



PATINAJE ARTISTICO

REGLAMENTO DE NOVATOS WSA 2023

ABRIL 25, 2023

Page 1 | 28

World Skate America

Cra 74 # 25 f-10 Barrio Modelia | Bogotá D.C. | Colombia | Tel. +57 1 263 2225

america@worldskate.org | www.worldskateamerica.org

Índice

I. REGLAMENTO GENERAL	4
II. CATEGORIA Y EDADES	4
III. EFICIENCIAS Y SISTEMAS.....	4
IV. MODALIDADES DE COMPETENCIA.....	4
1 FIGURAS	5
2 LIBRE	5
GENERALIDADES	5
EFICIENCIAS	6
EFICIENCIA NOVATOS C	6
EFICIENCIA NOVATOS B	7
EFICIENCIA NOVATOS A	7
EFICIENCIA PRE-PROMOCIONAL.....	8
ANEXO 1: POSICIONES	8
1. Sit en dos pies (Carrito en dos pies)	8
2. Sit en un pie (Shoot the duck)	9
2.1 Variaciones de Sit en un pie	¡Error! Marcador no definido.
3. Flamingo (Garza)	11
3.1 Variaciones.....	12
4. Lunge (Indio)	13
4.1 Variación	14
5. Half Hydroblade	14
6. Eagle (águila, media luna, chueco)	15
6.1 Variaciones del Eagle	15
7. Camel	17
7.1 Variaciones del Open Camel	18
8. Inverted Camel.....	19
9. Hydroblade (Sonja, muerte del cisne)	20
10. Split	21
11. Torso	21
12. Medio Split.....	22
13. Charlotte (vertical)	22
14. Biellmann.....	23



15.	Fan	24
16.	Layback	24
17.	GENERAL	25
<i>ANEXO 2: PLANOS DONDE SE ENCUENTRAN LAS POSICIONES</i>		26
<i>ANEXO 3: SECUENCIAS DE TRABAJOS DE PIE.....</i>		28

I. REGLAMENTO GENERAL

Este reglamento aplica la reglamentación para novatos de World Skate América 2023. Para todo lo que no esté especificado en este reglamento, se aplicaran las normas de World Skate 2023.

II. CATEGORIA Y EDADES

CATEGORÍA	EDAD
Tots	8 y 9 años
Minis	10 y 11 años
Espoir	12 y 13 años
Cadetes	14 y 15 años
Mayores	16 años y +

III. EFICIENCIAS Y SISTEMAS

LIBRE:

- Novatos C
- Novatos B
- Novatos A
- Pre- promocional

FIGURAS:

Eficiencia única.

Sistema White: figuras y libre hasta Novatos A

Rollart: Pre-promocional.

IV. MODALIDADES DE COMPETENCIA

Se podrá competir en una o ambas modalidades a conveniencia de cada patinador, pero solo se podrá competir una vez por modalidad.

1 FIGURAS

Se realizarán dos (2) recorridos de cada figura. La figura 1 se hará en círculos de 6m de diámetro. La 114 se hará en círculos de bucles.

La figura 114 se refiere a la figura ocho adelante externo ejecutada en el círculo de bucles. Se sorteará el pie de salida previo a la competencia.

CATEGORÍA	BÁSICA
Tots - Mini – Espoir- Cadetes - mayores	1 – 114

2 LIBRE GENERALIDADES

1. 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. El elemento denominado ESPIRAL 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).
3. Para los elementos de tipo espiral, terminado el programa, el Referee evaluará que exista un balance en los pies de base usados para la ejecución de estos elementos. **De no existir balance en los elementos tipo espiral en los pies utilizados, la nota b se verá afectada.**

# DE ESPIRALES	PIE 1	PIE 2
2	1	1
3	2	1
4	2	2
5	3	2
6	3	3

4. Una secuencia de espirales (SpSq), es una serie de dos a tres espirales. Para que sea contado, deberá tener las siguientes características:
 - Dos posiciones sostenidas al menos 2 segundos en cada una. La posición que no sea sostenida no tendrá validez y si queda solo una posición sostenida, no existirá secuencia. El intento cuenta para no ser un missing element.
 - Máximo 3 pasos de conexión entre espirales

