

FEB 10/2026



**REGLAMENTO
NACIONAL
PATINAJE
ARTISTICO
AÑO 2026**

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	9
1.4	MÚSICA.....	10
1.5	HOJAS DE CONTENIDO DE PROGRAMAS.....	10
1.6	MODALIDADES	11
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.....	15
1.11	PODIOS Y EQUIPO CAMPEON	16
1.12	RANKING CLUBES Y DEPORTISTAS	17
1.13	TRANSMISIONES EN VIVO Y DERECHOS DE IMAGEN	18
1.14	INFRACCIONES.....	18
2	COPAS DE ESCUELAS	19
2.1	GENERALIDADES.....	19
2.2	EFICIENCIAS	21
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, VARIACIONES DIFÍCILES & ELEMENTOS ARTÍSTICOS	32
4.1	POSICIÓN BASE:	32
4.2	VARIACIONES DE POSICIONES BASE:	33
4.3	GENERALIDADES DE LAS POSICIONES:.....	38
5	ANEXO: PROTOCOLO Y CLARIFICACIONES DE LLAMADOS PARA COPAS DE PATINAJE ARTÍSTICO	39
5.1	SSk F/B:	39
5.2	SCISSORS:.....	39
5.3	POSICIONES.....	40
5.4	REVIEW	41
5.5	ACLARACIONES	41
6	ANEXO: VALORES DE ELEMENTOS DE LIBRE NO ROLLART	43
7	ARTISTIC ELEMENTS:.....	44
7.1	SIT EN DOS PIES (CARRITO EN DOS PIES)	44
7.2	LUNGE (INDIO).....	44
7.3	ARCHED LUNGE	45
7.4	HALF HYDROBLADE.....	45
7.5	EAGLE (ÁGUILA, MEDIA LUNA, CHUECO).....	46
7.6	SPREAD EAGLE (ÁGUILA EXTENDIDA)	46
7.7	HALF HACKENMOND:.....	47
7.8	HACKENMOND:.....	47
7.9	INA BAUER:.....	48
7.10	HYDROBLADE (SONJA, MUERTE DEL CISNE)	48
7.11	CHARLOTTE (VERTICAL).....	49
7.12	FAN	49

REGLAMENTO PATINAJE ARTÍSTICO FEP 2026

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 las 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 3.9 de las reglas para patinaje artístico GENERALES 2026, 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 **su primera competencia del año en curso.**
- 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 realizar competencias y capacitaciones donde se inviten a participar deportistas de otros clubes o escuelas, se deberá solicitar el aval de la FEP para cada evento.**
- 1.2.9 Para contar con el aval de la FEP 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. Si aun así se asiste, el club o deportista según sea el caso tendrá una penalización como se indica en el artículo 47 del Código Disciplinario y De Erradicación de la Violencia de Genero De La Federación Ecuatoriana de Patinaje vigente.

- 1.2.10 Si por razones de fuerza mayor no se puede asistir a los eventos nacionales, deberá presentarse los descargos previo al inicio del evento y deberán inscribirse al evento para que consten en los registros de inscripción para poder dar avales futuros de ser el caso. Esto no aplica para los deportistas que residan en otros países, tal como lo indica la norma de criterios de selección.
- 1.2.11 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.
- 1.2.12 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.
- 1.2.13 Los entrenadores deberán rendir un examen 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.
- 1.2.14 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.
- 1.2.15 Los entrenadores que ya hayan completado el nivel máximo de entrenadores deberán hacer el curso de capacitación ya sin rendición de exámenes para poder ser acreditados por la FEP.
- 1.2.16 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.
- 1.2.17 Esta acreditación se realizará por niveles según la calificación obtenida y se clasificaran según los siguientes parámetros:

DANZA:

Nivel 1: todas las eficiencias

LIBRE:

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

- 1.2.18 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.
- 1.2.19 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.
- 1.2.20 Así mismo los clubes, entrenadores y deportistas afiliados a la FEP no podrán participar en eventos no avalados por esta institución.
- 1.2.21 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.
- 1.2.22 La FEP estará en total libertad de convocar a los oficiales técnicos que considere pertinentes, en beneficio de la realización de los eventos del calendario, los deportistas, el resto de los oficiales técnicos y demás involucrados en el evento.
- 1.2.23 Está prohibido consumir bebidas alcohólicas y demás estupefacientes en cualquier evento organizado o avalado por la FEP.
- 1.2.24 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.

