

11/12/24



**REGLAMENTO
NACIONAL
PATINAJE
ARTISTICO
AÑO 2025**

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	6
1.3	INSCRIPCIONES A COMPETICIONES	8
1.4	MÚSICA.....	9
1.5	HOJAS DE CONTENIDO DE PROGRAMAS.....	10
1.6	MODALIDADES	10
1.7	EFICIENCIAS Y CATEGORÍAS	11
1.8	SISTEMAS DE CALIFICACIÓN	14
1.9	ATENCIÓN DE RECLAMOS Y SOLICITUDES AL JUEZ ÁRBITRO.....	14
1.10	ASCENSOS, DESCENSOS, RECATEGORIZACIONES Y RESTRICCIONES.....	14
1.11	PODIOS Y EQUIPO CAMPEON	15
1.12	RANKING CLUBES Y DEPORTISTAS	17
1.13	PROCESO DE SELECCIÓN ECUADOR	18
1.14	TRANSMISIONES EN VIVO.....	18
1.15	INFRACCIONES.....	18
2	COPAS DE ESCUELAS	19
2.1	GENERALIDADES.....	19
2.2	EFICIENCIAS	20
2.3	GUÍA DE ASPECTOS PARA JUZGAMIENTO DE COPAS	25
3	RANKINGS NACIONALES, CAMPEONATOS NACIONALES, SELECTIVOS.....	29
3.1	FIGURAS OBLIGATORIAS.....	29
3.2	PATINAJE LIBRE.....	30
3.3	SOLO DANZA	31
4	ANEXO: POSICIONES	32
4.1	SIT EN DOS PIES (CARRITO EN DOS PIES)	32
4.2	SIT EN UN PIE (SHOOT THE DUCK)	32
4.3	FLAMINGO (GARZA).....	34
4.4	LUNGE (INDIO).....	34
4.5	HALF HYDROBLADE.....	35
4.6	EAGLE (ÁGUILA, MEDIA LUNA, CHUECO).....	36
4.7	CAMEL	38
4.8	INVERTED CAMEL	40
4.9	BRYANT.....	41
4.10	HYDROBLADE (SONJA, MUERTE DEL CISNE).....	41
4.11	SPLIT.....	42
4.12	TORSO	42
4.13	MEDIO SPLIT	43
4.14	CHARLOTTE (VERTICAL).....	43
4.15	BIELLMANN	44
4.16	FAN	44
4.17	GENERALIDADES DE LAS POSICIONES.....	45
5	ANEXO: PROTOCOLO Y CLARIFICACIONES DE LLAMADOS PARA COPAS DE PATINAJE ARTÍSTICO .	46
5.1	SSk F/B:	46
5.2	SCISSORS:.....	46
5.3	JUMPS AND HOPS.....	46
5.4	SPINS & SPIRALS	47
5.5	POSICIONES.....	47
5.6	REVIEW	49
5.7	ACLARACIONES	49
6	ANEXO: VALORES DE ELEMENTOS DE LIBRE NO ROLLART	51

REGLAMENTO PATINAJE ARTÍSTICO FEP 2025

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 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 Para los eventos de tipo Ranking y Campeonato Nacional, Se seguirán las reglas de vestuario de World Skate vigentes especificadas en el inciso 2.20 de las reglas para patinaje artístico GENERALES 2025, con excepción de la prohibición de plumas, flecos y las piedras pegadas. Se deberán cumplir todas las otras restricciones. Siempre recordando que los trajes tratan de magnificar una representación de un personaje o situación para una competición deportiva y no ser de show.
- 1.1.7 Para las copas de escuelas, se hace una excepción pudiendo usar trajes con reglas de años anteriores, pero siempre manteniendo la modestia y dignificando el deporte, utilizando un vestuario apropiado para una competición deportiva y no un show.
- 1.1.8 **PARA LAS FALTAS QUE SE PRESENTEN POR EL INCUMPLIMIENTO DE ESTE REGLAMENTO ASI COMO LAS FALTAS DE DISCIPLINA, 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 Copa de Escuelas, 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 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.
- 1.2.5 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.
- 1.2.6 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.
- 1.2.7 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 la resolución de esta petición.
- 1.2.8 Para asistir a eventos internacionales, los deportistas deben asistir a todos los eventos nacionales. Si los eventos se dan previos al inicio del año de competencias, se tomarán en cuenta los eventos del año inmediatamente anterior. Si el calendario esta con competencias pendientes, deberá asistir a las competencias del año en curso.
- 1.2.9 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.

- 1.2.10 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.
- 1.2.11 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.
- 1.2.12 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.
- 1.2.13 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.
- 1.2.14 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.
- 1.2.15 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

- 1.2.16 Para las Copas de Escuelas, se permitirán entrenadores que no estén avalados por la FEP para dirigir deportistas con un máximo de tolerancia de un año para poder obtener su acreditación.
- 1.2.17 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.
- 1.2.18 Así mismo los clubes, entrenadores y deportistas afiliados a la FEP no podrán participar en eventos no avalados por esta institución.