5. En el elemento de skating skills (SSk) para que sea contado se debe empezar de un lado corto de la pista, recorrer un patrón de S y terminar en el otro lado corto de la pista y, el patinador debe realizar por lo menos 3 cruces completos consecutivos de cada lado, es decir, el patín libre debe pasar completamente al patín portante y el cruce debe verse claro.
6. No se permiten posiciones difíciles en los giros excepto en la eficiencia pre promocional.
7. La categoría mayores se refiere a las categorías juvenil, junior y senior y podrá ser separada por edades en caso de ser necesario por cantidad de patinadores.
8. Las fallas por vestuario y música serán deducidas en la calificación B. El referee deberá comunicar estas penalizaciones al panel para que sean aplicadas.
 - a) 0.5 Punto por costume violation
 - b) 0.5 Puntos por Music Violation
9. Cada elemento no permitido (ilegal) u obligatorio faltante se penalizará en la calificación A. El referee deberá comunicar estas penalizaciones al panel para que sean aplicadas:
 - c) Illegal Element 0.5pt
 - d) Missing Element 0.5pt

EFICIENCIAS

EFICIENCIA NOVATOS C

Categorías: Tot, Mini, Espoir, cadete, Mayores.

Tiempo Maximo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- Habilidad obligatoria:
 - Elemento de skating skill (SSK) hacia adelante
- Posiciones permitidas:
 - Posiciones sin combinar (máximo 8).
 - Es obligatorio presentar mínimo dos posiciones altas, medias y bajas.
 - Todas las posiciones están permitidas. No podrán repetirse, aunque su intento haya sido fallido.
- Brincos permitidos:
 - Bunny hop, máximo 2. En caso de ejecutar dos, deberá realizar uno con cada pie.

- Giros permitidos:
 - Máximo 2 giros parados en dos pies, aunque su intento haya sido fallido. Entrada libre sin combinar
- Trabajo de pie:
 - 1 secuencia de trabajo de pie, empezando en un punto estacionario en un lado del eje corto (anexo 3).

No se permite:
Saltos.

EFICIENCIA NOVATOS B

Categorías: Tot, Mini, Espoir, cadete, Mayores.

Tiempo Máximo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- Habilidad obligatoria:
 - Elemento de skating skill (SSK) hacia atrás.
- Posiciones permitidas:
 - Posiciones sin combinar (máximo 3). NO podrán repetirse.
 - 1 secuencia de espirales **obligatoria** (máximo 3 posiciones).
- Saltos permitidos:
 - Una combinación de saltos de media vuelta en dos pies (**máximo 3 saltos en 2 pies en todo el programa**). (**La caída del último salto debe ser en un pie**).
 - Un salto de Waltz.
- Giros permitidos:
 - Trompos parados en dos pies (máximo 2) entrada libre, sin combinar.
- Trabajo de pie:
 - 1 secuencia de trabajo de pie, empezando en un punto estacionario en un lado del eje corto (anexo 3).

EFICIENCIA NOVATOS A

Categorías: Tot, Mini, Espoir, cadete, Mayores.

Tiempo máximo: 2 minutos 5 segundos.

Programa máximo:

- Saltos permitidos:

- Un máximo de siete saltos entre solos y combinados se podrá realizar.
- Saltos de media vuelta de saltos simples codificados, sin combinar. A la caída deberá ejecutarse un giro de tres antes de la presentación, es decir, la presentación será de espaldas. No se permitirá Lutz ni Thoren.
- Salto de Waltz, mínimo 1.
- 1 combinación de saltos de media vuelta (máximo 3). Se permiten usar giro de tres como elemento de conexión entre saltos. Ejemplo: Waltz - Half Toe Loop - Giro de tres - Half Loop - Giro de tres.
- Cada salto se podrá ejecutar un máximo de dos veces en todo el programa. En caso de ejecutar dos del mismo salto, al menos uno deberá ser combinado.
- Giros:
 - Solo giros sueltos (máximo 3)
 - Un Giro alto interno atrás obligatorio, (máximo 2 en el programa)
 - Un giro en dos pies entrada libre, sin combinar.
- Trabajo de pie:
 - 1 secuencia de trabajo de pie, empezando en un punto estacionario en un lado del eje corto (anexo 3).
- Obligatorio:
 - 1 secuencia de espirales (mínimo 2 máximo 3).

