

12/12/2023



**REGLAMENTO
NACIONAL
PATINAJE
ARTISTICO
AÑO 2024**

Agradecimientos

La Federación Ecuatoriana de Patinaje FEP agradece a todas las personas que desinteresadamente aportaron en este reglamento y en el desarrollo de las deportistas que están iniciando en nuestro deporte.

FILOSOFIA DEL REGLAMENTO

Nuestro deporte está en constante evolución, a nivel mundial los reglamentos se han actualizado para mantenerse vigentes y construir una disciplina atractiva al público, cada vez más completa, convirtiéndose en un interesante reto para entrenadores, deportistas y oficiales.

Seguros que, el llevar los lineamientos y actualizaciones a la par con el ente regulador mundial del patinaje artístico sobre ruedas, constituirá una fortaleza para Ecuador, la comisión técnica nacional ha buscado estandarizar el reglamento del país con el objetivo principal de que nuestros patinadores en conjunto con sus entrenadores desarrollen programas que les permitan prepararse no solamente para los eventos internos, sino que puedan en su momento representar al país en los eventos avalados a nivel internacional por World Skate, construyendo cada vez un Team Ecuador más fuerte y competitivo.

Por lo tanto, todos los cambios de este reglamento son con la finalidad de desarrollar el nivel técnico de los atletas de los clubes del país, logrando el posicionamiento del patinaje artístico ecuatoriano en la esfera internacional.

1	GENERALIDADES DE ESTE REGLAMENTO	5
1.1	ACLARACIONES GENERALES	5
1.2	OBLIGACIONES DE LOS DEPORTISTAS, ENTRENADORES Y OFICIALES TÉCNICOS Y CLUBES O EQUIPOS DE LA FEDERACIÓN ECUATORIANA DE PATINAJE	5
1.3	INSCRIPCIONES.....	8
1.4	PODIOS Y EQUIPO CAMPEON	9
1.5	RANKING CLUBES Y DEPORTISTAS	10
1.6	MÚSICA	11
1.7	HOJAS DE CONTENIDO DE PROGRAMAS	11
1.8	MODALIDAD Y SISTEMAS	11
1.9	EFICIENCIAS Y CATEGORÍAS.....	12
1.10	ATENCIÓN DE RECLAMOS Y SOLICITUDES AL JUEZ ÁRBITRO	15
1.11	ASCENSOS, DESCENSOS, RECATEGORIZACIONES Y RESTRICCIONES.....	15
1.12	TRANSMISIONES EN VIVO.....	16
1.13	INFRACCIONES.....	16
2	COPAS DE ESCUELAS	17
2.1	GENERALIDADES	17
2.2	EFICIENCIAS.....	18
2.3	GUÍA DE ASPECTOS PARA JUZGAMIENTO DE COPAS.....	23
3	RANKINGS NACIONALES, CAMPEONATOS NACIONALES, SELECTIVOS.....	26
3.1	FIGURAS OBLIGATORIAS	26
3.2	PATINAJE LIBRE	27
3.3	SOLO DANZA NACIONAL.....	28
4	ANEXO: POSICIONES	29
4.1	SIT EN DOS PIES (CARRITO EN DOS PIES)	29
4.2	SIT EN UN PIE (SHOOT THE DUCK).....	29
4.3	FLAMINGO (GARZA)	31
4.4	LUNGE (INDIO)	32
4.5	HALF HYDROBLADE	33
4.6	EAGLE (ÁGUILA, MEDIA LUNA, CHUECO)	33
4.7	CAMEL.....	36
4.8	INVERTED CAMEL	38
4.9	HYDROBLADE (SONJA, MUERTE DEL CISNE).....	38
4.10	SPLIT.....	39
4.11	TORSO	39
4.12	MEDIO SPLIT	40
4.13	CHARLOTTE (VERTICAL).....	40
4.14	BIELLMANN.....	41
4.15	FAN	41
4.16	GENERALIDADES DE LAS POSICIONES.....	42
5	ANEXO: ACLARACIÓN DE PLANOS PARA LAS POSICIONES	42
6	ANEXO: SECUENCIAS DE TRABAJOS DE PIE	44
6.1	NIVEL C1	44
6.2	NIVEL C2	44
7	ANEXO: ARTISTIC JUMPS	44
8	ANEXO: PROTOCOLO Y CLARIFICACIONES DE LLAMADOS PARA COPAS DE PATINAJE ARTÍSTICO .	45
8.1	SSk F/B:	45
8.2	JUMPS, ARTISTIC JUMPS AND HOPS.....	45
8.3	SPINS & SPIRALS	46
8.4	POSICIONES	47
8.5	REVIEW.....	48
8.6	ACLARACIONES.....	48
9	ANEXO: VALORES DE ELEMENTOS DE LIBRE NO ROLLART	50

REGLAMENTO PATINAJE ARTÍSTICO 2023

1 GENERALIDADES DE ESTE REGLAMENTO

1.1 ACLARACIONES GENERALES

- 1.1.1 La Federación Ecuatoriana De Patinaje emite este documento para regular la práctica del patinaje artístico sobre ruedas a nivel nacional. Este organismo será denominado en adelante como FEP.
- 1.1.2 Para lo que no esté contemplado específicamente en este reglamento, así como para las categorías básica, intermedia y World Skate se seguirán los lineamientos de los reglamentos de World Skate vigentes.
- 1.1.3 Si durante los campeonatos ocurre cualquier evento imprevisto que no esté contemplado en el presente reglamento o en la normas de World Skate ATC vigentes, el asunto será resuelto por el referee en el buen interés del deporte.
- 1.1.4 Se apela a la ética de los entrenadores para ubicar a sus deportistas en las categorías donde se logre una competencia justa para todos y donde el deportista pueda demostrar sus avances hacia un mayor nivel de eficiencia. **Ubicar a un o una deportista en eficiencias no permitidas es estrictamente responsabilidad del club y de ser así, se podrían aplicar sanciones según indica el documento pertinente de la FEP.**
- 1.1.5 Ningún patinador podrá entrar en pista durante los torneos, entrenamientos o calentamiento, fuera del horario establecido, sin la autorización pertinente de la FEP. Si no fuese respetado este apartado, **se aplicarán las sanciones pertinentes según el reglamento de la FEP.**
- 1.1.6 Se seguirán las reglas de vestuario de World Skate vigente para los eventos de ranking, selectivos y nacional **especificadas** en el inciso **2.19 de las reglas para patinaje artístico GENERALES 2024**. Para las copas de escuelas, se hace una excepción con el inciso del tamaño de las piedras que podrán ser mayores a 4mm.
- 1.1.7 **PARA LAS FALTAS QUE SE PRESENTEN POR EL INCUMPLIMIENTO DE ESTE REGLAMENTO, SE APLICARÁN LAS SANCIONES SEGÚN INDICA EL DOCUMENTO PERTINENTE DE LA FEP.**

1.2 OBLIGACIONES DE LOS DEPORTISTAS, ENTRENADORES Y OFICIALES TÉCNICOS Y CLUBES O EQUIPOS DE LA FEDERACIÓN ECUATORIANA DE PATINAJE

- 1.2.1 Todos los clubes o equipos, entrenadores, oficiales y deportistas que deseen participar en eventos nacionales de tipo Ranking, selectivos o Campeonatos Nacionales y en eventos internacionales deberán estar debidamente afiliados a la Federación Ecuatoriana de Patinaje. Con este propósito, se definen las condiciones, así como los valores de afiliación y sus respectivos descuentos al final
-

del año anterior en una respectiva convocatoria.

- 1.2.2 Para participar en los eventos de la Federación Ecuatoriana de Patinaje, los clubes deben estar legalmente constituidos y afiliados a esta federación. Las escuelas o equipos que no cumplan con este requisito participarán como invitados, pero no podrán estar en el medallero final.
 - 1.2.3 Es obligación de los clubes enviar los documentos habilitantes vía correo electrónico a la FEP, es decir, acuerdo ministerial, RUC, recibo de pago del impuesto a la renta y registro del directorio vigente. Esta información deberá ser actualizada cada vez que tenga modificaciones.
 - 1.2.4 Los deportistas de escuelas y clubes que deseen participar en las COPAS DE ESCUELAS deberán afiliarse a la FEP por su escuela o club. El valor de esta afiliación se informará debidamente por la FEP.
 - 1.2.5 Un deportista que represente a un club OFICIAL, es decir, reconocido por el Ministerio del Deporte, deberá competir todo el año calendario por dicho club. Esto se tomará en cuenta desde el momento de la afiliación a la FEP.
 - 1.2.6 Para asistir a eventos internacionales como competencias, capacitaciones, exhibiciones, y otros eventos relacionados a la actividad de nuestro deporte, deberán solicitar el aval de la FEP de manera Escrita y de esta misma forma se informará de la aprobación de este mediante acto administrativo.
 - 1.2.7 La FEP publicará el listado de los oficiales técnicos nacionales acreditados para ser convocados en los diferentes eventos avalados por la FEP a realizarse durante el año competitivo, la misma que será publicada en canales oficiales de esta institución. Esta lista será actualizada periódicamente conforme los aspirantes cumplan con los requisitos de capacitación y prácticas requeridos por esta federación.
 - 1.2.8 Los oficiales técnicos FEP podrán realizar chequeos técnicos de deportistas previo aval de la FEP. Estos no podrán ser realizados a menos de 30 días del evento si este es nacional o 60 días si es internacional.
 - 1.2.9 Los oficiales técnicos al momento de ser convocados para eventos realizados por terceros y avalados por la FEP, deberán solicitar al organizador del evento la confirmación del aval.
 - 1.2.10 Los entrenadores deberán rendir un examen anual para acreditarse como técnicos de la FEP y serán los únicos autorizados para dirigir deportistas en eventos oficiales. Esto incluye que serán los únicos autorizados para estar en las pruebas de pista oficiales y en las áreas designadas para los deportistas. Los técnicos que no posean la acreditación deberán estar en las gradas como público.
 - 1.2.11 Para pasar el examen de entrenador, se deberá obtener una calificación satisfactoria según la modalidad de la prueba. Esto se informará en el momento de realizar el curso. Solo se podrá rendir un nivel por año.
 - 1.2.12 Los entrenadores que ya hayan completado el nivel máximo de entrenadores deberán hacer el curso de capacitación anual ya sin rendición de exámenes para
-

poder ser acreditados por la FEP.

1.2.13 Los entrenadores que por algún a razón no realicen la capacitación o no rindan el examen anual tendrán un máximo de un año para volver a acreditarse o serán dados de baja perdiendo los niveles ya alcanzados. Estos entrenadores deberán empezar nuevamente las capacitaciones y rendir los exámenes.

1.2.14 Esta acreditación se realizará por niveles según la calificación obtenida y se clasificarán según los siguientes parámetros:

CLASIFICACIÓN	EFICIENCIAS QUE PUEDE DIRIGIR
TECNICO NIVEL 3	TODAS LOS EFICIENCIAS
TECNICO NIVEL 2	HASTA INTERMEDIO
TECNICO NIVEL 1	HASTA BÁSICO
MONITOR	HASTA PROMOCIONAL

1.2.15 Para la Copa de Escuelas se permitirán entrenadores que no estén avalados por la FEP si podrán dirigir deportistas.

1.2.16 Así mismo, los oficiales de la FEP deberán solicitar permiso a la FEP para participar en eventos internos de competencias o capacitaciones no organizados por esta institución, poniendo siempre como prioridad los eventos de la FEP.