1.2.19 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.

1.2.20 Los oficiales técnicos no podrán REGISTRARSE COMO ENTRENADORES DE FEP O PRESENTAR DEPORTISTAS EN EVENTOS A NIVEL NACIONAL por al menos dos (2) años desde su última participación dentro del panel.

***Excepción:** Para la regla que antecede existirá excepciones analizadas por la comisión técnica en una competencia específica que exista un déficit para completar un panel de jueces. Una vez revisado que no exista conflicto de intereses en la categoría/eficiencia, un entrenador/monitor que ya tenga acreditaciones como oficial técnico y no tenga deportistas suyos involucrados directamente en las categorías a juzgar, podrá ser convocado como parte del panel una vez aprobado por la FEP. Los entrenadores de la competencia serán informados con anticipación si se da esta decisión buscando siempre la mayor transparencia en el proceso.

1.2.21 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. Para chequeos internacionales deberán seguirse las reglas de World Skate vigentes en el Reglamento General, inciso 2.37.

1.2.22 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.

1.3 INSCRIPCIONES A COMPETICIONES

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 este cambio, aparte del valor ajustado a extraordinario, será del 50% del valor de la inscripción extraordinaria. Este tipo de cambios se podrá realizar máximo 5 días previos al inicio del día del evento marcado en la convocatoria.
- 1.3.11 Si por alguna razón de FUERZA MAYOR, no prevista en este reglamento, previa entrega expresa de los descargos pertinentes, 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 MÚSICA

- 1.4.1 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.
- 1.4.2 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 2025 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

1.4.3 Deberá ser presentado en formato mp3.

1.4.4 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.

1.5 HOJAS DE CONTENIDO DE PROGRAMAS

1.5.1 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.

1.5.2 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.

1.5.3 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.

1.5.4 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.

1.6 MODALIDADES

1.6.1 MODALIDAD

1.6.1.1 Figuras.

1.6.1.2 Libre.

1.6.1.3 Solo danza

1.6.2 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. Esta modalidad comenzará en etapa de exhibición sin recibir medallas, ni lugares.

1.6.3 Para abrir una prueba en etapa de exhibición, se requerirán un mínimo de 5 deportistas inscritos para modalidades individuales o 3 equipos en modalidades de parejas de alto, parejas de danza, show y precisión. Para completar la prueba

de exhibición se podrán unificar categorías para lograr completar la cantidad de deportistas y se pasara a etapa de competencia cuando se vea un crecimiento sostenido de la modalidad previa aprobación de la comisión técnica.

1.7 EFICIENCIAS Y CATEGORÍAS

1.7.1 EFICIENCIAS

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

1.7.1.1 COPA DE ESCUELAS:

- Inicial
- Debutante
- Novatos C
- Novatos B

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

- EFICIENCIAS PRE PROMOCIONALES
 - Novatos A (libre)
 - Pre Promo (libre y figuras)
- EFICIENCIAS PROMOCIONALES
 - Básica (libre, figuras y danza)
 - Intermedia (libre, figuras y danza)
- EFICIENCIA WORLD SKATE (libre, figuras y danza)

1.7.2 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 MAYOR como la agrupación de las categorías Cadete, Youth, Junior y Senior desde la eficiencia Debutante hasta Pre Promo. Básica e Intermedia comprenderá solo la unión de Youth, Junior y Senior

1.7.2.1 MODALIDAD FIGURAS

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

1.7.2.2 MODALIDAD LIBRE

EDAD	INICIAL	DEBUTANTE	NOVATO C - B - A	PRE PROMO	BÁSICA	INTERMEDIA	WORLD SKATE
5 años y <	MICRO TOT	MICRO TOT					
6 y 7 años	PRE TOT	PRE TOT					
8 y 9 años	TOT	TOT	TOT			TOT	TOT
10 y 11 años	MINI	MINI	MINI		MINI	MINI	MINI
12 y 13 años	ESPOIR	ESPOIR	ESPOIR	ESPOIR	ESPOIR	ESPOIR	ESPOIR
14 y 15 años					CADETE	CADETE	CADETE
16 años		MAYOR	MAYOR	MAYOR	MAYOR	MAYOR	YOUTH
17 - 18 años							JUNIOR
19 años y >							SENIOR

1.7.2.3 MODALIDAD DANZA

Esta modalidad se competirá durante el año 2025 basados en el reglamento de World Skate y las categorías se abrirán de acuerdo con la cantidad de participantes por prueba que deberá ser mínimo 3. Si existe algún caso excepcional, la comisión técnica será la encargada de analizar y otorgar el aval para abrir la categoría.

1.7.3 CATEGORÍAS DESIERTAS

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

1.7.3.2 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.

1.7.3.3 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.

