

REGLAMENTO TECNICO DE PATINAJE ARTÍSTICO

CASTILLA Y LEON - 2023

Aprobado en Junta Directiva en Valladolid, a 13 de enero de 2023

Página 1 | 27



INDICE

1. CATEGORÍA NACIONAL	Pág. 3
2. CATEGORÍA AUTONÓMICA	Pág. 3
3. CATEGORÍA PROMESAS	Pág. 4
3.1. LIBRE INDIVIDUAL	Pág. 4
3.2. SOLO DANZA	Pág. 10
3.3. PAREJAS DANZA	Pág. 11
3.4. PAREJAS ARTÍSTICO	Pág. 12
3.5. PATINAJE ARTÍSTICO LÍNEA	Pág. 19
3.6. CERTIFICADO SHOW	Pág. 25
4. SHOW PROMOCIONAL	Pág. 26



1. CATEGORÍA NACIONAL (1ª DIVISION)

A. Para todas las categorías y modalidades (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, incluyendo las siguientes excepciones:

1. En el caso de Benjamín (Tots) Libre Individual y PAL, se permitirá realizar a mayores UN salto Axel (solo o combinado) durante el programa.
2. En el caso de Parejas Artístico Benjamín (Tots) se permite a mayores realizar UN salto lanzado de máximo una rotación y UNA espiral en ángel-canadiense.

2. CATEGORÍA AUTONÓMICA (2ª DIVISION)

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

A. LIBRE INDIVIDUAL:

1. 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
Master Cadete-senior	Senior, Junior, Youth Intermediate



B. **SOLO DANZA:**

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

Pequeños Alevín/Infantil	Espoir Intermediate
Master Cadete-senior	Cadet Intermediate

c. **GRUPOS SHOW/CUARTETOS:**

1. Se registrá por la normativa World Skate en cuanto a integrativos y duración, sin embargo, no se exigirá el requisito de la edad ni de nivel mínimo.

3. CATEGORIA PROMESAS

3.1. LIBRE INDIVIDUAL

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 con el “timing” de la música. Los **programas significativamente coreografiados** podrán ser **premiados “Impresión Artística”** independientemente de la clasificación final.
- B. Para evidenciar el **inicio de las secuencias** de pies (Footwork Sequence), éstas deberán comenzar desde una posición estática o un **“stop and go”** evidenciada un **tiempo mínimo de 3 segundos. NO TENDRÁN DURACIÓN MÁXIMA.**
- C. Los niveles **podrán ser calificados como “APTO”** cuando el juez árbitro/referee emita una TARJETA VERDE.
- 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.



Existirán 7 niveles en la modalidad libre individual:

NIVEL 1 LIBRE INDIVIDUAL

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

1. **Ocho cruzado hacia adelante**
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**
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 y el giro tres en posición "And")

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 (mínimo TRES rotaciones)

4. **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" 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

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)

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 y el giro de tres en posición "And")



- **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 **Loop-Toe Loop**
4. **Upright Spin Outside-** Pirueta alta exterior atrás/adelante con entrada (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) 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 de adelante a atrás)
 - 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**
3. **Lutz**
4. **Combo Spin - DOS posiciones Upright** diferentes de cualquier pie, filo y dirección. Mínimo DOS rotaciones por posición. Se permiten cambios de pie.
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" (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)

➤ **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) 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” (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)
- **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 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" (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)
- **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 niveles podrán ser calificados como **"APTO"** cuando el juez árbitro/referee emita una **TARJETA VERDE**.



- C. Se exigirá realizar correctamente al menos UNA VEZ cada “KEY POINT” al finalizar las CUATRO SECCIONES para ser considerada dicha danza como aprobada.
- D. Los “KEY POINT” de cada danza aparecen detallados en el World Skate “Dance and Solo Dance Book”.

Existirán 7 niveles en la modalidad Solo Danza:

NIVEL “CITY BLUES” – Página 59 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “CARLOS TANGO” – Página 46 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “SKATER MARCH” – Página 246 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “DENVER SHUFFLE” – Página 77 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “LA VISTA CHACHA” – Página 164 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “KINDER WALTZ” – Página 158 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “SWING FOXTROT” - Página 268 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 niveles podrán ser calificados como “**APTO**” cuando el juez árbitro/referee emita una **TARJETA VERDE**.
- C. Se exigirá realizar correctamente al menos UNA VEZ cada “KEY POINT” al finalizar las CUATRO SECCIONES para ser considerada dicha danza como aprobada.
- D. Los “KEY POINT” de cada danza aparecen detallados en el World Skate “Dance and Solo Dance Book”.
- E. En aquellos casos en los que ambos integrantes de la pareja dispongan como aptas todas las danzas de la modalidad Solo Danza, podrán acceder a Categoría Nacional directamente mediante el sistema TVP, y si éste es superado, obtendrán convalidados todos los niveles de dicha modalidad.