1.2.17 Para la organización de eventos o solicitud de sede de uno de los eventos oficiales de la FEP, los clubes afiliados deberán solicitar el aval mediante oficio firmado por el representante legal con, por lo menos, treinta (30) días de anticipación indicando el lugar, fecha, tipo de competencia, modalidades, eficiencias y categorías, responsable del evento y algún otro dato específico de esta competencia.

1.2.18 Así mismo los clubes y deportistas afiliados a la FEP no podrán participar en eventos no avalados por esta institución.

1.2.19 Los patinadores se encuentran obligados por las sedes organizadoras a subir al podio a la entrega de reconocimiento por participación con el uniforme de la institución a la que representan (malla o calentador y chompa) o con la malla de competencia, con patines. Los deportistas que no cumplan con este requisito sin justificación del entrenador o representante del equipo serán privados de la entrega de su premio **y serán sancionados según el documento pertinente de la FEP.**

1.2.20 Es responsabilidad de cada deportista contar con un seguro que cubra accidentes para los eventos avalados por la FEP en los que van a participar.

1.3 INSCRIPCIONES

- 1.3.1 Los clubes o equipos deberán estar al día en sus haberes con la FEP para poder competir en los eventos nacionales. Si estuvieran adeudando valores de algún campeonato anterior, deberán ponerse al día al momento de la inscripción del siguiente evento.
- 1.3.2 Las copas de escuelas serán para clubes o escuelas de patinaje artístico, los mismos que deberán enviar el listado completo en una hoja de cálculo según el formato de la FEP vigente, firmadas debidamente por las autoridades habilitadas de cada club.
- 1.3.3 El nombre de este archivo deberá tener el siguiente formato:

**PROVINCIA O CLUB O ESCUELA_TIPO_EVENTO
(PROVINCIAL/RANKING/NACIONAL)_MES_AÑO**

Ej: CLUB_X_RANKING_MAYO_2021

- 1.3.4 En el caso de campeonato Nacional se recibirá una sola lista por provincia participante.
- 1.3.5 Aproximadamente un mes antes de cada evento, la Federación Ecuatoriana de Patinaje enviará la convocatoria al mismo indicando detalles del evento y la forma y plazos en que se recibirán las inscripciones.
- 1.3.6 Los clubes deberán enviar las listas de inscripción al correo que la Federación Ecuatoriana de Patinaje asigne en la convocatoria, dentro de los plazos previstos, así como los valores relacionados al pago de dichas inscripciones.
- 1.3.7 Para que se considere completa la inscripción deberá recibirse el listado y el pago dentro de la fecha establecida en un solo depósito o transferencia por club o equipo y enviando el recibo o confirmación de transferencia por correo a la FEP donde se indique la fecha del depósito en el tiempo establecido del periodo ordinario o ya extraordinario, según sea el caso.**
- 1.3.8 No hay límite de número de deportistas por equipo por categoría ni eficiencia.
- 1.3.9 Las inscripciones no son reembolsables. Si un deportista no pudiera participar, ese dinero no será devuelto ni reutilizable.
- 1.3.10 Los cambios de categoría y eficiencia que se realicen después del periodo ordinario tomarán el valor de inscripción de extraordinario. Pasado el periodo extraordinario, deberán hacerse individual por deportista por correo electrónico donde se indique el nombre del deportista, la categoría saliente y la categoría nueva donde va a competir. El costo de cada cambio será del 50% del valor de la inscripción extraordinaria.**
- 1.3.11 Si por alguna razón de fuerza mayor, no prevista en este reglamento, un/a competidor/a tuviera que ser ingresado/a a último momento **pagará 1.5 veces el**
-

valor de la inscripción extraordinaria y no entrará en la clasificación final.

1.4 PODIOS Y EQUIPO CAMPEON

- 1.4.1 Los podios premiados serán del 1ro al 3er puesto, salvo disposición de la FEP.
- 1.4.2 Los resultados anunciados son provisionales hasta que no sean auditados por el panel técnico. En caso de existir un error, este se corregirá, se convocará a los delegados de los clubes involucrados para proceder con la nueva premiación. Para este efecto los deportistas deberán entregar las medallas a la organización y así poder proceder a la entrega correcta de medallas.
- 1.4.3 Los podios para los eventos de Ranking y Nacionales serán unisex en los eventos desde promocionales (pre promocional, básica e intermedia) y se premiara por separado en los eventos de eficiencia World Skate.
- 1.4.4 En el caso de copas de clubes, se competirá en categorías separadas por género siempre y cuando se complete el evento con 3 deportistas. De no darse esta condición, la competencia será unisex y la premiación por separado de la siguiente manera: se mantendrá la posición del patinador/a que no completo los tres deportistas y en el podio que queda desierto, se subirá un puesto para llenar el podio incompleto. Para efecto de conteo de medallas el podio unisex será el tomado en cuenta. Por ejemplo: En el evento NOVATO A Tot se registran 3 damas y 1 varón, se unirán los eventos en un solo evento unisex. Luego de la competencia el varón queda en segundo lugar. La premiación sería de la siguiente manera: al varón se lo premia con medalla de plata y en damas los puestos 3 y 4 pasan a ser 2 y 3 pero en el medallero cuentan los puestos originales con el varón segundo y la que sube al segundo como tercera.
- 1.4.5 Equipo campeón Campeonato Nacional: se premiará como provincia campeona, la que haya conseguido el mayor número de medallas de oro en las categorías válidas, es decir, las categorías que tengan tres o más deportistas en competencia. En caso de existir un empate, se contarán las medallas de plata y si el empate continúa, se contarán las de bronce y si aun así el empate persiste, se compartirá el podio quedando desierto el siguiente lugar. Así mismo se premiará al segundo y tercer lugar.
- 1.4.6 Equipo campeón Copas de Clubes: se premiará como club campeón al que haya conseguido el mayor número de medallas de oro en las categorías válidas, es decir, las categorías que tengan tres o más deportistas participando. En caso de existir un empate se contará las medallas de plata y si el empate continúa, se contarán las de bronce y si aun así el empate persiste, se compartirá el podio quedando desierto el siguiente lugar. Así mismo se premiará al segundo y tercer lugar. Solo sumarán puntos por medalla los clubes que cumplan con el inciso 1.2.3 del presente reglamento.
- 1.4.7 Equipo campeón Rankings Nacionales: se premiará como provincia o club campeón, vicecampeón y tercer lugar, dependiendo la modalidad del campeonato, al equipo que haya conseguido más puntos de acuerdo con la
-

siguiente tabla en las categorías validas, es decir, las categorías que tengan tres o más deportistas y al menos dos clubes/provincias participando según sea el formato del campeonato:

RANKING, CAMPEONATO NACIONAL

EFICIENCIA	ORO	PLATA	BRONCE
PRE PROMOCIONAL	0.5	-	-
BASICA	2.0	1.0	0.5
INTERMEDIA	4.0	2.0	1.0
WORLD SKATE	6.0	3.0	1.5

En caso de empate en alguno de los tres lugares se desempatará tomando en cuenta el mayor número de medallas de oro en categorías validas. De aun así existir un empate, se contará las medallas de plata y si el empate continúa, se contarán las de bronce. Si aun así el empate continúa, se compartirá el podio quedando desierto el siguiente lugar. Solo sumarán puntos por medalla los clubes que cumplan con el inciso 1.2.3 del presente reglamento

1.5 RANKING CLUBES Y DEPORTISTAS

1.5.1 Al final del año en el campeonato Nacional se premiará a los mejores clubes y deportistas según los resultados de los rankings del año.

1.5.2 El ranking de clubes se calculará en base a las posiciones conseguidas por cada uno de los clubes a lo largo de las competencias Inter clubs del año. En caso de un empate, se desempatará con la suma de los puntos obtenidos en los eventos. Solo sumarán puntos por medalla los clubes reconocidos por el Ministerio del Deporte

1.5.3 El ranking de deportistas se llevará para los deportistas de la eficiencia World Skate en base a sus posiciones en el Campeonato Nacional del año anterior y los rankings del año en curso. Aparte también se sumarán puntos por campeonatos internacionales oficiales según la siguiente tabla:

PUESTO	RANKINGS, NACIONALES	INTERNACIONALES
1	8	10
2	6	5
3	4	2
4	2	-
5	1	-

En caso de empate, se contarán la mayor cantidad de primeros lugares obtenidos, si aun así continua el empate, se contarán los segundos puestos y así hasta lograr el desempate. Si aun así el empate continúa, se compartirá el podio quedando desierto el siguiente lugar

1.6 MÚSICA

1.6.1 La música de los programas seguirá las reglas de World Skate especificadas en el inciso 2.20 de las reglas para patinaje artístico GENERALES vigentes.

1.6.2 Cada club debe cargar la música de su delegación en la carpeta correspondiente para cada campeonato. El nombre de cada archivo debe tener el siguiente formato:

Nombre del Patinador_Apellido del Patinador_evento_programa

El evento se refiere a Eficiencia_Categoría_modalidad. Si se refiere a la eficiencia World Skate, seguirá los lineamientos del nombre de archivo especificado en las reglas generales 2024 de World Skate.

El programa se refiere a la eficiencia World Skate y a danza y será corto/largo/style/free.

Ejemplo 1:xxx_xxxx_basica_Cadete_Libre

Ejemplo 2:xxx_xxxx_cadete_libre_corto

1.6.3 Deberá ser presentado en formato mp3.

1.6.4 Si el deportista no se mueve hasta el segundo 10 desde el inicio de la música, una penalización será aplicada según la eficiencia del patinador de acuerdo con la tabla de penalizaciones.

1.7 HOJAS DE CONTENIDO DE PROGRAMAS

1.7.1 Deberán presentarse las hojas de contenido del programa en el formato de la FEP, **excepto para la eficiencia World Skate y danza que se usara el formato de World Skate oficial vigente para el año en curso**. El formato del nombre de cada archivo debe ser el mismo de la música, pero con la extensión correspondiente al formato PDF o de Excel.

1.7.2 Los arabesques y el Lutz se tendrán que declarar en el casillero de notas. También debe declararse en el casillero de notas el inicio de la FoSq contando desde el primer movimiento del patinador como lo especifica World Skate.

1.7.3 **NOTA: EN LA INSCRIPCIÓN, EN LA MÚSICA Y EN LAS HOJAS DE CONTENIDO DE PROGRAMAS SE DEBERÁ PONER UN (1) NOMBRE Y UN (1) APELLIDO DE LOS DEPORTISTAS. ESTE DEBE SER IGUAL EN LOS TRES ARCHIVOS.**

1.7.4 El deportista que esté mal inscrito o que sus programas tengan mal los nombres, tendrá ya una penalidad de 0.5 en la nota de su programa.

1.8 MODALIDAD Y SISTEMAS

1.8.1 MODALIDAD

1.8.1.1 Figuras.

1.8.1.2 Libre.

1.8.1.3 Solo danza.

Para otras modalidades se seguirán los reglamentos de World Skate. Si se van a preparar en cualquiera de las otras modalidades deberán avisar a la ecuatoriana con un mínimo de dos meses de anticipación para poder preparar a los jueces y de ser el caso el panel técnico en esa modalidad.