1.7.3.4 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	12	9
NOVATO A	TOT - MINI - ESPOIR	12	9
NOVATO A	MAYOR	20	17
PRE PROMO	ESPOIR	20	17
PRE PROMO	MAYOR	21	18
BÁSICA	MINI	20	17
BÁSICA	ESPOIR	21	18
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	65	55
WORLD SKATE	CADETE	85	70
WORLD SKATE	YOUTH -JUNIOR DAMAS	100	85
WORLD SKATE	YOUTH -JUNIOR VARONES	100	90
WORLD SKATE	SENIOR DAMAS	110	95
WORLD SKATE	SENIOR VARONES	125	105

1.8 SISTEMAS DE CALIFICACIÓN

1.8.1 Para la eficiencia INICIALES: La comisión técnica avisará el sistema de calificación que será basado en la calidad de ejecución, filo, inclinación, postura, desplazamiento, velocidad, control, estabilidad.

1.8.2 Sistema White: figuras

1.8.3 Sistema Rollart: libre, solo danza.

1.9 ATENCIÓN DE RECLAMOS Y SOLICITUDES AL JUEZ ÁRBITRO

1.9.1 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.

1.9.2 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.

1.9.3 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.

1.9.4 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.

1.9.5 Serán permitidos únicamente reclamos bajo las reglas World Skate vigentes.

1.10 ASCENSOS, DESCENSOS, RECATEGORIZACIONES Y RESTRICCIONES

1.10.1 Se permite saltarse eficiencias SIN LIMITE a una de mayor dificultad si el patinador está listo.

1.10.2 Los patinadores podrán competir una sola vez en las eficiencias Inicial y debutante.

1.10.3 Los patinadores que ocupen los 3 (tres) Lugares del PODIO (ORO, PLATA y BRONCE) solo podrán competir 1 (una) vez en cada eficiencia de 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.

- 1.10.4 Para las eficiencias desde Novato B mayor, Novato A, Pre Promo, 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 colocaría al final de la clasificación. Si han quedado en el podio pero no han sobrepasado el mínimo para la medalla de oro podrán permanecer en la misma eficiencia.
- 1.10.5 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.
- 1.10.6 **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.
- 1.10.7 Esta regla no aplica para ninguna de las eficiencias debutantes donde no se podrá bajar de eficiencia.
- 1.10.8 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.
- 1.10.9 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.

1.11 PODIOS Y EQUIPO CAMPEON

- 1.11.1 Los podios premiados serán del 1ro al 3er puesto, salvo disposición de la FEP.
- 1.11.2 Los resultados anunciados son provisionales hasta que no sean auditados por el panel técnico. En caso de existir un error, este se corregirá previo a la premiación. Una vez realizada la premiación no habrá cambios.

- 1.11.3 Los podios para los eventos de Ranking y Nacionales serán unisex en los eventos desde promocionales (pre promo, básica e intermedia) y se premiara por separado en los eventos de eficiencia World Skate.
- 1.11.4 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 B 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.
- 1.11.5 En la eficiencia INICIALES siempre se competirá y se premiará en modalidad UNISEX.
- 1.11.6 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.
- 1.11.7 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.
- 1.11.8 Equipo campeón Rankings Nacionales: se premiará como club campeón, vicecampeón y tercer lugar, 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/escuelas participando según sea el formato del campeonato:

RANKING, CAMPEONATO NACIONAL

EFICIENCIA	ORO	PLATA	BRONCE
NOVATO A	0.5		
PRE PROMO	0.5	-	-
BASICA	2	1	0.5
INTERMEDIA (excl. MAYORES)	4	2	1
WORLD SKATE	6	3	1.5

La prueba INTERMEDIA MAYORES no sumara puntos.

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

1.12 RANKING CLUBES Y DEPORTISTAS

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

1.12.2 El ranking de clubes se calculará en base a las posiciones conseguidas por cada uno de los clubes a lo largo de las competencias interclubes 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.

1.12.3 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	-

- 1.12.4 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.

1.13 PROCESO DE SELECCIÓN ECUADOR

- 1.13.1 Se realizarán eventos selectivos para los diferentes campeonatos oficiales internacionales de donde saldrá la selección de Ecuador para las categorías Junior y Senior. Esto se avisará en las convocatorias de los diferentes eventos nacionales.
- 1.13.2 Los deportistas que lleguen a los puntajes mínimos requeridos contarán con el aval técnico de la FEP que cubrirá los gastos de su participación.
- 1.13.3 Estos puntajes mínimos corresponden a los valores del puntaje mínimo para la medalla de oro de las categorías desiertas del inciso 1.7.3.4 de este reglamento.
- 1.13.4 Los deportistas que no lleguen a los puntajes mínimos o que sean de categorías menores podrán solicitar el aval deportivo para participar en estos eventos siempre que queden cupos disponibles luego de tomar en cuenta los deportistas con avales técnicos. Estos deportistas deberán cubrir sus gastos para asistir a los eventos, salvo disposición de la FEP.
- 1.13.5 No se otorgarán avales en modalidades que no se compiten de manera oficial en los campeonatos nacionales.

1.14 TRANSMISIONES EN VIVO

- 1.14.1 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.