- 1.2.25 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 6.5.
- 1.2.26 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 deposito 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 **a no ser que la convocatoria lo especifique.**
- 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 2026 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:

- 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 Y DANZA

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

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 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	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	MINI	25	22
INTERMEDIA	ESPOIR	27	24
INTERMEDIA	CADETE	30	25
INTERMEDIA	JUNIOR - SENIOR	31	27
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

PARA FIGURAS:

Para todas las categorías:

MEDALLA DE ORO: promedio mínimo de 6.0.

MEDALLA DE PLATA: promedio mínimo de 5.0.

PARA SOLO DANCE:

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
BÁSICA	ESPOIR	30	25
BÁSICA	CADETE	30	25
BÁSICA	YOUTH	35	30
BÁSICA	JUNIOR	35	30
BÁSICA	SENIOR	35	30
INTERMEDIA	MINI	27	23
INTERMEDIA	ESPOIR	30	25
INTERMEDIA	CADETE	38	33
INTERMEDIA	YOUTH	57	45
INTERMEDIA	JUNIOR	55	50
INTERMEDIA	SENIOR	55	50
WORLD SKATE	MINI	40	35
WORLD SKATE	ESPOIR	60	55
WORLD SKATE	CADETE	90	80
WORLD SKATE	YOUTH	90	80
WORLD SKATE	JUNIOR	105	95
WORLD SKATE	SENIOR	125	90

1.8 SISTEMAS DE CALIFICACIÓN

1.8.1 Sistema White: figuras

1.8.2 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 acercarse 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 la eficiencia 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 colocará 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 premiará 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 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.

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.

1.11.6 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 (excluye 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 TRANSMISIONES EN VIVO Y DERECHOS DE IMAGEN

1.13.1 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.

1.13.2 Al inscribirse en los eventos organizados por la FEP, se autoriza el uso de imagen en fotografías y videos de los deportistas, entrenadores y delegados para usos oficiales de la FEP.

1.14 INFRACCIONES

1.14.1 En caso de cometimiento de algún tipo de infracción durante el tiempo que dure un evento organizado o avalado por la 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 las eficiencias de copas.
- 2.1.3 Para la eficiencia DEBUTANTES el bono por más de 6 revoluciones en los SPINS no será llamado, por tanto, no existirá dicha bonificación.
- 2.1.4 Para confirmar las posiciones el panel técnico considerará la posición base ejecutada acorde a los requerimientos mínimos de dicha posición y la clara presencia de filo durante su ejecución. Posiciones en línea recta (FLAT, PLANAS) no serán confirmadas por lo tanto NO tendrá valor técnico.
- 2.1.5 Cada variación difícil de las posiciones solo se podrá presentar una vez en todo el programa. Por ejemplo, una vez open camel forward, una vez open camel lay over, una vez upright forward etc.
- 2.1.6 Los Componentes de impresión artística para estas eficiencias serán 2: Skating skills/, performance.
- 2.1.7 Los componentes de impresión artística para estas eficiencias calificarán sobre 3 (tres) en estas categorías.
- 2.1.8 El elemento denominado como **COMBO POSITION** se refiere a la combinación de posiciones realizados de manera consecutiva emulando el Combo Spin de World Skate, para ser confirmado y tener valor deberá cumplir con los siguientes requerimientos:
- 2.1.8.1** Deberá tener mínimo 2 posiciones base diferentes confirmadas. (Ej.- Camel + Sit ó Camel + Up Right ó Sit + Up Right).
- 2.1.8.2** Si el patinador ejecuta una posición difícil y no alcanza la misma pero la posición base si alcanza su requerimiento mínimo, el panel técnico confirmará la posición base sin embargo no otorgará la bonificación de la variación intentada pero no alcanzada. (Ej.- Upright Confirmed + Split position not confirmed).
- 2.1.8.3** Cada posición deberá ser ejecutada en un pie, dirección y filo claro, las posiciones en línea recta (Flat – Plana- sin filo) no será confirmadas.
- 2.1.8.4** Se permite únicamente un cambio de pie o paso entre cada posición. (Ej.- Camel Lay Over RBO + Sit Sideways RFO – Choctaw – Upright Split LBI).
- 2.1.8.5** Si después de una posición difícil se realiza la posición base EN EL MISMO FILO, DIRECCION Y PIE, siendo esta la última posición del combo position, se tomará como salida y no tendrá valor. Si se ejecuta en medio del elemento, si será válida como otra posición.