1.8.2 SISTEMAS DE CALIFICACIÓN

1.8.2.1 Sistema White: figuras

1.8.2.2 Sistema Rollart: libre, solo danza.

1.9 EFICIENCIAS Y CATEGORÍAS

1.9.1 EFICIENCIAS

Se podrá competir en las siguientes eficiencias dependiendo el evento y nivel del deportista:

1.9.1.1 COPA DE ESCUELAS:

Debutante

Novatos C

Novatos B

Novatos A

1.9.1.2 RANKING INTERCLUBES, CAMPEONATO REGIONAL O NACIONAL, SELECTIVOS PARA EVENTOS INTERNACIONALES:

EFICIENCIAS PROMOCIONALES

Pre Promocional (libre y figuras)

Básica (libre, figuras y danza)

Intermedia (libre, figuras y danza)

EFICIENCIA WORLD SKATE (libre, figuras y danza)

1.9.2 CATEGORÍAS

Según la edad, se podrá competir en las siguientes categorías según la modalidad, pudiendo ascender, pero nunca competir en una categoría menor. Para ser elegible para competir en cualquier categoría, un patinador que haya competido previamente en una categoría superior en cualquier evento no podrá competir en una más baja.

Nota: la columna EDAD en la tabla anterior se refiere a la edad en la que el patinador está cumpliendo el año de la competencia (es decir, la edad que tendrá al 31 de diciembre del año de la competencia).

Se define la categoría MAYORES como la agrupación de las categorías Cadete, Youth,

Junior y Senior desde la eficiencia Debutante B hasta Novatos A. Desde Pre Promocional hasta Intermedia comprenderá solo la unión de Youth, Junior y Senior

1.9.2.1 MODALIDAD FIGURAS

EDAD	CATEGORÍA
HASTA 9 años	TOT
10 y 11 años	MINI
12 y 13 años	ESPOIR
14 y 15 años	CADET
17 años y +	MAYOR

1.9.2.2 MODALIDAD LIBRE

EDAD	DEBUTANTE / NOVATO B	DEBUTANTE / NOVATO A	PRE PROMOCIONAL	BÁSICA	INTERMEDI A	WORLD SKATE
5 años y <	MICRO TOT					
6 y 7 años	MINI TOT					
8 y 9 años	TOT	TOT	TOT		TOT	TOT
10 y 11 años	MINIS	MINIS	MINI	MINI	MINI	MINI
12 y 13 años	ESPOIR	ESPOIR	ESPOIR	ESPOIR	ESPOIR	ESPOIR
14 y 15 años	MAYOR	MAYOR	CADETE	CADETE	CADETE	CADETE
16 - 18 años			MAYOR	MAYOR	JUNIOR/SENIOR	YOUTH / JUNIOR
19 años y >						SENIOR

1.9.2.3 MODALIDAD DANZA

Esta modalidad se competirá durante el año 2024 basados en el reglamento de promocional World Skate y las categorías se abrirán de acuerdo con las participantes

1.9.3 CATEGORÍAS DESIERTAS

1.9.3.1 Es potestad de la Federación Ecuatoriana de Patinaje separar y agrupar las categorías en favor de la competencia para no dejar categorías desiertas.

1.9.3.2 En caso de tener menos de tres deportistas en una sola categoría, se podrán unificar las categorías siempre que las dificultades sean iguales en esas categorías a partir de la categoría Espoir.

1.9.3.3 Para abrir una categoría de exhibición en campeonatos nacionales, se requerirán un mínimo de 5 deportistas inscritos en modalidades individuales o 3 equipos en modalidades de parejas de alto, parejas de danza, show y precisión. En caso de existir el número mínimo de deportistas en categorías diferentes, se pondrá en consideración de los clubes unificar las categorías para completar el mínimo requerido.

1.9.3.4 En la categoría Mayor, se separarán en una categoría por edad siguiendo las

categorías de World skate si se completan 5 deportistas de la misma categoría siempre que no queden con menos de tres deportistas en las de más arriba o más debajo de esa categoría, sino se unirá con la inmediata superior o inferior según sea el caso favoreciendo a los deportistas. Por ejemplo, si se completa las 5 deportistas para la categoría cadete se abrirá esa categoría y mayor comenzará desde lo que sería juvenil para arriba, pero en cambio si se completa la categoría juvenil con 5 deportistas las cadetes se tendrían que unir a esta y dejar en mayor a junior y senior.

1.9.3.5 En el caso de no tener tres deportistas en la categoría, se premiará contra puntaje, excepto la categoría TOT, con Los siguientes parámetros a partir de la categoría Espoir salvo disposiciones de la FEP:

PARA FIGURAS:

Para todas las categorías:

MEDALLA DE ORO: promedio mínimo de 6.0.

MEDALLA DE PLATA: promedio mínimo de 5.0.

PARA LIBRE:

Para poder acceder a una medalla de oro o plata, se tomará en cuenta un puntaje mínimo del **valor total del programa** según el siguiente cuadro:

EFICIENCIA	CATEGORÍA	PUNTAJE MÍNIMO	
		ORO	PLATA
NOVATO B	MAYOR	7	5
NOVATO A	TOT - MINI - ESPOIR	9	7
NOVATO A	MAYOR	16	14
PRE PROMOCIONAL	TOT - MINI	12	10
PRE PROMOCIONAL	ESPOIR - CADETE	20	17
PRE PROMOCIONAL	YOUTH-JUN-SEN	21	19
BÁSICA	MINI	20	17
BÁSICA	ESPOIR	21	19
BÁSICA	CADETE	25	22
BÁSICA	YOUTH-JUN-SEN	27	23
INTERMEDIA	TOT	14	11
INTERMEDIA	MINI	25	22
INTERMEDIA	ESPOIR	27	24
INTERMEDIA	CADETE	30	25
INTERMEDIA	JUNIOR - SENIOR	31	27
WORLD SKATE	TOT	22	20
WORLD SKATE	MINI	35	30
WORLD SKATE	ESPOIR	60	55
WORLD SKATE	CADETE	75	65
WORLD SKATE	YOUTH -JUNIOR DAMAS	90	80
WORLD SKATE	YOUTH -JUNIOR VARONES	100	90
WORLD SKATE	SENIOR DAMAS	110	95
WORLD SKATE	SENIOR VARONES	120	105

1.10 ATENCIÓN DE RECLAMOS Y SOLICITUDES AL JUEZ ÁRBITRO

- 1.10.1 En caso de una solicitud al juez árbitro, deberá acercarse el técnico o delegado del club o equipo a la persona de la FEP encargada del evento para explicar el caso y proceder a hablar con el juez árbitro. Toda consulta referida a una prueba deberá realizarse al final de cada prueba. Queda totalmente prohibida la interrupción de una prueba.
- 1.10.2 En caso de existir algún reclamo, el mismo se deberá presentar por escrito hasta 15 minutos después de publicados los resultados con el soporte respectivo y previa cancelación de \$50.00 (CINCUENTA 00/100 DÓLARES USA) para el proceso de esta.
- 1.10.3 Bajo ningún concepto se podrá acercar un técnico o padre de familia a los jueces por este motivo. Deberá acercarse el delegado del club o quien haga sus veces con el técnico acreditado por la FEP responsable del reclamo.
- 1.10.4 Quedan totalmente prohibidas las faltas de respeto de forma verbal y/o corporal en cualquier momento del evento, sea hacia el jurado calificador, miembros del staff de organización, entrenadores, padres y/o deportistas. Ante una falta de esta índole, y bajo decisión de la organización y el Juez Arbitro (como autoridad máxima del evento) se tomará la medida de DESCALIFICACIÓN DE LA DEPORTISTA O DEL EQUIPO COMPLETO.

1.11 ASCENSOS, DESCENSOS, RECATEGORIZACIONES Y RESTRICCIONES

- 1.11.1 Se permite saltarse eficiencias **SIN LIMITE** a una de mayor dificultad si el patinador está listo.
 - 1.11.2 Los patinadores que ocupen los 3 (tres) Lugares del PODIO (ORO, PLATA y BRONCE) solo podrán competir 1 (una) vez en cada eficiencia de Debutante, Novato **C y B hasta Espoir**, debiendo ascender a cualquier eficiencia superior en su siguiente participación. Si esto no se cumple, se los dejará competir, pero se los pondrá al final de la tabla. Sin embargo, se les otorgará medalla de participación a todos los competidores.
 - 1.11.3 Para las eficiencias desde Novato B mayor, Novato A, Básica e Intermedia, los patinadores que queden en podio podrán permanecer un campeonato más en la misma eficiencia antes de subir a la siguiente eficiencia siempre y cuando hayan sacado más del puntaje mínimo requerido para la medalla de oro. Si permanecen una tercera ocasión en la misma eficiencia, se le permitirá competir, pero se la colocará al final de la clasificación.
 - 1.11.4 Para las modalidades de libre y figuras, los atletas que pasen a otra categoría podrán permanecer en la misma eficiencia, siempre y cuando las exigencias de la categoría actual sean diferentes. Por ejemplo: si compite en espoir en Pre Promocional y queda en podio con un valor superior al de medalla de oro, pero a la siguiente competencia es Cadete como los requerimientos son diferentes puede permanecer en esa misma eficiencia, es decir, Pre promocional, donde ya
-

se aplicarán los incisos anteriores según la eficiencia.

- 1.11.5 Si la comisión técnica identifica un patinador/a que tenga las condiciones para poder ascender a una o más eficiencias superiores, se coordinará una reunión con el entrenador y el patinador o su representante legal, en caso de ser este menor de edad, con la finalidad de sugerir este ascenso para así promover el desarrollo óptimo del potencial que se observa en el deportista.
- 1.11.6 **DESCENSOS:** Los deportistas que hayan competido en una eficiencia y categoría, podrán bajar solo hasta una eficiencia anterior a la actual, siempre y cuando las dificultades de las dos eficiencias sean diferentes y no haya tenido el puntaje mínimo para medalla de plata.
- 1.11.7 Esta regla no aplica para ninguna de las eficiencias debutantes donde no se podrá bajar de eficiencia.
- 1.11.8 La inscripción equivocada es responsabilidad del club y por lo tanto será sancionada con una multa de \$50.00 (cincuenta dólares USA) al club, así como también quitando la medalla y el punto de esa medalla en el medallero general, en caso de ser comprobada. De ser así, en el siguiente campeonato podrá competir en la categoría que le corresponde.
- 1.11.9 **RECATEGORIZACIONES:** Se podrá por una sola vez, solicitar la recategorización de un deportista. Para este efecto se deberá presentar por escrito a la FEP en el plazo previsto el motivo del cambio, la categoría saliente y la categoría nueva con todas las pruebas de descargo para que sea aprobado por el Comité Técnico de la FEP.

1.12 TRANSMISIONES EN VIVO

- 1.12.1 El evento no podrá ser transmitido por terceras personas sin autorización previa expresa por parte de la FEP. De no cumplirse con esta disposición, la persona natural o jurídica, según sea el caso, se enfrentará a una sanción según los estatutos de esta federación.