1.15 INFRACCIONES

- 1.15.1** 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 Se podrá usar cualquier tipo de patín para la eficiencia inicial (in line, Cuads, Hockey, etc....)
- 2.1.3 Para la eficiencia DEBUTANTES el bono por más de 6 revoluciones en los SPIN no será llamado por tanto no existirá dicha bonificación.
- 2.1.4 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.
- 2.1.5 Los Componentes de impresión artística para estas eficiencias serán 3: Skating skills/transitions, performance y Choreography.
- 2.1.6 Los componentes de impresión artística para estas eficiencias calificarán sobre 3 (tres) en estas categorías.
- 2.1.7 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

- 2.1.8 Una secuencia de ARABESQUES (ArSq), es una serie de dos a tres arabesques. Para que sea llamado, deberá tener las siguientes características:
 - 2.1.8.1 Un cambio de pie
 - 2.1.8.2 Dos posiciones confirmadas (sostenidas al menos 2 segundos en cada una para ser llamadas).
 - 2.1.8.3 Máximo 3 pasos de conexión entre arabesques.
- 2.1.9 El elemento denominado SKATING SKILLS (habilidades de patinaje) se refiere a cruces hacia ambos lados hacia adelante o atrás empezando en un extremo del

eje largo, recorriendo un patrón en forma de “S” y terminando en el otro extremo del eje largo con cruces consecutivos y para para que sea confirmado aparte de las características básicas descritas anteriormente, el patinador debe presentar cruces claros sin el uso de frenos.

2.1.10 El elemento denominado SCISSORS se refiere al desplazamiento hacia atrás utilizando ambas piernas realizando empujes simétricos en línea recta (limones, tijeras, burbujas, globos, abre y cierra) empezando en una esquina de la pista y recorriendo un patrón en diagonal hasta cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes de la diagonal de la pista. Para que sea confirmado aparte de las características básicas descritas anteriormente, el patinador debe utilizar las dos piernas de manera simétrica sin el uso del freno.

2.1.11 No se permiten posiciones difíciles de los giros, solo se usarán las posiciones básicas.

2.1.12 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 INICIALES

Categorías: Micro Tot, Pre-Tot, Tot, Mini, Espoir.

Tiempo: No existe una restricción de tiempo para cubrir con el recorrido del circuito

Música: Se utilizaran tres pistas por categoría que serán compartidas previamente por canales oficiales de la FEP.

Descripción: La competencia se desarrolla en un solo circuito de habilidades que incluye dificultades prácticas para desarrollar la técnica y las capacidades específicas que requiere el deporte. El Juez marca el inicio del circuito, controlando que se cumplan las reglas indicadas a continuación:

- El deportista debe partir desde una posición inicial estática.
- El primer movimiento de partida de los dos pies debe hacerse hacia la línea de partida.
- La posición del cuerpo respecto a la línea de partida es la que se utiliza en figura 1, hombros y caderas en paralelo de frente.
- Debe partir por señal de pito del Juez de salida.

PENALIZACIONES DE CIRCUITO DE HABILIDADES:

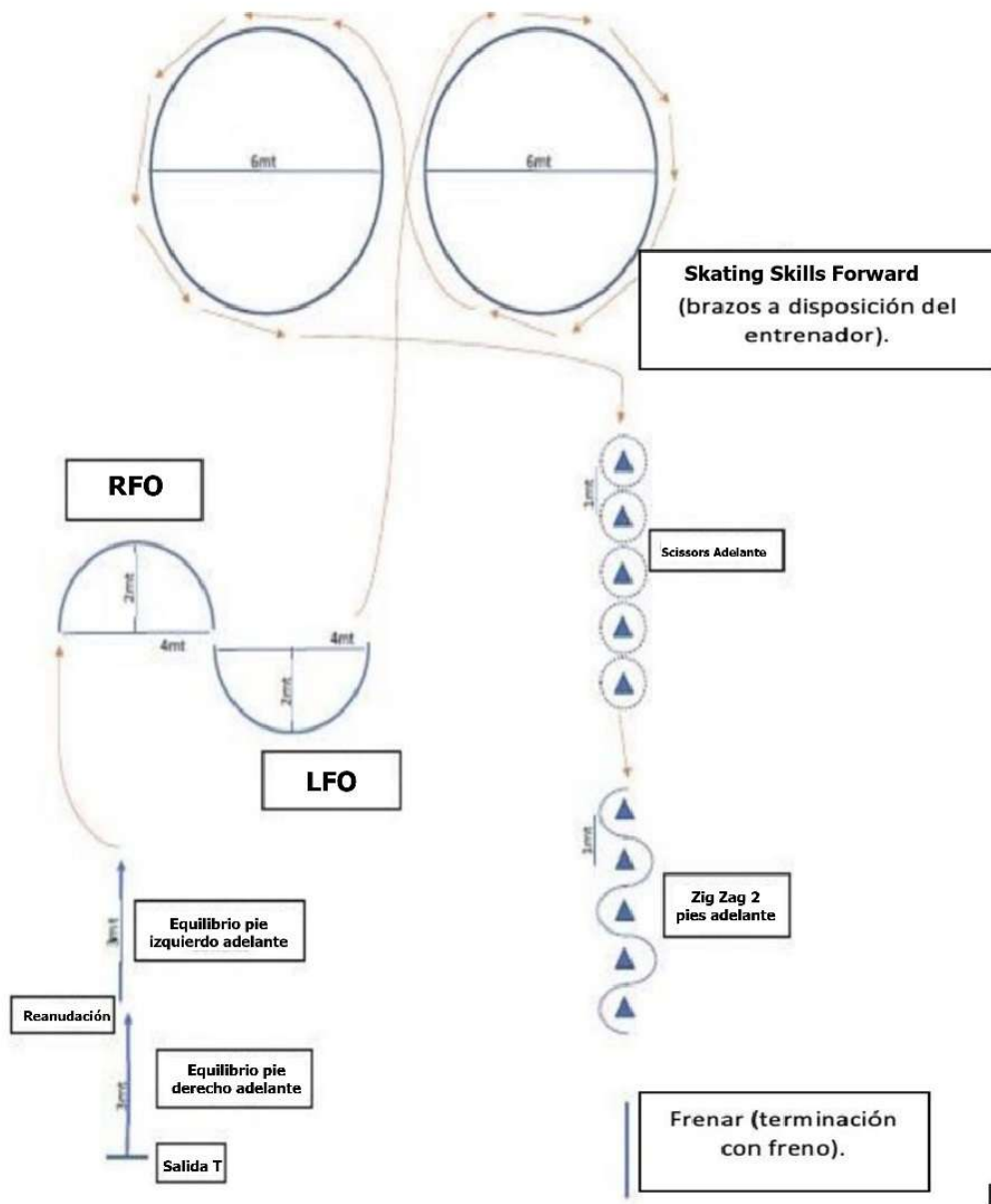
Se establecen faltas menores y faltas mayores sobre las ejecuciones en el circuito de habilidades

FALTAS MENORES: Las siguientes son consideradas faltas menores dentro del circuito y aplicara -0.2 por cada falta:

- Tocar un cono
- Evadir un cono
- Apoyar el freno en alguna parte del recorrido,
- Caída

FALTAS MAYORES: Las siguientes son consideradas faltas mayores dentro del circuito y aplicara -0.5 por cada falta:

- Salida principal con apoyo de freno
- Elemento no realizado.



2.2.2 EFICIENCIA DEBUTANTE

Categorías: Pre Tot, tot

Tiempo: 1.30 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- Habilidades obligatorias:
 - Elemento Skating Skills Forward (adelante).
 - Elemento Scissors Backwards (hacia atrás).

- **Posiciones:**
 - Cuatro (4) posiciones sin combinar.
 - Es obligatorio presentar mínimo una posición en cada espacio corporal, alto, medio y bajo. En caso de faltar algún espacio corporal, se contará como MISSING ELEMENT. La posición de exceso en un espacio corporal se marcará con *.
 - Las posiciones prohibidas: Torso, Biellmann, Fan, Charlotte, Split, Hydroblade, Sit Forward, Sit Sideways, Camel Sideways, Camel Lay Over, Ina Bauer, Hackenmond, Invertido.

No se permite:

Brincos o saltos.

Las posiciones ejecutadas con deslizamiento hacia atrás.

Categorías: Mini, Espoir, Mayor.

Tiempo: 1.30 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- Habilidad obligatoria:
 - Elemento Skating Skills Forward (adelante)
 - Elemento Scissors Backwards (hacia atrás).

- **Posiciones:**
 - Cuatro (4) posiciones sin combinar.
 - Es obligatorio presentar mínimo una posición en cada espacio corporal, alto, medio y bajo. En caso de faltar algún espacio corporal, se contará como un MISSING ELEMENT.
 - Las posiciones prohibidas: Torso, Biellmann, Fan, Charlotte, Split, Hydroblade, Sit Forward, Sit Sideways, Camel Sideways, Camel Lay Over, Ina Bauer, Hackenmond, Invertido.

- Giros permitidos:
 - 2 giros Upright (parado, vertical o alta) en dos pies, aunque su intento haya sido fallido. Entrada libre sin combinar

No se permite:

Brincos o saltos.

Las posiciones ejecutadas con deslizamiento hacia atrás.

Upright Heel en dos pies.

2.2.3 EFICIENCIA NOVATOS C

Categorías: Tot, Mini, Espoir.