- 2.1.8.6** Se añade la bonificación de SIT BETWEEN CAMELS, cuando el patinador confirme una posición sit ejecutada en combinación con una posición camel que le anteceda y un camel subsecuente al sit. El panel técnico de confirmar las 3 posiciones CAMEL – SIT – CAMEL llamará una bonificación de sit between camels para el combo position.
- 2.1.8.7** La ejecución de los pasos conectores será valorado para el QOE de los jueces, pero no afecta la confirmación del panel técnico en cuanto a las posiciones del combo. Ej.- Un mohawk de baja calidad con pobre ejecución mientras no exista una situación de break combo descrita en este reglamento será juzgado como calidad para los jueces, pero no afectará el llamado del panel técnico.
- 2.1.8.8** El giro de tres (3T) podrá ser usado como conector entre posiciones, pero no contará como el paso límite a usar entre cambio de posiciones. Ej.- Camel LFO – 3T – cambio de pie + Sit RBI (Se mantiene en el lineamiento de una combo position pues puede usar el giro de tres y máximo 1 paso o 1 cambio de pie para la conexión, no existiría break combo en este ejemplo).

Otros Ejemplos de posibles combo position:

Sit Forward RFI + Upright RFI – Giro de Tres – Camel Forward RBO

Camel Sideways LFO + Sit LFO – giro de tres – cambio de pie + Camel RBO

Upright Split LFO - giro de tres – cambio de pie + Camel RBO – mohawk – Sit Forward LFO + Upright Biellman LFO.

- 2.1.8.9 BREAK COMBO:** Situaciones que implicarían un llamado de break combo: (Toda posición ejecutada después del break no tendrá valor y llevará asterisco(*)) Si por break combo todas las posiciones excepto una llevan (*), de igual manera como se procede en el combo spin, toda la combinación llevará asterisco (*) y no tendrá valor, pues para ser válido el combo al menos 2 posiciones base deben ser confirmadas y tener valor.

- Caída
- Dos o más pasos y/o empujes/impulsos y/o cross overs y/o cambios de pie consecutivos para tomar velocidad entre posiciones.
- Claro empuje de freno para impulsar velocidad entre posiciones.
- Cambios de pie donde identifique asentamiento de dos pies con clara transferencia de peso. (Como en el combo spin)
- Dos cambios de pie consecutivos
- Asentamiento de dos pies con transferencia de peso por pérdida de equilibrio en una posición
- Un cambio de filo durante la ejecución de la misma posición base - pie - dirección no está permitido y se considerará break. Ej.-
- Camel Lay Over RFO – Cambio de filo (Break) – Camel Sideway RFO*
- Upright RFI – Cambio de filo (Break) - Upright Split RFO*

- 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 (spins), solo se usarán las posiciones EFICIENCIAS

2.2 EFICIENCIAS

2.2.1 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 base es decir al menos: 1 Upright , 1 Sit, 1 Camel. En caso de faltar al menos una de las 3 posiciones base, se penalizará como MISSING MANDATORY POSITION. La posición en exceso de una posición base, se marcará con */no tendrá valor.
 - Deberá presentar dos posiciones en el pie derecho y dos en el pie izquierdo, de no cumplir y presentar más de 2 en el mismo pie, el pie en exceso llevará * y no tendrá valor.
 - Las variaciones prohibidas en esta eficiencia: Torso, Biellmann, Split, Sit Forward, Sit Sideways, Camel Sideways, Camel Lay Over,, Invertido.

No se permite:

Salto.

Las posiciones ejecutadas con deslizamiento hacia atrás.

Categorías: Mini, Espoir, Mayor.

Tiempo: 1.30 minutos +/- 10 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 base es decir al menos: 1 Upright , 1 Sit, 1 Camel. En caso de faltar al menos una de las 3 posiciones base, se penalizará como MISSING MANDATORY POSITION. La posición en exceso de una posición base se marcará con */no tendrá valor.
 - Deberá presentar dos posiciones en el pie derecho y dos en el pie izquierdo, de no cumplir y presentar más de 2 en el mismo pie, el pie en exceso llevará * y no tendrá valor.
 - Las variaciones prohibidas en esta eficiencia: Torso, Biellmann, Split, Sit Forward, Sit Sideways, Camel Sideways, Camel Lay Over, 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:

Saltos.