EFICIENCIA PRE-PROMOCIONAL

Categorías: Espoir, cadete, Mayores.

Tiempo máximo: 2 minutos 5 segundos.

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

ANEXO 1: POSICIONES

A continuación, describiremos algunas de ellas. Para más posiciones se puede referir a las posiciones de giros de los reglamentos de World Skate.

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.



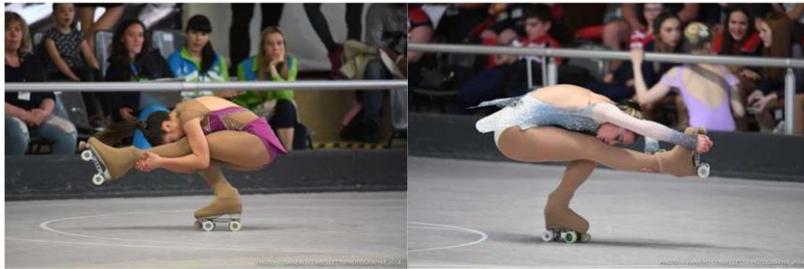
2. Sit en un pie (Shoot the duck)

Este ejercicio inicia con la pierna libre delante de la portante. La pierna portante aumenta su flexión hasta llegar por lo menos al nivel de la rodilla o más abajo manteniendo la pierna libre sin tocar la superficie de patinaje. Recibirá mayor crédito cuando la pierna libre este paralela al plano del piso y 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 los mismos.



2.1 Variaciones de SIT en un pie

i. **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 contado cuando el cuerpo se encuentra totalmente unido a los muslos y recibir mayor crédito cuando la pierna libre permanezca totalmente extendida hacia adelante.



ii. **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.



- iii. **Sit Sideways:** Este ejercicio también es muy similar al sit en un pie, en este caso la pierna libre va extendida a un lado, logrando alejarse del patín base.



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.



3.1 Variaciones

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



4. Lunge (Indio)

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



4.1 Variación

- i. **Arched lunge:** En este ejercicio el Patinador mientras realiza el lunge sostiene el cuerpo arqueado hacia atrás.



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.



World Skate America

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.



6.1 Variaciones del Eagle

- i. **Spread Eagle (Aguila 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.



- ii. **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..



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



- iv. **Ina Bauer:** Un es un elemento en el que, el Patinador tiene sus dos patines de forma paralela, es decir un patín se encuentra adelante y el otro patín atrás, paralelos, en la misma dirección, pero sentidos opuestos. La pierna delantera está ligeramente doblada y la pierna trasera está estirada. 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.



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). Sera contado el elemento cuando los hombros, el patín y la rodilla libre se encuentren por lo menos al nivel de las caderas.



7.1 Variaciones del Open Camel

- i. **Camel Lay Over:** El torso se rota hacia arriba con los hombros perpendiculares al piso mientras se mantiene la posición de Camel.



- ii. **Camel Kerrigan:** Este ejercicio es igual que el Open Camel pero se sostiene la pierna libre con la mano teniendo en cuenta que la posición de la mano deberá estar ubicada a nivel de la rodilla o por debajo de esta. La pierna libre debe estar estirada.



- iii. **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).



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

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.



9. Hydroblade (Sonja, muerte del cisne)

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



10.Split

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



11.Torso

En este ejercicio muy parecido al Split, el patinador debe estar completamente en posición Split con el torso en el plano medio lo más paralelo al suelo posible. El brazo que agarra el patín debe estar estirado.