Tiempo: Máximo 2:00 minutos

Programa máximo:

- Habilidades obligatorias:
 - Elemento Skating Skills Forward (Adelante).
- Posiciones permitidas:
 - Máximo 4 posiciones que cumplan con los siguientes requerimientos:
 - Al menos una posición en cada espacio corporal sin combinar (alta, media y baja).
 - Al menos dos posiciones deben ejecutarse con cada pie de base (dos con pie de base derecho y 2 con pie de base izquierdo).
- Brincos permitidos:
 - 1 HOP DE MEDIA VUELTA, en cualquier dirección (máximo 1). En caso de tener más de un hop, solo será llamado el primer intento.
- Spiral:
 - Un SPIRAL, cualquier filo, dirección y sentido.
- Giros permitidos:
 - Máximo 1 giro Upright (parado, vertical o alta) en dos pies, aunque su intento haya sido fallido. Entrada libre sin combinar
- Trabajo de pie:
 - Una secuencia de pasos nivel 1. Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar uno de cada uno de estos tres (3) pasos, distintos: Cross in Front, Chasse y Swing. Se podrán realizar un máximo de dos de cada uno de estos pasos pudiendo realizar también otros pasos en la secuencia. Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Sin tiempo límite.

No se permite:

Saltos.

Categoría: Mayor.

Tiempo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- Habilidades obligatorias:
 - Elemento Skating Skills Backward (atrás).
- Posiciones obligatorias:
 - 1 secuencia de Arabesques (máximo 3 posiciones).
 - Al menos un Arabesque deberá ser ejecutado con pie diferente (dos con el pie de base derecho y 1 con izquierdo o viceversa)
- Saltos permitidos:
 - Máximo 2 saltos de Waltz.
- Giros permitidos:
 - Giros Upright (parado, vertical o alta) en dos pies (máximo 2) entrada libre, sin combinar.

- Trabajo de pie:
 - Una secuencia de pasos nivel 1. Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar 4 pasos o giros diferentes de los 5 de la siguiente lista: Cross en cualquiera de sus variantes, Chasse, Swing, Mohawk horario, Mohawk antihorario. Se podrán realizar un máximo de dos de cada uno de estos 5 pasos pudiendo realizar también otros pasos en la secuencia.
 - Además de 2 Body Movements en diferente espacio corporal.
 - Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Sin tiempo límite.

2.2.4 EFICIENCIA NOVATOS B

Categorías: Tot, Mini, Espoir.

Tiempo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- Habilidades obligatorias:
 - Elemento Skating Skills Backward (atrás).
- Posiciones obligatorias:
 - 1 secuencia de Arabesques (máximo 3 posiciones).
 - Al menos un Arabesque deberá ser ejecutado con pie diferente (dos con el pie de base derecho y 1 con izquierdo o viceversa)
- Saltos permitidos:
 - Máximo 2 saltos de Waltz.
- Giros permitidos:
 - Giros Upright (parado, vertical o alta) en dos pies (máximo 2) entrada libre, sin combinar.
- Trabajo de pie:
 - Una secuencia de pasos nivel 1. Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar 4 pasos o giros diferentes de los 5 de la siguiente lista: Cross en cualquiera de sus variantes, Chasse, Swing, Mohawk horario, Mohawk antihorario. Se podrán realizar un máximo de dos de cada uno de estos 5 pasos pudiendo realizar también otros pasos en la secuencia.
 - Además de 2 Body Movements en diferente espacio corporal.
 - Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Sin tiempo límite.

Categorías: Mayor.

Tiempo máximo: 2 minutos 5 segundos.

Programa máximo:

- Saltos permitidos:
 - Se podrá realizar un máximo de cinco saltos de máximo una rotación entre solos y combinados. Solo están permitidos los siguientes saltos: salto de Waltz, Toe Loop y Salchow.

- o Salto de Waltz, mínimo 1 obligatorio.
- o 1 combinación de dos (2) saltos
- o Se podrá ejecutar máximo dos (2) salto de la misma denominación. Si se realiza más de un salto de la misma denominación, al menos uno debe ser combinado.
- Giros permitidos:
 - o Solo giros sueltos (máximo 2)
 - o Solo en posición Upright (parado, vertical o alta) y deben ser de diferentes filos
- Trabajo de pie:
 - o 1 secuencia de pasos nivel 1. Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar 3 pasos o giros diferentes de los 4 de la siguiente lista: Cross en cualquiera de sus variantes, tres externo, tres interno, Mohawk abierto.
 - o Además de 2 Body Movements en diferente espacio corporal.
 - o Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Máximo 30 segundos.
- Elemento Obligatorio:
 - o 1 secuencia de Arabesques (mínimo 2 máximo 3). Al menos un Arabesque deberá ser ejecutado con pie diferente (dos con el pie de base derecho y 1 con izquierdo o viceversa)

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
Buen control, fluidez y ejecución sin esfuerzo durante las todas las fases del elemento
Aplica criterios de los features del reglamento World Skate FREE SKATING sección JUMPS

SPIRALS & SPINS
Aplica criterios de los features del reglamento World Skate FREE SKATE sección SPINS
Para giros upright 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

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 espacio 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
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)

SCISSORS (Sc)
Buena flexión y extensión de las piernas durante los empujes
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 la ejecución
Simetría de las dos piernas durante los empujes
Unir la ejecución del elemento con la estructura musical de manera intencional