Las posiciones ejecutadas con deslizamiento hacia atrás.

Upright Heel en dos pies.

2.2.2 EFICIENCIA NOVATOS C

Categorías: Tot, Mini, Espoir.

Tiempo: Máximo 2:00 minutos

Programa máximo:

- Habilidades obligatorias:
 - Elemento Skating Skills Forward (Adelante).
- Un combo position obligatorio: De mínimo 2 máximo 3 posiciones
 - Deberá tener al menos una posición camel y una posición sit. (De intentarse, pero fallar no habrá penalidad, de no intentar una o dos de las posiciones solicitadas el elemento se marcará con * y el panel técnico penalizará Missing Mandatory Position.
 - Deberá contener al menos un cambio de pie, dirección y filo

- Giros:
 - Mínimo 1, máximo 2 giros Upright (parado, vertical o alta) en dos pies,

aunque su intento haya sido fallido. Entrada libre sin combinar

- Saltos:
 - Máximo 1 salto de waltz.
- Trabajo de pie:
 - Una secuencia de pasos nivel 1. Para conseguir el Nivel 1 los patinadores 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. 30 segundos máximo para este elemento.

Categoría: Mayor.

Tiempo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- Habilidades obligatorias:
 - Elemento Skating Skills Backward (atrás).
- Un Combo Position obligatoria:
 - De mínimo 2 máximo 4 posiciones
 - Deberá tener al menos una posición camel, una posición sit y una posición upright (De intentarse, pero fallar no habrá penalidad, de no intentar una o más de las tres posiciones base solicitadas el elemento se marcará con * y el panel técnico penalizará Missing Element. Deberá contener al menos un cambio de pie, dirección y filo.
- 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. Máximo 30 segundos para este elemento.

2.2.3 EFICIENCIA NOVATOS B

Categorías: Tot, Mini, Espoir.

Tiempo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- Habilidades obligatorias:
 - Elemento Skating Skills Backward (atrás).
- Un Combo Position obligatoria:
 - De mínimo 2 máximo 4 posiciones
 - Deberá tener al menos una posición camel, una posición sit y una posición upright (De intentarse, pero fallar no habrá penalidad, de no intentar una o más de las tres posiciones base solicitadas el elemento se marcará con * la posición en exceso y el panel técnico penalizará Missing Mandatory position.
 - Deberá contener al menos un cambio de pie, dirección y filo.
- 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. Máximo 30 segundos para este elemento.

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.
 - Salto de Waltz, mínimo 1 obligatorio.
 - 1 combinación de dos (2) saltos
 - 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:
 - 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 Un Combo Position: De mínimo 2 máximo 4 posiciones
Deberá tener al menos una posición camel, una posición sit y una posición upright. De intentarse, pero fallar no habrá penalidad, de no intentar una o más de las tres posiciones base solicitadas el elemento se marcará con * la posición en exceso y el panel técnico marcará missing mandatory position.
Deberá contener al menos un cambio de pie, dirección y filo.

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:

SPINS & JUMPS
Aplica criterios de los features del reglamento World Skate FREE SKATE
Para giros upright 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
Combo Position: <ul style="list-style-type: none"> - Retardo mínimo en alcanzar posiciones durante la ejecución del combo. - Duración equilibrada de tiempos (cada posición del combo 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			
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
Arabesque Sequence AbSq: 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:

- ❖ **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.
- ❖ **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 el mínimo espacio requerido no será llamado el trabajo de pie (NSt)

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) 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 salvo especificaciones del juez arbitro.

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:
 - 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.
 - Salto de Waltz, mínimo 1 obligatorio.
 - 1 combinación de dos (2) saltos
 - 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:
 - Solo giros sueltos (máximo 2)
 - Solo en posición Upright (parado, vertical o alta) y deben ser de diferentes filos
- Trabajo de pie:
 - 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.
 - 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. Máximo 30 segundos.
- Elemento Obligatorio:
- Un Combo Position obligatoria:
 - De mínimo 2 máximo 4 posiciones

- o Deberá tener al menos una posición camel, una posición sit y una posición upright- (De intentarse, pero fallar no habrá penalidad, de no intentar una o más de dos de las tres posiciones base solicitadas el elemento se marcará con * y el panel técnico penalizará Missing Mandatory Position.
- o Deberá contener al menos un cambio de pie, dirección y filo.