1.13 INFRACCIONES

- 1.13.1 En caso de cometimiento de algún tipo de infracción durante el tiempo que dure un evento organizado o avalado por al FEP, el administrador de este o quien haga sus veces realizará un informe en el cual formalmente se identifique al o los presuntos infractores con una descripción de la infracción cometida y las personas involucradas. Este informe será puesto a conocimiento del directorio de la FEP para que evalúe la posibilidad de iniciar o no un proceso sancionatorio.
-

2 COPAS DE ESCUELAS

2.1 GENERALIDADES

- 2.1.1 Los valores de los elementos que no se encuentran en Rollart, se encuentran en los anexos a este reglamento.
- 2.1.2 Cada variación de las posiciones solo se podrá presentar una vez en todo el programa. Por ejemplo, una vez el open camel forward, una vez el open camel lay over, etc.
- 2.1.3 Los Componentes de impresión artística para estas eficiencias serán 3: Skating skills/transitions, performance y Choreography.
- 2.1.4 Los componentes de impresión artística para estas eficiencias calificarán sobre **3 (tres)** en estas categorías.
- 2.1.5 El elemento denominado **ARABESQUE** se refiere a las posiciones donde la pierna libre se encuentre por encima del nivel de la cadera y se ejecuten en cualquier filo (externo o interno), sentido (adelante o atrás) y pie (derecho o izquierdo).

Para los elementos de tipo ARABESQUE, terminado el programa el panel técnico evaluará que exista un balance en los pies de base usados para la ejecución de estos elementos, aunque su intento haya sido fallido. **De no existir balance en los elementos tipo arabesque en los pies utilizados, el arabesque en el pie de base en exceso será marcado con (*) y no tendrá valor. En todo caso, el valor máximo por pie será definido por la cantidad total de arabesques ejecutados.**

# DE ARABESQUES	PIE 1	PIE 2
2	1	1
3	2	1

- 2.1.6 Una secuencia de ARABESQUES (ArSq), es una serie de dos a tres arabesques. Para que sea llamado, deberá tener las siguientes características:
 - a) Un cambio de pie
 - b) Dos posiciones confirmadas (sostenidas al menos 2 segundos en cada una para ser llamadas).
 - c) Máximo 3 pasos de conexión entre arabesques.
- 2.1.7 En el elemento de skating skills (SSk) para que sea llamado se debe empezar y terminar en el eje largo de la pista y el patinador debe realizar por lo menos 3 cruces completos de cada lado, es decir, el patín libre debe pasar completamente al patín portante y el cruce debe verse claro.
- 2.1.8 Solo se permiten posiciones difíciles en Novato A Mayor. Para el resto de las categorías solo se usarán las posiciones básicas.
- 2.1.9 Para confirmar el elemento Espiral (Spiral) deberá rotar una vuelta completa desde que empieza a pivotar sobre la pierna de base.

2.2 EFICIENCIAS

2.2.1 EFICIENCIA DEBUTANTE

Categorías: Micro Tot, Mini Tot.

Tiempo: 1.30 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- **Habilidad obligatoria:**
 - Cruces hacia ambos lados hacia adelante empezando en un extremo del eje largo, recorriendo una "S" y terminando en el otro extremo del eje largo.
- **Posiciones:**
 - Seis (6) posiciones sin combinar.
 - Es obligatorio presentar mínimo dos posiciones altas, medias y bajas.
 - Las posiciones prohibidas: torso, Biellmann, fan, Charlotte, Split e invertido.
- **Trabajo de pie:**
 - 1 secuencia de pasos donde se confirmen lo siguiente: un raised chasse, un dropped chasse y un swing en diagonal que cubra las 3/4 partes de la pista. Con estos elementos se llamará el nivel Copas 1 para esta categoría

No se permite:

Brincos o saltos.

Deslizamiento para atrás, incluidas las frenadas hacia atrás, excepto para presentar los giros.

Categorías: Tot, Mini, Espoir, Mayor.

Tiempo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- **Habilidad obligatoria:**
 - Cruces hacia ambos lados hacia adelante empezando en un extremo del eje largo, recorriendo una "S" y terminando en el otro extremo del eje largo.
 - **Posiciones:**
 - Seis (6) posiciones sin combinar.
 - Es obligatorio presentar mínimo dos posiciones altas, medias y bajas.
 - Las posiciones prohibidas: torso, Biellmann, fan, Charlotte, Split e invertido.
 - **Giros permitidos:**
 - 2 giros parados en dos pies, excepto heel en dos pies, aunque su intento haya sido fallido. Entrada libre sin combinar
 - Para micro tots, mini tots y tots se podrá presentar el giro en dos
-

pies, pero no tendrá valor **y no deberá ser marcado en la hoja de elementos.**

○

- Trabajo de pie:
 - 1 secuencia de pasos de hasta nivel Copas 1 que comience en un eje corto y termine en el otro y que cubra al menos 3/4 de la pista, empezando en un punto estacionario. Tiempo máximo 30 seg.

No se permite:

Brincos o saltos.

Deslizamiento para atrás, incluidas las frenadas hacia atrás, excepto para presentar los giros.

2.2.2 EFICIENCIA NOVATOS C

Categorías: Tot, Mini, Espoir.

Tiempo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- Habilidad obligatoria:
 - Cruces hacia ambos lados hacia adelante empezando en un extremo del eje largo, recorriendo una "S" y terminando en el otro extremo del eje largo.
- Posiciones permitidas:
 - Una posición en cada plano sin combinar de las permitidas en la eficiencia debutante (alta, media y baja).
 - Dos posiciones como máximo, diferentes, de la siguiente lista: torso, Biellmann, fan, Charlotte, Split e invertido. Si se realizan dos, se debe ejecutar una con cada pie.
- Brincos permitidos:
 - Hop **SIN ROTACION**, máximo 2. En caso de ejecutar dos, deberá realizar uno con cada pie. El pie de base se define por el primer pique.
 - HOP DE MEDIA VUELTA, en cualquier dirección (máximo 1).
- Spirals:
 - Un spiral, cualquier filo, dirección y sentido.
- Giros permitidos:
 - Máximo 2 giros parados en dos pies, aunque su intento haya sido fallido. Entrada libre sin combinar
- Trabajo de pie:
 - 1 secuencia de pasos de hasta nivel Copas 2 que comience en un eje corto y termine en el otro y que cubra al menos 3/4 de la pista, empezando en un punto estacionario. Tiempo máximo 30 seg.

No se permite:

Saltos.

Categoría: Mayor.

Tiempo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- Habilidad obligatoria:
 - Cruces hacia ambos lados hacia atrás empezando en un extremo del eje largo, recorriendo una "S" y terminando en el otro extremo del eje largo.
- Posiciones obligatorias:
 - 1 secuencia de arabesques (máximo 3 posiciones).
- Saltos permitidos:
 - Una combinación de saltos de media vuelta en dos pies (**máximo 3 saltos en 2 pies en todo el programa**). (La caída del último salto debe ser en un pie).
 - 1 salto artístico (Stag, mazurka, split, etc).
 - Un salto de Waltz.
- Giros permitidos:
 - Giros parados en dos pies (máximo 2) entrada libre, sin combinar.
- Trabajo de pie:
 - 1 secuencia de pasos de hasta nivel Copas 2 que comience en un eje corto y termine en el otro y que cubra al menos 3/4 de la pista, empezando en un punto estacionario. Tiempo máximo 30 seg.

2.2.3 EFICIENCIA NOVATOS B

Categorías: Tot, Mini, Espoir.

Tiempo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- Habilidad obligatoria:
 - Cruces hacia ambos lados hacia atrás empezando en un extremo del eje largo, recorriendo una "S" y terminando en el otro extremo del eje largo.
 - Posiciones obligatorias:
 - 1 secuencia de arabesques (máximo 3 posiciones).
 - Saltos permitidos:
 - Una combinación de saltos de media vuelta en dos pies (**máximo 3 saltos en 2 pies en todo el programa**). (La caída del último salto debe ser en un pie).
 - 1 salto artístico (Stag, mazurka, split, etc).
 - Un salto de Waltz.
 - Giros permitidos:
 - Giros parados en dos pies (máximo 2) entrada libre, sin combinar.
 - Trabajo de pie:
 - 1 secuencia de pasos de hasta nivel Copas 2 que comience en un eje corto y termine en el otro y que cubra al menos 3/4 de la pista, empezando en un punto estacionario. Tiempo máximo 30 seg.
-

Categorías: Mayor.

Tiempo máximo: 2 minutos 5 segundos.

Programa máximo:

- Saltos permitidos:
 - Un máximo de siete saltos entre solos y combinados se podrá realizar.
 - Saltos de media vuelta de saltos simples reconocidos, sin combinar. A la caída deberá ejecutarse un giro de tres antes de la presentación, es decir, la presentación será de espaldas. No se permitirá Lutz ni Thoren.
 - Salto de Waltz, mínimo 1.
 - Si se realiza más de un salto de la misma denominación, al menos uno debe ser combinado.
 - 1 combinación de saltos de media vuelta (máximo 3). Se deben usar giros de tres como elemento de conexión entre saltos de ser necesario. Ejemplo: Waltz - Half Toe Loop - Giro de tres - Half Loop - Giro de tres.
- Giros:
 - Solo giros sueltos (máximo 3)
 - Un Giro alto interno atrás obligatorio, (máximo 2 en el programa)
 - Un giro en dos pies entrada libre, sin combinar.
- Trabajo de pie:
 - 1 secuencia de pasos de hasta nivel Copas 2 que comience en un eje corto y termine en el otro y que cubra al menos 3/4 de la pista, empezando en un punto estacionario. Tiempo máximo 30 seg.
- Obligatorio:
 - 1 secuencia de arabesques (mínimo 2 máximo 3).

2.2.4 EFICIENCIA NOVATOS A

Categorías: Tot, Mini, Espoir.

Tiempo máximo: 2 minutos 5 segundos.

Programa máximo:

- Saltos permitidos:
 - Un máximo de siete saltos entre solos y combinados se podrá realizar.
 - Saltos de media vuelta de saltos simples reconocidos, sin combinar. A la caída deberá ejecutarse un giro de tres antes de la presentación, es decir, la presentación será de espaldas. No se permitirá Lutz ni Thoren.
 - Salto de Waltz, mínimo 1. Si se realizan más de uno por lo menos uno debe ser combinado.
 - 1 combinación de saltos de media vuelta (máximo 3). Se deben usar giros de tres como elemento de conexión entre saltos de
-

ser necesario. Ejemplo: Waltz - Half Toe Loop - Giro de tres - Half Loop - Giro de tres.

- Giros:
 - Solo giros sueltos (máximo 3)
 - Un Giro alto interno atrás obligatorio, (máximo 2 en el programa)
 - Un giro en dos pies entrada libre, sin combinar.
- Trabajo de pie:
 - 1 secuencia de pasos de hasta nivel Copas 2 que comience en un eje corto y termine en el otro y que cubra al menos 3/4 de la pista, empezando en un punto estacionario. Tiempo máximo 30 seg.
- Obligatorio:
 - 1 secuencia de arabesques (mínimo 2 máximo 3).

Categorías: Mayor

Tiempo máximo: 2 minutos 5 segundos.

Se competirá con las reglas de promotional basic MINI de WS.

2.3 GUÍA DE ASPECTOS PARA JUZGAMIENTO DE COPAS

QOE = Calidad de Ejecución del Elemento / RANGO -3 a +3

Los jueces deben otorgar un valor de QOE a cada elemento técnico llamado. Para determinar el QOE final los jueces deben considerar PRIMERO todos los aspectos POSITIVOS y después RESTAR los aspectos NEGATIVOS.

A continuación, tenemos una guía para que el juez pueda determinar el QOE correcto:

0 el Patinador alcanza las características básicas del elemento.