Existirán 7 niveles en la modalidad Parejas Danza:

NIVEL “CITY BLUES” – Página 59 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “CARLOS TANGO” – Página 46 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “SKATER MARCH” – Página 243 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “DENVER SHUFFLE” – Página 74 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “LA VISTA CHACHA” – Página 161 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “KINDER WALTZ” – Página 158 WS Dance and Solo Dance Book

NIVEL “SWING FOXTROT” - Página 265 WS Dance and Solo Dance Book

3.4. PAREJAS ARTÍSTICO

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 con el “timing” de la música. Los **programas significativamente coreografiados** podrán ser **premiados “Impresión Artística”** independientemente de la clasificación final.
- B. Para evidenciar el **inicio de las secuencias** de pies (Footwork Sequence), éstas deberán comenzar desde una posición estática o un **“stop and go”** evidenciada un **tiempo mínimo de 3 segundos. NO TENDRÁN DURACIÓN MÁXIMA.**
- C. Los niveles **podrán ser calificados como “APTO”** cuando el juez árbitro/referee emita una TARJETA VERDE.
- 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.



Existirán 7 niveles en la modalidad parejas artístico:

NIVEL 1 PAREJAS ARTISTICO:

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

1. Ocho cruzado hacia adelante en posición KILLIAM.
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
2. Pirueta 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).
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.
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. **Pirqueta de Contacto “Upright” FILO INTERIOR ATRÁS** con entrada. 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. **Pirqueta de Contacto “Upright” FILO EXTERIOR ATRÁS** con entrada. Mínimo 3 rotaciones.
 5. **Upright Solo Spin SIMÉTRICA EXTERIOR ATRÁS.** 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 de adelante a atrás)
 - 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 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” (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)

➤ **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. **Pirqueta 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" (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)
- **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” (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)
- **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 con el “timing” de la música. Los programas significativamente coreografiados podrán ser premiados “Impresión Artística” independientemente de la clasificación final.
- B. Los niveles podrán ser calificados como “APTO” cuando el juez árbitro/referee emita una **TARJETA VERDE**.
- C. Para evidenciar el **inicio de las secuencias de pies** (footwork sequence), éstas deberán comenzar desde una **posición estática o un “stop and go” evidenciada un tiempo mínimo de 3 segundos. NO TENDRÁN DURACIÓN MÁXIMA.**
- 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.

Existirán 7 niveles de PAL:

NIVEL 1 PAL

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

- 1. Ocho cruzado hacia adelante**
- 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 “Bailarina” 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.**

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

NIVEL 2 PAL

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

1. Ocho cruzado hacia atrás
2. Pirueta 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. 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 PAL

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

1. Toe Loop
2. Loop



3. Upright Spin - Pirueta alta INTERIOR ATRÁS con entrada (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)

5. Vueltas de Vals PIE DERECHO sentido horario y PIE IZQUIERDO sentido antihorario (mínimo DOS consecutivas y dónde se exigirá la correcta ejecución del progresivo atrás, el cambio de sentido Mohawk y el giro de tres en posición "And")

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. Combo Jump Loop-Loop**
- 3. Combo Jump Salchow-Toe Loop**
- 4. Upright Spin** - Pirueta alta EXTERIOR ATRÁS con entrada (mínimo TRES rotaciones) o INTERIOR ATRÁS con al menos UN "FEATURE".

*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 de adelante a atrás)
 - 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 que incluya **Thouren**.
3. **Lutz**
4. **Combo Spin - DOS posiciones Upright** diferentes, de cualquier pie, filo y dirección. Mínimo DOS rotaciones por posición. Se permiten cambios de pie.



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” (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)

➤ **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)

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” (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)
- **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” (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)

➤ **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).
2. Una **pirueta de UN pie a elegir**. Mínimo TRES rotaciones. Pie, filo y dirección a elegir. **Posición upright, sit o camel indiferente.**
3. **Secuencia de Travelling** al ritmo de la música. Se puede o no incluir como entrada de la pirueta. Mínimo DOS rotaciones completas.
4. **Una FIGURA con CAMBIO DE FILO**, con el pie libre como mínimo a la altura de la cadera.
5. Canadiense ATRÁS EXTERIOR. **Mínimo DOS vueltas completas.**
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” (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)



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. Un **BRINCO coreografiado** (no implica rotación corporal). Se permite un máximo de media vuelta.
9. Una posición estática de mínimo 10 SEGUNDOS de duración en la que haya un **circuito con los brazos**.

➤ **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. Para aprobar deberá calificarse con **“TARJETA VERDE” (APTO)** por parte del **juez árbitro/referee**.
- B. Debe haber un **cambio de ritmo de música obligatoriamente** (lenta + rápida, o viceversa)
- C. La música puede ser vocal
- D. El vestuario y el maquillaje es libre.
- E. **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 trata de una competición promocional y por tanto en este caso, se permitirá competir con licencias de 24 horas.**
- B. 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.
- C. La duración estará comprendida: **3 minutos mínimo y 4 minutos 30 segundos máximo.**



- D. **Temática libre.**
- E. **Vestuario libre.**
- F. **Uso libre de elementos auxiliares.**
- G. **No se emitirán puntuaciones si no que se entregarán premios temáticos finalizado el evento.**
- H. **Los integrantes del grupo no podrán superar los siguientes niveles máximos aprobados al menos dos meses antes del evento:**

Libre Ind./PAL	Solo Danza/Parejas Danza	Certificado Show
4 max.	2 danzas max.	NO

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

En Valladolid, a 28 de diciembre de 2022