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 promocional 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, VARIACIONES DIFÍCILES & ELEMENTOS ARTÍSTICOS

A continuación, describimos posiciones base con valor técnico y sus posibles variaciones difíciles, también complementamos una sección con los elementos artísticos que podrán enriquecer la coreografía usándolos como transiciones y body movements en los trabajos de pie. Para complementar el entendimiento sobre estas posiciones puede apoyarse en las definiciones del reglamento de World Skate.

4.1 POSICIÓN BASE:

4.1.1 **Upright:** Posiciones en las que el cuerpo permanece en el vertical (Standing Position). La pierna base debe estar estirada o ligeramente doblada.



4.1.2 **Sit:** 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. La cadera no puede estar más arriba del nivel de la rodilla del pie de base. 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.



- 4.1.3 **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.



4.2 VARIACIONES DE POSICIONES BASE:

4.2.1 Variaciones de Upright Position:

- 4.2.1.1 **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



4.2.1.2 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)



4.2.1.3 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



4.2.2 Variaciones de Sit Position

4.2.2.1 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



4.2.2.2 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 sentada). Es importante mantener el equilibrio durante este ejercicio y la ubicación de los brazos es a elección del patinador.



4.2.2.3 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



4.2.3 Variaciones Camel Position

4.2.3.1 Camel Lay Over: Torsión del cuerpo, los hombros perpendiculares al piso manteniendo la posición Camel. Espacio: medio



4.2.3.2 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



4.2.3.3 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



4.2.3.4 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



- 4.2.3.5 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



4.3 GENERALIDADES DE LAS POSICIONES:

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.

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.

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.

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.

Para que una posición sea válida deberá mantenerse por un mínimo de dos segundos si está dentro del combo position 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 Novatos

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:

5.2.1 Utilizar ambas piernas realizando empujes simétricos en línea recta.

5.2.2 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.

5.2.3 El patinador debe utilizar las dos piernas de manera simétrica sin el uso del freno.

Spins

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 de -3.

5.3 Posiciones

El TS deberá llamar las posiciones base y sus variaciones difíciles confirmándolas o no según el protocolo similar al de WS.

Si la posición base no es confirmada la variación difícil no puede ser otorgada.

Debe contabilizar al menos 3 segundos claros de duración en filo alcanzada la posición para confirmarse. En el caso de estar en combinación mínimo 2 segundos contabilizados de ejecutar la posición claramente en filo definido.

POSICION BASE + CONFIRMACIÓN + VARIACION DIFICIL + CONFIRMACION + ERROR

Upright Confirmed – Split Position Not confirmen FALL
 Camel Not Confirmed – Lay Over position Not confirmed

El ATS debe anotar los filos y dirección de ejecución de cada posición para validar que las reglas se cumplan acorde a cada eficiencia.

COMBO POSITION:

El TS llamará cada posición y su confirmación adicional a errores y deberá estar pendiente del BREAK COMBO en caso de existir.

El ATS deberá anotar Pie, filo y dirección para asegurar se cumpla con las reglas de cada eficiencia y de ser el caso se coloquen los asteriscos donde sean requeridos.

El Controller deberá asegurar que los *(asterisc) que invalidan elementos, las penalidades por: Missing Elements, Missing Mandatory Element e Illegal Element, Fall y a su vez los bonos por: Revolution en SPINS, SIT BETWEEN CAMELS, estén aplicados por el data operator cuando corresponda.

SPINS:

En el caso de los giros el panel técnico sigue los lineamientos de World Skate FREE SKATING RULES.

Aplica BONUS FOR REVOLUTION x más de 6 revoluciones en solo spin. Excepto que la eficiencia no lo permita otorgar.

Si el giro no tiene fase correcta de entrada o salida el juez deberá aplicar QOE de -3

No se permiten variaciones difíciles en los giros, de presentarlo el elemento se

invalidará con * y no tendrá valor, también se colocará la penalidad de Illegal Element.

Las variaciones artísticas de los brazos están permitidas siempre y cuando no afecten la posición base, si esto afecta la ejecución como tal del giro el juez deberá tomarlo en cuenta como tal sea en positivo o negativo para su QOE.