+1 El patinador alcanza 1 a 2 Features

+2 El patinador alcanza 3 a 4 Features

+3 El patinador alcanza 5 a 6 Features

2.3.1 FEATURES POSITIVOS:

HOPS & JUMPS
Buen control, fluidez y ejecución sin esfuerzo durante las todas las fases del elemento Si el giro de tres para presentar el half jump es de baja calidad o sin enrosque afectará negativamente el QOE.
Aplica criterios de los features del reglamento World Skate FREE SKATE sección JUMPS
Artistic jump: Claridad en la posición en el aire.

PIVOTS & SPINS
Aplica criterios de los features del reglamento World Skate FREE SKATE sección SPINS
Para giros up right en 1 pie que no tengan entrada, su QOE no puede ser mayor a 0.

FOOTWORK
Aplica criterios de los features del reglamento World Skate FREE SKATE sección FOOTWORK
Feature del trabajo de pie -1: Variedad de giros y filos (ejecución utilizando 2 pies y 2 sentidos)
Feature del trabajo de pie -2: Variedad, calidad y originalidad de pasos

SKATING SKILL ELEMENT (SSk: Forward / Backward)
Buena flexión de la pierna portante
Buena extensión de la pierna libre
Empujes completos y profundos
Buen control del plano superior: Torso recto y erguido sobre el eje principal.
Buena velocidad y aceleración durante la ejecución
Fluidez y continuidad durante los cruces
Inclinación correcta (hacia el centro del círculo)
Unir la ejecución del elemento con la estructura musical de manera intencional

POSICIONES DE LIBRE
Buena cobertura de la pista
Capacidad para alcanzar posiciones y variaciones de forma rápida y sin esfuerzo
Buen desplazamiento, energía y velocidad durante la ejecución
Claridad y precisión de la posición alcanzada con extensión, así como líneas del cuerpo definidas
Buena demostración de flexibilidad
Creatividad y Originalidad
Filos definidos, profundos y limpios
Variación de posición difícil y/o movimiento artístico (demostración de control a pesar de afectar el equilibrio)
Unir la ejecución del elemento con la estructura musical de manera intencional
Espiral SpSq: <ul style="list-style-type: none"> - Retardo mínimo en alcanzar posiciones durante la ejecución del arabesque. - Duración equilibrada de tiempos (cada posición del arabesque es sostenida durante un tiempo prolongado con fluidez y velocidad durante la ejecución)

2.3.2 QOE NEGATIVO:

Skating Skills SsSk			
Errores por los cuáles el QOE es mandatorio:	Valor	Errores por los cuáles el QOE puede variar (deducir de lo positivo)	Valor
Caída	-3	No flexión (Stiff Knees)	-2 a -3
Apoyo de manos para evitar caída	-2	Inclinaciones incorrectas (Bending too far forwards or outside the circle)	-2 a -3
Uso de frenos (toe pushing)	-2 o -3	Empujes poco profundos o incompletos	-1 a -2
Cruces deficientes y saltados (Too many short jerky steps)	-2 o -3	Rebote durante el patinaje (Pumping)	-1 a -2
Excesivo levantamiento de la pierna libre para cruzar sobre la portante	-2	No hay fluidez, velocidad y capacidad de aceleración	-2

POSICIONES DE LIBRE			
Errores por los cuáles el QOE es mandatorio:	Valor	Errores por los cuáles el QOE puede variar (deducir de lo positivo)	Valor
Caída	-3	Sin velocidad, sin energía y/o poca cobertura de pista	-1 a -2
Apoyo de manos para evitar la caída	-2	Corta duración, no sostiene posición sin esfuerzo	-1 a -2
Pérdida del equilibrio / tropiezo / apoyo de freno del pie portante (Stumble)	-2 o -3	Retardo y/o dificultad en alcanzar posición	-1 a -2
Posiciones SIT: Sin verticalización, o existe apoyo de 2 pies/freno para levantarse. (excepto sit 2 pies)	-2 o -3	Pierna libre doblada sin extensión completa	-2 a -3
		Posiciones erróneas, sin control ni fluidez	-2 a -3
Espiral SpSq: Interrumpido, con retardo en alcanzar posiciones, sin control o fluidez	-2	Soltar abruptamente sin control la pierna libre y/o posición	-2 a -3
		Pobre en filos (Shallow Curves)	-1

2.3.3 Aclaraciones:

- ❖ **Posiciones SIT:** NO VERTICALIZACIÓN o LEVANTARSE EN 2 PIES debe tener QOE negativo
- ❖ **NO position:** Posición que no alcanzó los requerimientos definidos en reglamento para ser llamada.
- ❖ **NO SSK:** Patinador no alcanzó los cruces mínimos para ser llamado el elemento.
- ❖ **HALF JUMPS 2 FOOT COMBO:** En la combinación de saltos de media vuelta en dos pies, si el patinador interrumpe la combinación después del primer salto, este se marcará con * y los siguientes saltos serán contabilizados máximo 2 consecutivos como la combinación. Además, si el último salto de la combinación es aterrizado en dos pies, tendrá un QOE de -3 obligatorio.
- ❖ **Trabajo de pie C1 y C2:** Para ser llamadas las dificultades del trabajo de pie, debe existir una ejecución clara que cumpla con las características técnicas mínimas del giro/filo/paso. Si no cumple con el número mínimo de dificultades que requiere el reglamento será llamado nivel base, si los pasos o sus claros intentos no cubren mínimo ¾ de la diagonal no será llamado el trabajo de pie (No St Sq)

3 RANKINGS NACIONALES, CAMPEONATOS NACIONALES, SELECTIVOS

3.1 FIGURAS OBLIGATORIAS

3.1.1 GENERALIDADES DE LAS FIGURAS OBLIGATORIAS

- En las competencias, los patinadores deberán utilizar la malla representativa de la institución.
- En todas las eficiencias se competirá, en categoría mixta (damas y caballeros, juntos).
- Quince (15) días antes del inicio del evento, un miembro de la Federación Ecuatoriana de Patinaje hará el sorteo de los grupos de las figuras obligatorias para todas las categorías y eficiencias.
- Cinco (5) minutos de entrenamiento antes de la competición, salvo previa disposición del juez árbitro.
- Cuando la competencia empieza: el competidor más (4) patinadores calentando en círculos y el competidor más cinco (5) patinadores calentando en el bucle, salvo disposición diferente del juez árbitro.
- La figura de bucle se competirá al final, salvo que el juez árbitro decida lo contrario. En este caso, se dará (5) minutos de calentamiento antes y después del bucle cuando todas las competidoras estén con los patines adecuados.
- Se sorteará el pie de salida de todas las figuras, de todas las eficiencias excepto World Skate, excepto las figuras 4, 4S, 11, 13 y 15
- Se realizarán dos (2) figuras para cada eficiencia según reglamento.
- Se realizarán dos (2) recorridos de cada figura de las categorías promocionales. Las categorías de la eficiencia World Skate se regirán por el reglamento de esta modalidad de World Skate.

3.1.2 FIGURAS DE EFICIENCIA PRE PROMOCIONAL

Tot		Mini		Espoir		Cadete		Mayor	
Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1	Grupo 2
1 – 2S	2 – 1S	3 – 2S	3 – 1S	3S – 8	4S – 8	3S – 8	4S – 8	3S – 8	4S – 9

3.1.3 FIGURAS DE EFICIENCIA BÁSICA

Mini		Espoir-Cadete		Mayor	
Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1	Grupo 2
4 – 8	4 – 9	10 – 26	11 – 27	10 – 22 – 14	11 – 22 – 14

3.1.4 FIGURAS DE EFICIENCIA INTERMEDIA

Espoir-Cadete		Mayor	
Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1	Grupo 2
18 – 10 – 14	22 – 11 – 14	18 – 28 – 15	13 – 19 – 30

3.2 PATINAJE LIBRE

3.2.1 GENERALIDADES DEL PATINAJE LIBRE

3.2.1.1 Para todo lo que no esté especificado en este reglamento, se seguirá el reglamento de World Skate.

3.2.1.2 **No se permiten posiciones difíciles para la eficiencia Pre promocional de las categorías Tot y Mini.**

3.2.1.3 **En las eficiencias Novatos B para las categorías mayores y Novatos A hasta espoir, el mismo salto se podrá ejecutar hasta un máximo de dos veces. Si este es el caso, al menos uno debe ser combinado.**

3.2.1.4 **Para la eficiencia promocional A, categorías TOT y MINI, respecto a los giros obligatorios, se especifica que el giro externo solo debe ser diferente al de la combinación. Por lo tanto, si se ejecuta en la combinación dos giros externos y luego para el para el giro solo repite un externo, el giro solo externo repetido será llamado, ocupará casilla, pero no tendrá valor técnico pues se marcará con asterisco (*).**

3.2.2 EFICIENCIA PRE PROMOCIONAL CATEGORÍAS TOT Y MINI

Tiempo 2.00 minutos +/-5 segundos

- Saltos permitidos:
 - Máximo 6 (seis) saltos incluidos los saltos de la combinación.
 - Saltos permitidos: Waltz, Toe Loop y Salchow.
 - 2 combinaciones obligatorias de dos saltos: Salchow - Toe Loop y Waltz- Toe Loop.
- Giros obligatorios:
 - 1 combinación de dos giros altos: uno debe ser un giro externo (externo adelante o externo atrás).
 - 1 giro externo solo que debe ser diferente al de la combinación.
 - No se permiten giros en variaciones difíciles.
- Trabajo de pie:
 - Máximo nivel 1, máximo 30 segundos. Para ser llamado debe tener uno de cada uno de los cuatro (4) siguientes pasos y giros confirmados: Cross in front, tres interno, tres externo, Mohawk abierto.

3.2.3 EFICIENCIA PRE PROMOCIONAL CATEGORÍAS ESPOIR Y CADETE

Se competirá con las reglas de promotional basic MINI de WS.

3.2.4 EFICIENCIA PRE PROMOCIONAL CATEGORÍAS YOUTH, JUNIOR Y SENIOR

Se competirá con las reglas de promotional basic ESPOIR de WS

3.2.5 EFICIENCIAS PROMOCIONALES BÁSICA E INTERMEDIA Y LA EFICIENCIA WORLD

SKATE, EN TODAS LAS CATEGORÍAS.

Seguirán las reglas de World Skate para cada eficiencia y categoría

3.3 SOLO DANZA NACIONAL

3.3.1 GENERALIDADES DE LA DANZA

3.3.1.1 Sistema de competencia: internacional

3.3.1.2 Se dividirá la prueba en una danza obligatoria y un free dance.

3.3.1.3 Se entregará una sola medalla por el evento.

3.3.1.4 Para definir categorías y eficiencias, se tomará en cuenta la cantidad de deportistas de esta disciplina y se realizará un adendum al presente reglamento.

4 ANEXO: POSICIONES

A continuación, describiremos algunos de ellos. Para más figuras se puede referir a las posiciones de giros de los reglamentos de World Skate.

4.1 Sit en dos pies (Carrito en dos pies)

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



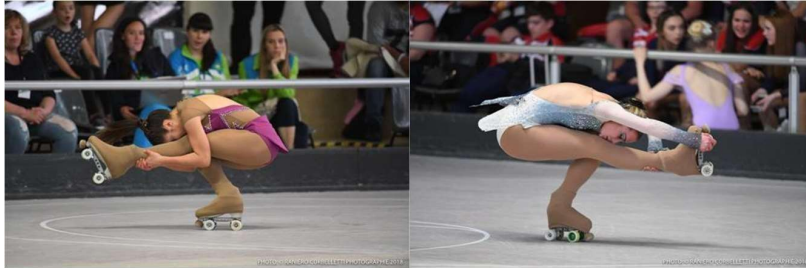
4.2 Sit en un pie (Shoot the duck)

Este ejercicio consiste en deslizar pasando el peso del cuerpo y manteniendo el equilibrio sobre un (1) pie, para bajar y lograr la máxima flexión (posición sentada), mientras la otra pierna se extiende hacia adelante y permanece sin apoyar en la superficie de la pista en ningún momento. Recibirá mayor crédito cuando los brazos no tomen contacto con ninguna parte del cuerpo al bajar, durante ni al subir, dejando a elección del Patinador la ubicación de estos.