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

Scissors (Sc)			
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)	-2 a -3
		Empujes poco profundos o incompletos	-1 a -2
		No hay fluidez, velocidad y capacidad de aceleración	-2

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.
- ❖ **Footwork Sequence:** Para ser llamado el Footwork Sequence la ejecución de los pasos y giros debe ser clara cumpliendo con las características técnicas mínimas del giro/filo/paso. Si la secuencia 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 $\frac{3}{4}$ 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 PROMO

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 Novatos A en las categorías Tot, Mini, Espoir
- 3.2.1.3 Para la eficiencia Novatos A, categorías TOT, MINI y ESPOIR, respecto a los giros obligatorios, se especifica que los giros deben ser de diferente filo. Si se ejecuta el mismo giro (del mismo pie y filo), el giro repetido será llamado, ocupará casilla, pero no tendrá valor técnico pues se marcará con asterisco (*).

3.2.2 EFICIENCIAS PRE PROMOCIONALES

3.2.2.1 EFICIENCIA NOVATOS A

Categorías: Tot, Mini, Espoir.

Tiempo máximo: 2 minutos 5 segundos.

Programa máximo:

- Saltos permitidos:
 - o Se podrá realizar un máximo de cinco saltos de máximo una rotación entre solos y combinados. Solo están permitidos los siguientes saltos: salto de Waltz, Toe Loop y Salchow.
 - o Salto de Waltz, mínimo 1 obligatorio.
 - o 1 combinación de dos (2) saltos
 - o Se podrá ejecutar máximo dos (2) salto de la misma denominación. Si se realiza más de un salto de la misma denominación, al menos uno debe ser combinado.
- Giros permitidos:
 - o Solo giros sueltos (máximo 2)
 - o Solo en posición Upright (parado, vertical o alta) y deben ser de diferentes filos
- Trabajo de pie:
 - o 1 secuencia de pasos nivel 1. Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar 3 pasos o giros diferentes de los 4 de la siguiente lista: Cross en cualquiera de sus variantes, tres externo, tres interno, Mohawk abierto.
 - o Además de 2 Body Movements en diferente espacio corporal.
 - o Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Máximo 30 segundos.
- Elemento Obligatorio:
 - o 1 secuencia de Arabesques (mínimo 2 máximo 3). Al menos un Arabesque deberá ser ejecutado con pie diferente (dos con el pie de base derecho y 1 con izquierdo o viceversa)

Categorías: Mayor

Se competirá con las reglas de Promocional Basic MINI de WS.

3.2.2.2 EFICIENCIA PRE PROMO

Categorías: Espoir

Se competirá con las reglas de Promocional Basic MINI de WS.

Categorías: Mayor

Se competirá con las reglas de promotional basic ESPOIR de WS

3.2.3 EFICIENCIAS PROMOCIONALES BÁSICA E INTERMEDIA Y EFICIENCIA WORLD SKATE, EN TODAS LAS CATEGORÍAS.

Seguirán las reglas de World Skate para cada eficiencia y categoría

3.3 SOLO DANZA

3.3.1 Seguirán las reglas de World Skate para cada eficiencia y categoría

4 ANEXO: POSICIONES

A continuación, describiremos algunos de ellos. Para más posiciones 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. Espacio: Bajo



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. Espacio: Bajo



1.1.1 Variaciones de Sit en un pie

- 1.1.1.1 **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. Espacio: Bajo



- 1.1.1.2 **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. Espacio: Bajo



- 1.1.1.3 **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. Espacio: Bajo



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. Espacio: Alto



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. Espacio: alto



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. Espacio: medio



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. Espacio: medio



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. Espacio: alto



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. Espacio: medio



- 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.
Espacio: Bajo



- 4.6.1.3 **Hackenmond:** 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. Será premiado con mayor crédito el ejercicio que logre extender las piernas de tal manera que queden lo más paralelas a la superficie de la pista. 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 espacio bajo, al ejecutarla en espacio alto deberá tener QOE -3. Espacio: Bajo



- 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. Espacio: medio



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. Espacio: medio



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. Espacio: medio



4.7.1.2 **Camel Kerrigan:** Este ejercicio es igual que el 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. Espacio: medio



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). Espacio: medio



- 4.7.1.4 **Camel Sideways:** Este ejercicio es igual que el 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. Espacio: medio



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. Espacio: medio



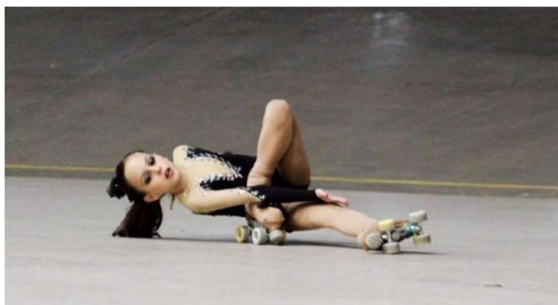
4.9 Bryant

Es un camel invertido con la pierna libre agarrada con una o dos manos. Los hombros deben estar hacia el techo y a la misma altura que las caderas o más abajo. Espacio: medio



