla y León

En Valladolid, a 31 de enero de 2024