4.2.1 Variaciones de Sit en un pie

4.2.1.1 **Sit Forward:** Este ejercicio también es muy similar al sit en un pie, pero en este caso el patinador se abrazará de la pierna que permanece extendida hacia adelante y permanece sin apoyar en la superficie de la pista en ningún momento, logrando que el cuerpo se junte, justamente con dicha pierna. Es importante mantener el equilibrio durante este ejercicio. **Será llamado cuando el cuerpo se encuentre lo más cerca posible a los muslos** y recibirá mayor crédito cuando la pierna libre permanezca totalmente extendida hacia adelante.



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



4.2.1.3 **Sit Sideways:** Esta posición también es muy similar al sit en un pie, en este caso la pierna libre va extendida a un lado **con una apertura no menor a 45°**, logrando alejarse del patín base.



4.3 Flamingo (Garza)

El Patinador desliza mientras traslada el peso del cuerpo sobre la pierna portante mientras eleva la rodilla de la pierna libre sobre el nivel de la rodilla portante hasta una altura máxima del nivel de la cadera, sosteniendo el pie junto a la pierna que se encuentra de base (que permanece totalmente extendida), o frente a ésta a una distancia de un (1) patín. El cuerpo es sostenido en una posición alta y erguida. Los brazos se ubicarán en la posición deseada por el patinador. Si el patinador ubica la rodilla a nivel de la cadera tendrá un QOE positivo.



4.3.1 Variaciones

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



4.4 Lunge (indio)

En este ejercicio el patinador permanece con las dos (2) piernas en la superficie de la pista. Las piernas se ubicarán separadas a una distancia mayor a la del ancho de los hombros, en paralelo o a los lados del cuerpo. Una de las piernas se ubicará flexionada y la cual permanecerá extendida detrás o al costado, sosteniendo el cuerpo erguido. Es importante que la totalidad de las ruedas se mantenga deslizando sobre la pista (no levantar ninguna rueda). Es a elección de los patinadores la ubicación de los brazos.



4.4.1 Variación:

4.4.1.1 **Arched lunge:** En este ejercicio el patinador mientras realiza el lunge sostiene el cuerpo arqueado hacia atrás.



4.5 Half Hydroblade

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



4.6 Eagle (águila, media luna, chueco)

Este ejercicio consiste en abrir las piernas de tal manera que deberán estar apoyadas en una misma curva a una distancia una de otra aproximadamente del ancho de hombros, pero ambos pies deslizarán en direcciones opuestas (un patín hacia adelante y el otro patín hacia atrás) con la totalidad de las ruedas sobre la superficie de la pista. Es importante que la curva que dibuja el pie que marca la dirección sea en filo interno. Dejando al patinador la elección de la ubicación de los brazos.



4.6.1 Variaciones del Eagle

4.6.1.1 **Spread Eagle (Águila Extendida):** es una extensión realizada en ambos pies, donde la distancia supera el ancho de los hombros y requiere que los patines se encuentren a un ángulo 180 grados. Pueden ser realizadas en los bordes internos o externos de la plancha. El cambio del borde se puede también incorporar para separar el águila extendida en arcos ininterrumpidos alrededor de la pista.



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



- 4.6.1.3 Hackenmond:** Este es uno de los ejercicios más espectaculares para ver en el programa de patinaje libre, por lo físicamente vistoso de la figura, demostrando una gran elongación para ejecutarla. Consiste en abrir las piernas que deberán estar apoyadas en una misma curva a una distancia lo más alejada una de otra de tal manera que queden muy abiertas, pero ambos pies deslizarán en direcciones opuestas (un patín hacia adelante y el otro patín hacia atrás) con las ruedas traseras (las del taco) de cada patín apoyadas sobre la superficie de la pista. Es importante que la curva que dibuja el pie que marca la dirección sea en filo interno. Será premiado con mayor crédito el ejercicio que logre extender las piernas de tal manera que queden paralelas a la superficie de la pista, formando una línea desde un tobillo al otro. El torso deberá quedar en la posición más erguida posible. Dejando al patinador la elección de la ubicación de los brazos. **Esta posición requiere llegar lo más cerca posible al plano bajo, al ejecutarla en plano alto deberá tener QOE -3.**



- 4.6.1.4 Ina Bauer:** Es una posición en el que, el patinador tiene sus dos patines de forma paralela en sentido opuesto, trazando dos líneas paralelas y diferentes, es decir un patín se encuentra localizado en parte delantera y el otro patín está en la parte trasera. La pierna delantera está ligeramente doblada y la pierna trasera está recta. Se puede trabajar de manera exterior o interior y el patín que marca esta condición es el delantero. Será de mayor crédito cuando el torso se incline completamente hacia atrás, esta se denomina Invertido Ina Bauer.



4.7 Camel

Esta posición consiste en patinar apoyando solo una (1) sola pierna y elevando la otra pierna hacia atrás lo más alto posible, perpendicular al cuerpo. Tratando de mantener el cuerpo lo más erguido y arqueado posible y alto a la vez (aunque muy común es estar casi a una posición paralela al piso). Será llamado el elemento cuando los hombros, el patín y la rodilla libres se encuentren por lo menos al nivel de las caderas.



4.7.1 Variaciones del Open Camel

4.7.1.1 **Camel Lay Over:** Este ejercicio es igual que el anterior pero la posición del cuerpo es como en el Camel Lay Over.



- 4.7.1.2 **Camel Kerrigan:** Este ejercicio es igual que el Open Camel, pero se sostiene la pierna libre con la mano del mismo lado de esa pierna (teniendo en cuenta que la posición de la mano **deberá estar ubicada cerca** de la rodilla), también puede existir la variación de la mano de agarre (cruzada). La pierna libre debe estar estirada. Si se presenta con la pierna doblada recibirá un QOE negativo.



- 4.7.1.3 **Camel Forward:** Este ejercicio es igual que el camel, pero se sostiene el patín de la pierna libre que va doblada agarrada con una o ambas manos manteniendo el torso de frente y la espalda arqueada (referencia el ombligo).



- 4.7.1.4 **Camel Sideways:** Este ejercicio es igual que el open camel, se sostiene el patín de la pierna libre con un mano o dos, pero el patín se encuentra en una línea horizontal (patín– tronco - cabeza) y se deberá acercar el patín de la pierna libre a la cabeza generando un arco, teniendo en cuenta que la rodilla de la pierna libre no sufra ninguna elevación.



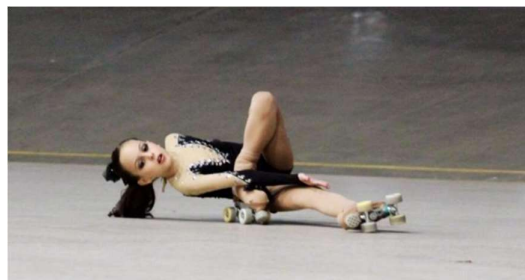
4.8 Inverted Camel

Este ejercicio consiste en patinar apoyando solo una sola pierna y llevando la otra perpendicular a ésta hacia adelante del cuerpo. El tronco se inclina hacia atrás quedando también perpendicular a la pierna de base como un camel con el cuerpo mirando hacia arriba. Se puede realizar en línea recta, curva o hacia atrás. Es necesario tener los hombros apuntando hacia el techo a la altura de las caderas o inferior. La pierna libre no debe estar más debajo de los hombros para crear una posición arqueada.



4.9 Hydroblade (Sonja, muerte del cisne)

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



4.10 Split

En este ejercicio se eleva una pierna tomándola y sosteniéndola del patín hasta llevarla por delante o por un costado hacia el plano superior hasta que el patín esté por encima de la cabeza. Obtendrá mayor crédito cuando las piernas (base y elevada) se encuentren en su máxima extensión (180 grados o más). La mano con la que se coja la pierna y la ubicación del brazo libre, si solo se la toma con una mano, es a elección del patinador.



4.11 Torso

En este ejercicio muy parecido al Split, el patinador debe estar completamente en posición Split con el torso en el plano medio lo más paralelo al suelo posible. El brazo que agarra el patín debe estar estirado. **El agarre de la pierna libre debe sostenerse lateralmente.**



4.12 Medio Split

Este ejercicio es como el split, pero la pierna estará sobre la cadera, pero sin pasar el nivel de la cabeza del patinador.



4.13 Charlotte (vertical)

Posición en donde el torso se deja caer hacia adelante lo más cerca posible de la pierna de base por lo menos a la altura de la rodilla o más abajo y la pierna libre se levanta hacia atrás en una posición por encima de la cadera en una posición split. Recibirá mayor puntaje si la pierna libre se coloca sobre una línea vertical con el patín base (línea de 180 grados).



4.14 Biellmann

Esta posición se ejecuta elevando y sosteniendo, con una o ambas manos o brazos, una pierna hacia atrás y arriba por encima de la cabeza con el torso, pecho, hombros, pie libre y brazos tendiendo hacia el eje vertical. El punto de contacto entre el pie libre y la/s manos deberá estar lo más cerca del eje vertical y alejado del nivel del cuello. La tomada del pie es a criterio del Patinador ya que podrá sostenerla desde cualquiera de las ruedas del patín, o el Patín (la plancha), o el freno o el empeine del pie. El cuerpo deberá permanecer alto y erguido logrando un arqueado que formará un ángulo entre la espalda y la línea del isquiotibial de la pierna sostenida de 90° o menor. La cabeza se inclina hacia atrás y el patín libre debe quedar por encima de la cabeza. Tendrá mayor crédito cuando el ejercicio se ejecute con el brazo y pierna sostenida se encuentren totalmente extendidas y elevadas en la mayor altura posible por sobre la cabeza.