12. Medio Split

Este ejercicio es como el split pero la pierna estará sobre la cadera pero por debajo de la cabeza del patinador.



13. Charlotte (vertical)

Este elemento es donde el torso se deja caer hacia adelante hacia 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 tratando de hacer un split, recibirá mayor puntaje si la pierna libre se coloca sobre una línea vertical con el patín base (línea de 180 grados).



14. Biellmann

Este ejercicio se ejecuta elevando una pierna y sosteniéndola con la mano del mismo lado, del lado contrario o ambas, hacia atrás y arriba por encima de la cabeza. Tomándola desde la misma línea vertical del cuerpo y detrás directamente. La tomada del pie es a criterio del Patinador ya que podrá sostenerla desde cualquiera de las ruedas del patín, o el Patín (la plancha), o el freno o el empeine del pie. La elasticidad del Patinador será mejor aprovechada de acuerdo a donde sostenga el pie. El cuerpo deberá permanecer alto y erguido logrando un arqueado que formará una curva con la línea de la pierna sostenida. 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.



15. Fan

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



16. Layback

El layback es una posición en el que la cabeza y los hombros se caen hacia atrás y se arquea la espalda hacia abajo. Una variación común tiene la pierna libre levantada hacia la parte posterior, típicamente en una posición de attitude, con los brazos sostenidos sobre el cuerpo, o agarrándose el patín.

17. GENERAL

El patinador debe realizar todas las posiciones mostrando facilidad de ejecución (fluidez, energía) composiciones 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 externo como interno.

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 se considerara de calidad defectuosa.