- Los elementos técnicos en exceso no se penalizarán, pero no tendrán valor técnico, serán llamados y ocuparán una casilla.
- Los Aristic Elements serán tomados en cuenta como movimientos coreográficos que enriquecen la coreografía pero no serán elementos con valor técnico por tanto no se llaman ni ocupan casilla.

5.4 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 Camel position**
- **Review on 2 foot heel for number of revolutions**
- **Review on step sequence for level**

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

5.5 Aclaraciones

- **Para confirmar las posiciones que estén descritas en el protocolo del Reglamento de World Skate, se usaran los key points estipulados en ese documento dentro del protocolo del panel técnico.**
- 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**.
- **Si la variación difícil es repetida esta no contará y adicional se marcará con asterisco y perderá el valor la posición base en la cual ejecuto la repetición.**

- **Si hay caída durante la ejecución del Combo Position se asumirá que ese fue el intento de las posiciones mandatorias a favor del patinador y no se aplicará la penalización del Missing Mandatory Position.**
- **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.
- El ATS o Controller según el evento ayudará a controlar el tiempo máximo del trabajo de pie, y avisar con la palabra TIME su finalización para que el especialista llame el nivel conociendo que los pasos ejecutados posteriores al tiempo permitido no serán tomados en cuenta para el nivel.

6 ANEXO: VALORES DE ELEMENTOS DE LIBRE NO ROLLART

POSITIONS								
Element	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3
No Position	NP	0	0	0	0	0	0	0
Upright	PU	0.03	0.02	0.01	0.5	-0.01	-0.02	-0.03
Sit Behind	PSB	0.05	0.03	0.02	0.06	-0.02	-0.03	-0.05
Sit 1 foot	PS1	0.08	0.05	0.03	0.1	-0.03	-0.05	-0.08
Camel Forward	PCF	0.08	0.05	0.03	0.1	-0.03	-0.05	-0.08
Sit 1 foot Forward	PSF	0.08	0.06	0.03	0.11	-0.03	-0.06	-0.08
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
Camel Lay Over	PCL	0.11	0.08	0.04	0.15	-0.04	-0.08	-0.11
Inverted Camel	Pin	0.15	0.1	0.05	0.2	-0.05	-0.1	-0.15
Camel Sideways	PCS	0.15	0.1	0.05	0.2	-0.05	-0.1	-0.15
Split	PS	0.15	0.1	0.05	0.2	-0.05	-0.1	-0.15
Bryant	PIB	0.19	0.13	0.06	0.25	-0.06	-0.13	-0.19
Biellmann	PB	0.23	0.15	0.08	0.3	-0.08	-0.15	-0.23
Torso	PT	0.23	0.15	0.08	0.3	-0.08	-0.15	-0.23

SPINS								
Element	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3
Upright spin (2 foot-any variation)	U2	0.15	0.1	0.05	0.2	-0.05	-0.1	-0.15

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
Scissors	Sc	0.15	0.1	0.05	0.2	-0.05	-0.1	-0.15

DEDUCCIONES			
EFICIENCIAS	DEBUTANTES Y NOVATOS C HASTA ESPOIR	DE NOVATOS C MAYORES HASTA NOVATOS A HASTA ESPOIR	NOVATO A MAYOR
VALOR	0.2	0.5	1

BONOS POR EJECUCIÓN:

- ✓ 20% BONUS FOR REVOLUTION (Más de 6 revoluciones en un solo spin)
- ✓ 15% BONUS FOR SIT BETWEEN CAMELS
- ✓ ILLEGAL ELEMENT – MISSING ELEMENT – MISSIN MANDATORY POSITION – FALL:
Acorde a la tabla de DEDUCCIONES

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.

7 ARTISTIC ELEMENTS:

Elementos artísticos que sirven como transiciones, body movements que enriquecen la coreografía y que son recomendados aprenderlos en etapas iniciales.

7.1 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



7.2 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



7.3 Arched lunge

En este ejercicio el patinador mientras realiza el lunge sostiene el cuerpo arqueado hacia atrás. Espacio: medio



7.4 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



7.5 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



7.6 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



7.7 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



7.8 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



7.9 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



7.10 Hydroblade (Sonja, muerte del cisne)

Se 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



7.11 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)



7.12 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