4.15 Fan

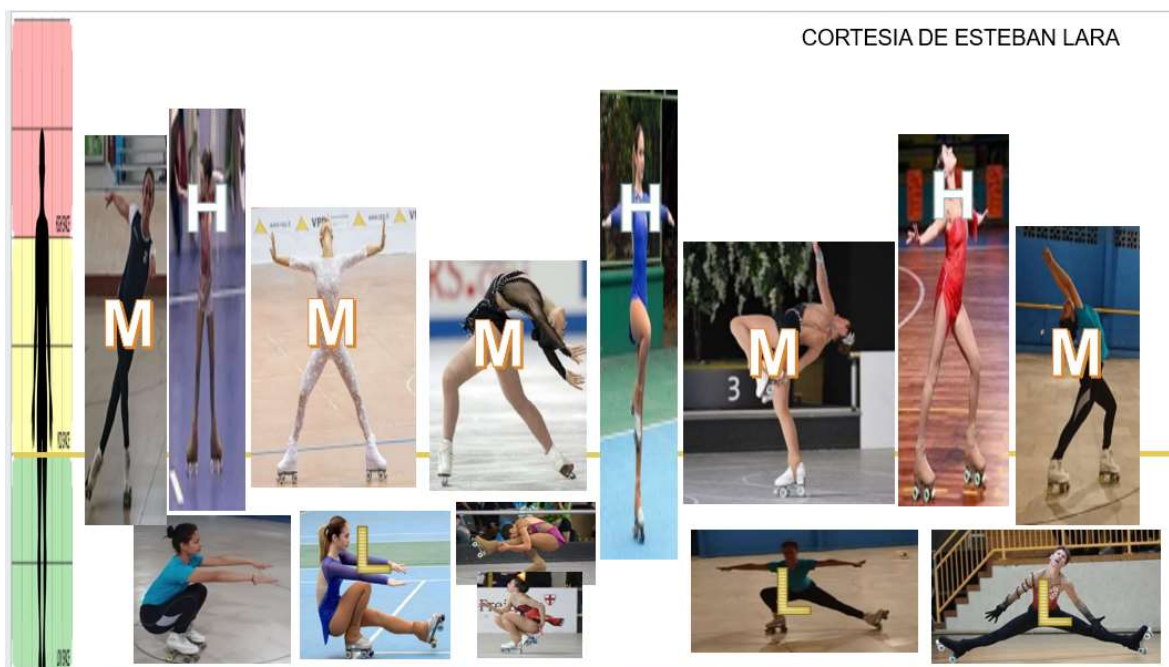
Este elemento de filo exterior atrás, sostenida con la pierna libre sujeta sin apoyo en la parte frontal o lateral del patinador. Idealmente, esta posición debe mantenerse con ambas piernas rectas y para la realización de este elemento no podrá interferir las manos.



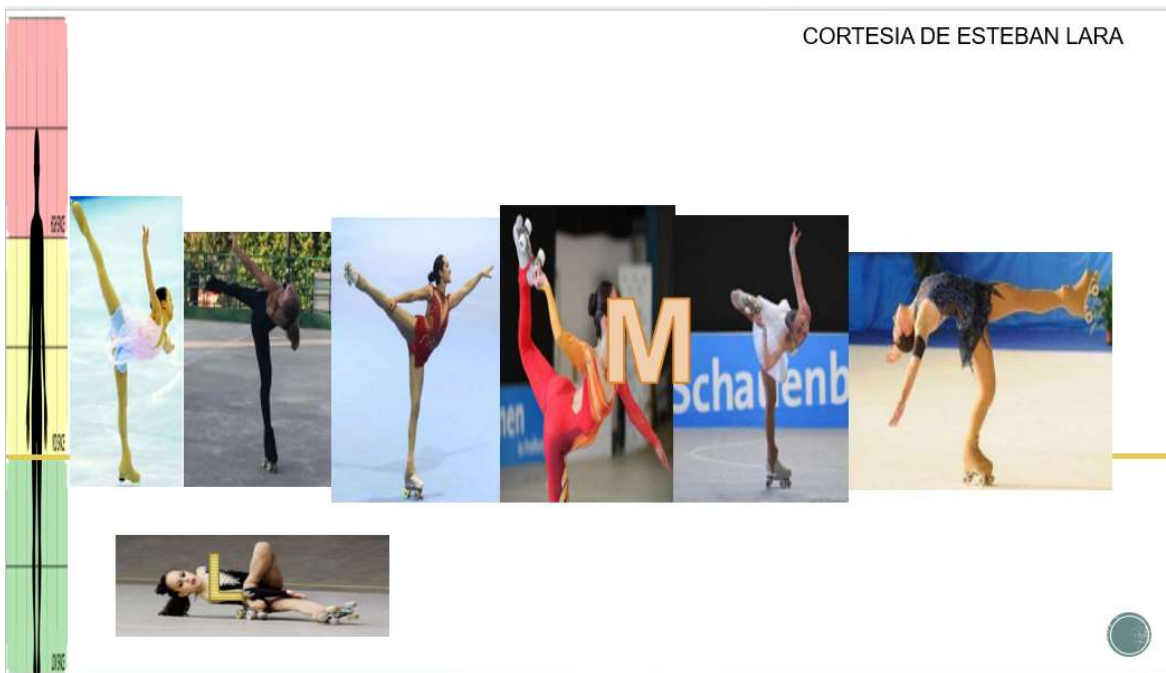
4.16 GENERALIDADES DE LAS POSICIONES

- 4.16.1 El patinador debe realizar todas las posiciones mostrando facilidad de ejecución (fluidez, energía) con posiciones de brazos elegantes y hombros relajados (buena línea de cuerpo), con una buena velocidad durante la ejecución del elemento.
- 4.16.2 La expresión facial no debe denotar esfuerzo ni duda. Transmitir esfuerzo o dolor en alguna de las Figuras podrá ser reflejada en la nota que dé el Juez.
- 4.16.3 Todas las figuras enumeradas y sus variaciones se pueden ejecutar tanto sobre pierna derecha como en pierna izquierda, en dirección hacia adelante como hacia atrás mientras su eficiencia lo permita, y tanto en presión externa como interna.
- 4.16.4 En todas las posiciones en que la pierna libre es sostenida en su ejecución, esta deberá ser liberada delicadamente evitando movimientos bruscos y, por consiguiente, que se caiga la pierna. El soltado de la pierna es parte de la posición y aquellos ejercicios que sean realizados efectivamente, pero defectuosos al liberar la pierna tendrán un QOE negativo por parte del juez.
- 4.16.5 Para que una posición sea válida deberá mantenerse por un mínimo de dos segundos si está dentro de la Spiral Sequence y 3 segundos en posiciones solas desde que se alcanza la posición correcta, se seguirá la misma regla que se utiliza en giros en WS.

5 ANEXO: ACLARACIÓN DE PLANOS PARA LAS POSICIONES



CORTESIA DE ESTEBAN LARA



CORTESIA DE ESTEBAN LARA

6 ANEXO: SECUENCIAS DE TRABAJOS DE PIE

6.1 NIVEL C1

Para ser llamado deberá presentar los siguientes elementos:

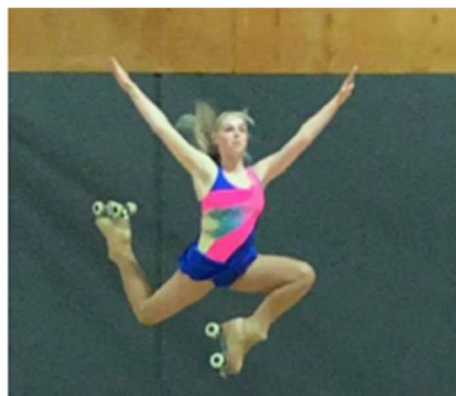
- 4 filos, **donde al menos uno debe ser in filo interno.**
- Un mínimo de 3 pasos diferentes entre los siguientes: cruce por delante (XF), cruce por detrás (XB), chasse (CH) en cualquiera de sus variaciones, swing o slide. **Los filos de estos pasos de danza no contarán para el nivel.**
- No se permiten ni saltos ni brincos en el trabajo de pie.

6.2 NIVEL C2

Para ser llamado deberá presentar los siguientes elementos:

- 3 giros en dos pies, al menos uno debe ser un choctaw
- mínimo 3 pasos diferentes entre los siguientes: cross roll (x-roll), cruce por delante (XF), cruce por detrás (XB), chasse (CH) en cualquiera de sus variaciones, swing o slide. **Los filos de estos pasos de danza no contarán para el nivel.**
- **Los filos de entrada y salidas de los giros en dos pies (choctaws y mohawks) también contarían para dar nivel anterior.**
- No se permiten saltos en el trabajo de pie.

7 ANEXO: Artistic Jumps



8 ANEXO: PROTOCOLO Y CLARIFICACIONES DE LLAMADOS PARA COPAS DE PATINAJE ARTÍSTICO

Protocolo: Panel Técnico de Copas

Los integrantes, funciones y lineamientos no detallados en el presente documento se registrarán por el APPENDIX 1-TECHNICAL PANEL PROTOCOL AND GUIDELINES FREE SKATE de World Skate.

El idioma oficial del Panel Técnico es inglés.

Llamados:

8.1 SSk F/B:

Elemento + Dirección + Confirmación C / NC + Error

Ej. Skating Skills Forward Confirmed Fall

Skating Skills Backward Not Confirmed

- Cada cruce podrá ser confirmado o no con un YES/NO para contabilizar los cruces requeridos del elemento. **Para ser confirmado un cruce, la pierna libre debe cruzar a la pierna portante al momento del apoyo.**

8.2 Jumps, Artistic Jumps and Hops

Artistic Jump

Elemento + Tipo + Confirmación

Art. Jump + Confirmed

Art. Jump + Not Confirmed

Hops sin rotación:

Elemento + Pie + Confirmación

Hop Right Confirmed

Hop Left Not Confirmed

Hop con rotación:

Elemento+Rotación+Confirmación

Hop Rotation Confirmed

Combo Half Jump:

Pre-llamado: Combo Jump

Rotación + Nombre elemento + Falta de rotación + Error

Ej. Half Jump under fall

Half Jump Fall New element Half Jump + Half Jump (El primer elemento será marcado con un * por lo que no tendrá valor, el segundo elemento será llamado como la combo

half jumps hasta un máximo de 2 saltos consecutivos serán contabilizados).

Si en un intento de half Jump **no se visualiza una clara elevación el salto será llamado NO JUMP.**

El último Half Jump de la combo debe caerse en un pie, si se cae en 2 pies será llamado sin embargo los jueces aplicarán QOE de -3.

Solo Half Jumps

Pre llamado: Solo Jump

#rotación + nombre elemento + falta de rotación + Error

Ej.- Half Toe Loop under Fall

Half flip

Combo Jump:

Half Shalchow under / Half Toe loop / Fall /New Element/ Half Loop

****En este caso el nuevo elemento ocupará la casilla de uno de los half jumps permitidos en la categoría.**

El exceso de saltos no se penalizará, pero no tendrá valor. ()

Si un half Jump no cumple con los requerimientos básicos de un salto: Entrada/Pique, despegue y/o el aterrizaje es en el pie contrario y/o sin la ubicación correcta de la pierna libre en las fases de vuelo y aterrizaje, el panel técnico tendrá la autoridad de llamarlo DOWNGRADED, siendo así este salto no tendrá valor técnico y ocupará casilla.

8.3 Spins & Spirals

El panel técnico deberá contabilizar las rotaciones del espiral desde el patinador alcanza un punto estacionario con la pierna de base y empieza a pivotar. Para ser confirmado el espiral, se debe contabilizar al menos una rotación completa. Y se definirá el filo por el pie que marca el recorrido.

Llamado:

Spiral + Outside//Inside + Confirmed//Not Confirmed

Posición base + variación + Confirmed or Not + Bonus for revolution + Error

Upright 2 foot confirmed Fall

Upright 2 foot heel not confirmed.

Upright 2 foot heel confirmed Bonus for revolution

*Para otorgar bono por # vueltas deberá el spin confirmarse con 6 revoluciones o más.

Los SPIN Upright en 1 pie que no se ejecuten con fase de entrada y/o salida serán llamados, pero deberán tener un QOE no mayor a cero.

8.4 Posiciones

Para determinar el balance de pies en el requerimiento de los espirales, el asistente de especialista deberá llevar un control de los pies de base de las posiciones de tipo **arabesque** y al final el con el TS deberán realizar el chequeo del requerimiento, de no haber balance, los **arabesque** en el pie de base en exceso serán marcados con asterisco (*), esta directriz la debe dar el controller al data operator.