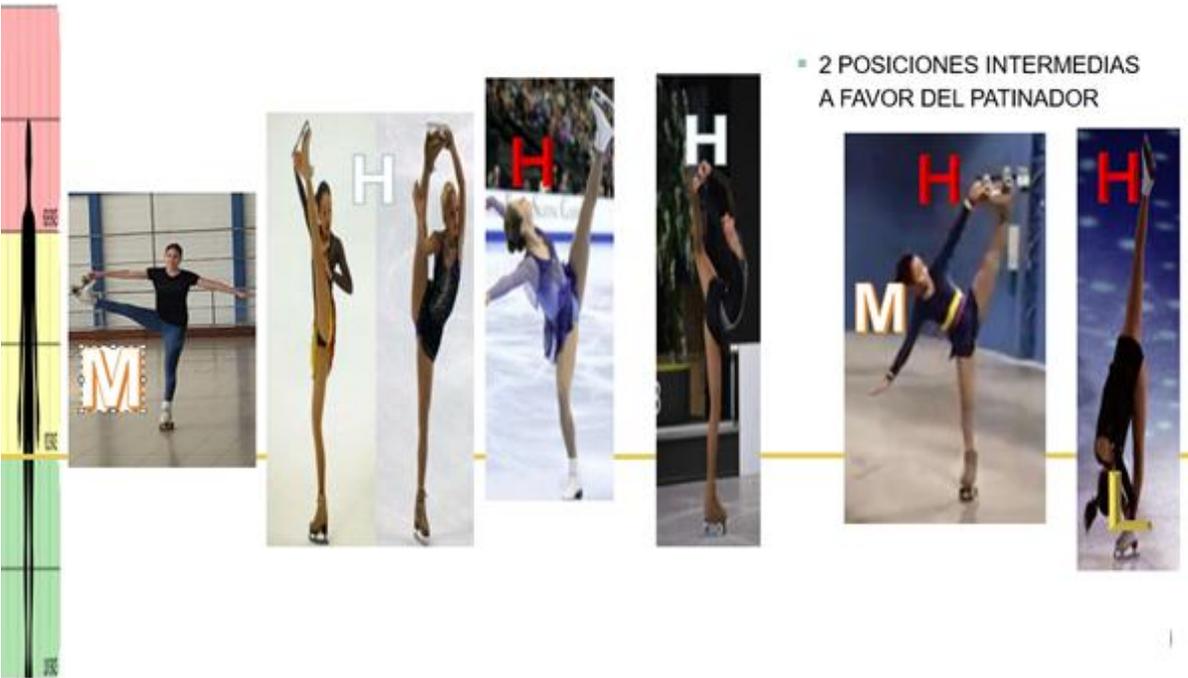
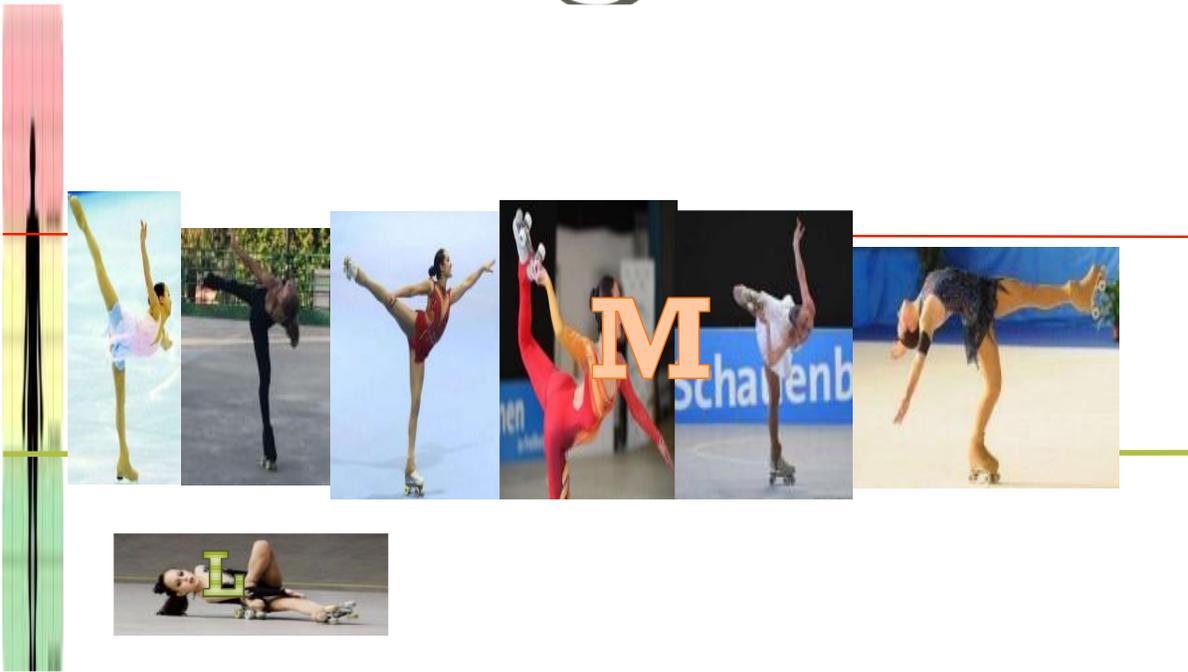
Para que una posición sea válida deberá mantenerse por un mínimo de dos segundos si está dentro de la Spiral Sequence y 3 segundos en posiciones solas desde que se alcanza la posición correcta.

ANEXO 2: PLANOS DONDE SE ENCUENTRAN LAS POSICIONES

Como regla general, a las figuras que no se encuentran en un plano específico, se les asignara uno tratando de equiparar las posiciones para lograr hacer 2 figuras en cada plano.

En las figuras que se encuentran en varios planos se tomara en cuenta el plano que favorece al patinador.





2 POSICIONES INTEREDIAS A FAVOR DEL PATINADOR

World Skate America



ANEXO 3: SECUENCIA DE TRABAJOS DE PIE

Los trabajos de pie deberán cubrir al menos $\frac{3}{4}$ de la superficie de la pista y contar con filos claros y pasos.

Los pasos permitidos son: cruce por delante, cruce por detrás, chasse (en cualquiera de sus variaciones), swing, mohawk o choctaw.

No se permiten saltos en el trabajo de pie.