4.10 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. Espacio: bajo



4.11 Split

En este ejercicio se eleva una pierna tomándola y sosteniéndola del patín hasta llevarla por delante o por un costado hacia el espacio 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. Espacio: alto



4.12 Torso

En este ejercicio muy parecido al Split, el patinador debe estar completamente en posición Split con el torso en el espacio 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. Espacio: medio o alto (a favor del patinador)



4.13 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. Espacio: medio



4.14 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). Espacio: bajo o alto (a favor del patinador)



4.15 Biellmann

Esta posición se ejecuta elevando y sosteniendo, 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. 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. Espacio: alto



4.16 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. Plano: alto



4.17 GENERALIDADES DE LAS POSICIONES

- 4.17.1 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.
- 4.17.2 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.
- 4.17.3 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.
- 4.17.4 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.
- 4.17.5 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: 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:

5.1 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. Cruces claros sin freno

5.2 SCISSORS:

Puntos de Control para confirmar el elemento:

- Utilizar ambas piernas realizando empujes simétricos en línea recta.
- Empezar en una esquina de la pista y recorriendo un patrón en diagonal hasta cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes de la diagonal de la pista.
- El patinador debe utilizar las dos piernas de manera simétrica sin el uso del freno.

5.3 Jumps and Hops

Hop con rotación:

Elemento+Rotación+Confirmación

Hop Rotation Confirmed

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

5.4 Spins & Spirals

El panel técnico deberá contabilizar las rotaciones del Spiral desde que el patinador alcanza un punto estacionario con la pierna de base y empieza a pivotar. Para ser confirmado el spiral, 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 toe-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.

*En DEBUTANTES el bono por revoluciones no será llamado ni otorgado.

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.

5.5 Posiciones

Para determinar el balance de pies en el requerimiento de las posiciones, 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 marcará 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 espacios corporales se cumpla o en su defecto se marque la deducción por MISSING ELEMENT.

*La posición en exceso de plano adicional al missing element por espacios corporales faltantes, se marcará con * y no tendrá valor, pero ocupará casilla.

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

Si un patinador ejecuta exceso de espacios corporales, la posición de plano en exceso se marcará con asterisco por el panel técnico y no tendrá valor.

Ej.- En DEBUTANTE el patinador ejecuta: 1 Flamingo (alta) + 1 Eagle (alta) + 1 Sit 1pie (baja) + 1 Sit 2 pies (baja) + Hydroblade* (baja) + Camel (media). En este caso tiene

penalización por missing element (Plano medio) y el Hydrobale al ser posición con plano en exceso se marcará con (*).

El intento de half split que supere el nivel permitido y se llame como SPLIT en DEBUTANTE 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 espacios corporales 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 no 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

5.6 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.

5.7 Aclaraciones

- **Para confirmar las posiciones que estén descritas en el protocolo del Reglamento de Worldskate, se usaran los key points estipulados en ese documento dentro del protocolo del panel técnico.**
- **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 y sea un claro intento de Biellman mal ejecutado será llamado **NO POSITION**.
- **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, 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 donde se requiera Skating Skill Backward, si el patinador ejecuta el Skating Skills Forward será llamado como tal con un * y 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 podrá confirmarse o no con un YES/NO hasta llegar a confirmar al final del elemento el nivel otorgado de la StSq.

6 ANEXO: VALORES DE ELEMENTOS DE LIBRE NO ROLLART

POSITIONS & HOPS									
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 Forward	PCF	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	
Ina Bauer	PInFI	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	PC	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	PIn	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	
Bryant	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
Hop Rot	HRT	0.19	0.13	0.06	0.25	-0.06	-0.13	-0.19	

SPINS & SPIRALS								
Element	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3
No Spin	NS	0	0	0	0	0	0	0
Inside SPIRAL	IS	0.15	0.1	0.05	0.2	-0.05	-0.1	-0.15
Outside SPIRAL	OS	0.23	0.15	0.08	0.3	-0.08	-0.15	-0.23
Upright (2 foot) spin (8 wheels)	U2	0.15	0.1	0.05	0.2	-0.05	-0.1	-0.15
Upright (2 foot) toe/heel spin	U2TH	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
SKILLS & STEPS								
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	0.3	-0.08	-0.15	-0.23
Skating Skill Backward	SSkB	0.3	0.2	0.1	0.4	-0.1	-0.2	-0.3
Level Novato Base	StCB	0.26	0.18	0.09	0.35	-0.09	-0.18	-0.26
Level Novato 1	StC1	0.53	0.35	0.18	0.7	-0.18	-0.35	-0.53
Arabesque Sequence	AbSq	SUMATORIA DE VALOR DE CADA ARABESQUE						
Scissors	Sc	0.15	0.1	0.05	0.2	-0.05	-0.1	-0.15

DEDUCCIONES			
	DEBUTANTES Y NOVATOS C HASTA ESPOIR	DE NOVATOS C MAYORES HASTA 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.