El sistema marcara las posiciones altas, medias y bajas pero el TS/Controller deberá realizar un chequeo al final con el data operator para asegurar que el requerimiento de planos se cumpla o en su defecto se marque la deducción por MISSING ELEMENT.

Si una posición no es confirmada, pero contabiliza para cumplir con el requerimiento de los planos, el plano si se contabiliza y no habría penalidad por missing element.

El intento de half split que supere el nivel permitido y se llame como SPLIT en DEBUTANTE B será considerado por el panel como un ILLEGAL ELEMENT. Adicional a pasar de ser una posición de plano medio a plano alto, si el SPLIT es confirmado, dicha posición se marcará con asterisco (*) y de no completar los planos requeridos en nivel medio también será marcada una deducción de MISSING ELEMENT.

Pie Base (en las posiciones arabesque) + Nombre de la posición + Confirmed / Not Confirmed + Variation Name + Confirmed / Not Confirmed + Error

Ej. Right Biellman Confirmed

Left Camel confirmed / Forward position not confirmed

Sit confirmed / Forward position confirmed / fall

Arabesque Sequence:

Ej.

- Right Biellmann confirmed / Right Split Not confirmed / Left Camel confirmed
- Left Split Confirmed / Right Camel Not Confirmed / Fall
- Right Camel Confirmed / Forward position not confirmed / Fall / New element / Left camel confirmed / Kerrigan position Confirmed / Right Half Split confirmed
- **Si en la ejecución del Arabesque Sequence el patinador interrumpe el elemento con una caída o más de tres pasos, el panel técnico llamará "break" y los arabesque de la secuencia ejecutados después del "break" tendrán asterisco (*), lo que conllevará a que no tengan valor técnico.**
- **En las eficiencias de copas se solicita un solo Arabesque Sequence en el programa, por lo que, si el patinador declara dos secuencias, la segunda será marcada con (*) y tendrá valor técnico.**
- Las posiciones no confirmadas serán llamadas como tal (Not Confirmed) y el data operator deberá ingresar el código establecido en la tabla de elementos

sin el prefijo P (Position).

Las posiciones que no alcancen una forma o estructura definida el panel técnico las llamará: No Position = NP

En el último ejemplo siendo NOVATO B la caída interrumpe el espiral, la primera posición ocupará una casilla como Posición Sola, las siguientes 2 posiciones consecutivas contarán como **la secuencia**.

8.5 Review

El integrante del panel técnico que solicita un review deberá especificar qué instancia del elemento se desea revisar:

Ej.-

- **Review on the flip for landing**
- **Review on the toe loop for take off**
- **Review for the call**
- **Review for Kerrigan position**
- **Review on 2 foot heel for number of revolutions**
- **Review on step sequence for level**

El review para los elementos de copas se hará en 1x de velocidad.

8.6 Aclaraciones

- **Spread Eagle** que no alcance los lineamientos estipulados para confirmarse, pero se cumpla con los requerimientos de la posición Eagle podrá ser llamada como Eagle confirmed, spread variation not confirmed, de ser el caso el
 - **Posición Inverted Camel** no confirmado se llamará como No Position NP
 - **Posición Fan** no confirmado se llamará como No Position NP
 - **Posición Sit Behind** no confirmado se llamará como No Position NP
 - **Posición Torso** que no alcance los lineamientos estipulados para confirmarse, pero se cumpla con los requerimientos de la posición Split podrá ser llamada como Split Half o Split según la altura de la pierna libre.
 - **Posición Charlotte** no confirmada será llamada como No Position NP.
-

- **Posición Biellmann** que no alcance los lineamientos estipulados para confirmarse pero que cumpla con los requerimientos de la posición Forward podrá ser llamada como Camel Forward.
- **Posición Arched Lunge** que no alcance los lineamientos estipulados para confirmarse pero que cumpla con los requerimientos básicos del lunge podrá llamarse: Lunge confirmed + arched position not confirmed
- Si una posición es degradada a una posición menor (ej.- Biellmann downgraded to Camel Forward) el TS deberá llamar la posición otorgada directamente.
- En las categorías donde el **Arabesque Sequence** o cualquier elemento es un ítem obligatorio/requerido por reglamento, tanto el panel técnico como el referee deberían velar por la respectiva penalización de **Missing Element** si no existió el intento del elemento durante todo el programa.
- En Eficiencia **NOVATO B** hasta espoir, si el patinador ejecuta el Skating Skills Forward será llamado como tal con un * ya que no tendrá valor puesto que en la categoría se requiere **SSkB**. Adicional se aplicará la penalización de **Missing Element**.

- **Para confirmar una posición:**

Sola: Duración mínimo 3 segundos

Arabesque Sequence: Duración mínimo por posición 2 segundos

- Cada intento de elemento permitido o requerido ocupa casilla, el exceso de elementos no se penalizará, pero no tendrán valor (*).
 - **Footwork Step Sequence:** se llamarán por niveles siguiendo el protocolo de llamados de WS. Cada dificultad / filo / paso requerido para el nivel -1 / -2 podrá confirmarse o no con un YES/NO hasta llegar a confirmar al final del elemento el nivel otorgado de la StSq. El Panel Técnico deberá estar pendiente de cronometrar el tiempo de ejecución de la StSq para la contabilización de dificultades / filos / pasos que otorgan nivel al elemento según estipule el reglamento de cada categoría.
-

9 ANEXO: VALORES DE ELEMENTOS DE LIBRE NO ROLLART

POSITIONS									
Element	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3	Sq
No Position	NP	0	0	0	0	0	0	0	0
Half Hackenmond	PH<<	0.04	0.03	0.01	0.05	-0.01	-0.03	-0.04	
Sit 2 pies	PS2	0.04	0.03	0.01	0.05	-0.01	-0.03	-0.04	
Flamingo	PFI	0.04	0.03	0.01	0.05	-0.01	-0.03	-0.04	
Lunge	PL	0.04	0.03	0.01	0.05	-0.01	-0.03	-0.04	
Sit Behind	PSB	0.05	0.03	0.02	0.06	-0.02	-0.03	-0.05	
Arched Lunge	PAL	0.05	0.03	0.02	0.06	-0.02	-0.03	-0.05	
Sit 1 foot (Shoot The duck)	PS1	0.08	0.05	0.03	0.10	-0.03	-0.05	-0.08	
Half Split	PS<<	0.08	0.05	0.03	0.10	-0.03	-0.05	-0.08	0.11
Half Hydroblade	PHy<<	0.08	0.05	0.03	0.10	-0.03	-0.05	-0.08	
Camel	PC	0.08	0.05	0.03	0.10	-0.03	-0.05	-0.08	0.17
Sit 1 foot Forward	PSF	0.08	0.06	0.03	0.11	-0.03	-0.06	-0.08	
Inverted flamingo	PIInFI	0.11	0.08	0.04	0.15	-0.04	-0.08	-0.11	
Sit 1 foot Sideways	PSS	0.11	0.08	0.04	0.15	-0.04	-0.08	-0.11	
Camel Forward	PCF	0.11	0.08	0.04	0.15	-0.04	-0.08	-0.11	0.17
Camel Kerrigan	PKe	0.11	0.08	0.04	0.15	-0.04	-0.08	-0.11	0.17
Eagle	PE	0.11	0.08	0.04	0.15	-0.04	-0.08	-0.11	
Hydroblade	PHy	0.11	0.08	0.04	0.15	-0.04	-0.08	-0.11	
Camel Lay Over	PCL	0.11	0.08	0.04	0.15	-0.04	-0.08	-0.11	0.17
Spread Eagle	PSE	0.13	0.09	0.04	0.17	-0.04	-0.09	-0.13	
Inverted Camel	PIIn	0.15	0.10	0.05	0.20	-0.05	-0.10	-0.15	0.22
Camel Sideways	PCS	0.15	0.10	0.05	0.20	-0.05	-0.10	-0.15	0.22
Split	PS	0.15	0.10	0.05	0.20	-0.05	-0.10	-0.15	0.22
Hackenmond	PH	0.15	0.10	0.05	0.20	-0.05	-0.10	-0.15	
Ina Bauer	PIB	0.19	0.13	0.06	0.25	-0.06	-0.13	-0.19	
Charlotte	PCh	0.19	0.13	0.06	0.25	-0.06	-0.13	-0.19	0.28
Fan	PF	0.19	0.13	0.06	0.25	-0.06	-0.13	-0.19	0.28
Biellmann	PB	0.23	0.15	0.08	0.30	-0.08	-0.15	-0.23	0.33
Torso	PT	0.23	0.15	0.08	0.30	-0.08	-0.15	-0.23	0.33

SPINS									
Element	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3	
No Spin	NS	0	0	0	0	0	0	0	
Inside Spiral	IS	0.15	0.10	0.05	0.2	-0.05	-0.10	-0.15	
Outside Spiral	OS	0.23	0.15	0.08	0.3	-0.08	-0.15	-0.23	
Upright (2 foot) spin	U2	0.23	0.15	0.08	0.3	-0.08	-0.15	-0.23	
Upright (2 foot) heel spin	U2H	0.3	0.2	0.1	0.4	-0.1	-0.2	-0.3	

JUMPS											
Element	CODE	3	2	1	Base	<	-1	-2	-3	Combo	Combo <
No Jump	NJ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Hop no Rot	HL	0.11	0.07	0.04	0.14		-0.04	-0.07	-0.11		
	HR	0.11	0.07	0.04	0.14		-0.04	-0.07	-0.11		
Half Jump (2 Ft)	HJ	0.11	0.08	0.04	0.15	0.12	-0.04	-0.08	-0.11	0.17	0.13
Hop Rot	HRT	0.19	0.13	0.06	0.25		-0.06	-0.13	-0.19		
Half Toe Loop	HT	0.2	0.2	0.1	0.3	0.2	-0.1	-0.2	-0.2	0.33	0.23
Half Salchow	HS	0.2	0.2	0.1	0.3	0.2	-0.1	-0.2	-0.2	0.33	0.23
Half Flip	HF	0.3	0.2	0.1	0.4	0.3	-0.1	-0.2	-0.3	0.44	0.31
Half Loop	HLo	0.3	0.2	0.1	0.45	0.3	-0.1	-0.2	-0.3	0.5	0.35
Artistic jump	AJ	0.4	0.3	0.1	0.5	--	-0.1	-0.3	-0.4	--	--

FOOTWORK SEQUENCE									
Element	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3	
No Footwork Sequence	NSt	0	0	0	0	0	0	0	
Skating Skill Forward	SSkF	0.23	0.15	0.08	0.30	-0.08	-0.15	-0.23	
Skating Skill Backward	SSkB	0.30	0.20	0.10	0.40	-0.10	-0.20	-0.30	
Level Copas Base	StCB	0.26	0.18	0.09	0.35	-0.09	-0.18	-0.26	
Level Copas 1	StC1	0.53	0.35	0.18	0.70	-0.18	-0.35	-0.53	
Level Copas 2	StC2	0.98	0.65	0.33	1.30	-0.33	-0.65	-0.98	
Arabesque Sequence	AbSq	LA SUMATORIA DEL VALOR DE CADA ARABESQUE							

DEDUCCIONES			
	DEBUTANTES	NOVATOS B Y NOVATOS A HASTA ESPOIR	NOVATO A MAYOR
VALOR	0.2	0.5	1

La deducción por vestuario y música si serán las descritas en el reglamento de Rollart.
La deducción por mala inscripción será de 0.5 puntos.