



# **REGLAMENTO NOVATOS PATINAJE ARTISTICO WSA 2024**



## Agradecimientos

WORLD SKATE AMERICA agradece a los entrenadores y oficiales técnicos de los países afiliados que aportaron en este reglamento y en el desarrollo de las deportistas que están iniciando en nuestro deporte.

## Indice

1	GENERALIDADES DE ESTE REGLAMENTO .....	5
1.1	ACLARACIONES GENERALES .....	5
1.2	HOJAS DE CONTENIDO DE PROGRAMAS.....	5
1.3	SISTEMA.....	6
1.4	EFICIENCIAS Y CATEGORÍAS.....	6
1.5	GENERALIDADES.....	7
1.6	EFICIENCIAS .....	8
1.7	GUÍA DE ASPECTOS PARA JUZGAMIENTO DE NOVATOS.....	15
2	ANEXO: POSICIONES.....	19
2.1	Sit en dos pies (Carrito en dos pies) .....	19
2.2	Sit en un pie (Shoot the duck) .....	19
2.3	Flamingo (Garza).....	21
2.4	Lunge (indio).....	21
2.5	Half Hydroblade.....	22
2.6	Eagle (águila, media luna, chueco).....	23
2.7	Camel.....	25
2.8	Inverted Camel .....	28
2.10	Hydroblade (Sonja, muerte del cisne) .....	29
2.11	Split.....	29
2.12	Torso .....	30
2.13	Medio Split.....	30
2.14	Charlotte (vertical).....	31
2.15	Biellmann.....	31
2.16	Fan .....	32
2.17	GENERALIDADES DE LAS POSICIONES .....	32
3	ANEXO: PROTOCOLO Y CLARIFICACIONES DE LLAMADOS PARA NOVATOS DE PATINAJE ARTÍSTICO .....	33
3.1	SSk F/B: .....	33
3.2	Scissors: .....	33
3.3	Jumps and Hops.....	33
3.4	SPIRALS AND SPINS.....	34



3.5	Posiciones .....	34
3.6	Review .....	36
3.7	Aclaraciones.....	36
4	ANEXO: VALORES DE ELEMENTOS DE LIBRE NO ROLLART.....	38

# REGLAMENTO PATINAJE ARTÍSTICO 2023

## 1 GENERALIDADES DE ESTE REGLAMENTO

### 1.1 ACLARACIONES GENERALES

- 1.1.1 World Skate America emite este documento para regular la práctica del patinaje artístico sobre ruedas a nivel nacional. Este organismo será denominado en adelante como WSA.
- 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 WSA.
- 1.1.5 Se seguirán las reglas de vestuario de World Skate vigente, especificadas en el inciso 2.19 de las reglas para patinaje artístico GENERALES 2024. La penalización se hará de acuerdo a la eficiencia según el cuadro del anexo 6.
- 1.1.6 **PARA LAS FALTAS QUE SE PRESENTEN POR EL INCUMPLIMIENTO DE ESTE REGLAMENTO, SE APLICARÁN LAS SANCIONES SEGÚN INDIQUE LA COMISION DISCIPLINARIA DEL EVENTO.**

### 1.2 HOJAS DE CONTENIDO DE PROGRAMAS

- 1.2.1 Deberán presentarse las hojas de contenido del programa en el formato de WSA para las eficiencias de Novatos, excepto para la eficiencia Novatos A mayores 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.
- 1.2.2 Debe declararse en el casillero de notas el tiempo de inicio de la FoSq, SSk y Sc contando desde el primer movimiento del patinador.

## 1.3 SISTEMA

### 1.3.1 SISTEMAS DE CALIFICACIÓN

#### 1.3.1.1 Sistema White (en desarrollo sistema Rollart)

## 1.4 EFICIENCIAS Y CATEGORÍAS

### 1.4.1 EFICIENCIAS

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

Debutante

Novatos C

Novatos B

Novatos A

### 1.4.2 CATEGORÍAS

Según la edad, se podrá competir en las siguientes categorías 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 se refiere a la edad en la que el patinador está cumpliendo el año de la competencia (es decir, la edad que tendrá al 31 de diciembre del año de la competencia).

Se define la categoría MAYORES como la agrupación de las categorías Cadete, Youth, Junior y Senior desde la eficiencia Debutante hasta Novatos A. De existir un numero considerable de deportistas, la comisión técnica podrá separa las categorías utilizando las categorías de World Skate si lo considera mejor para la competencia y los deportistas.

EDAD	CATEGORIA
6 y 7 años	PRE TOT (HASTA NOVATOS C)
8 y 9 años	TOT
10 y 11 años	MINIS
12 y 13 años	ESPOIR
14 y 15 años	MAYOR
16 - 18 años	
19 años y >	

## REQUERIMIENTOS TECNICOS

### 1.5 GENERALIDADES

- 1.5.1 Los valores de los elementos que no se encuentren en este reglamento, se pueden encontrar en el reglamento de valores de elementos de libre de World Skate.
- 1.5.2 Cada variación de las posiciones solo se podrá presentar una vez en todo el programa. Por ejemplo, una vez el camel forward, una vez el camel lay over, etc.
- 1.5.3 Los Componentes de impresión artística para estas eficiencias serán 2: Skating skills/Transitions y Performance/Choreography.
- 1.5.4 Los componentes de impresión artística para estas eficiencias calificarán sobre 3 (tres) en estas categorías.
- 1.5.5 El elemento denominado ARABESQUE se refiere a las posiciones donde la pierna libre se encuentre por encima del nivel de la cadera y se ejecuten en cualquier filo (externo o interno), sentido (adelante o atrás) y pie (derecho o izquierdo).
- 1.5.6 El elemento denominado ARABESQUE SEQUENCE (Secuencia de Arabesques), es una serie de dos a tres Arabesques. Para que sea llamado, deberá tener las siguientes características:
- Un cambio de pie
  - Dos posiciones confirmadas (sostenidas al menos 2 segundos en cada una para ser llamadas).
  - Máximo 3 pasos de conexión entre arabesques.
- 1.5.7 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.

- 1.5.8 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.
- 1.5.9 Solo se permiten giros en posiciones difíciles en la eficiencia Novato A Mayor. Para el resto de las categorías solo se usarán las posiciones básicas.
- 1.5.10 Para confirmar el elemento denominado SPIRAL (ESPIRAL) deberá rotar una vuelta completa desde que empieza a pivotar sobre la pierna de base.

## 1.6 EFICIENCIAS

### 1.6.1 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.
  - Se deberá ejecutar dos (2) posiciones con cada pie de base. De no cumplir con este requerimiento, el panel técnico colocará un asterisco en la posición de menor valor.
  - Es obligatorio presentar mínimo una posición en cada plano, alto, medio y bajo. En caso de faltar algún plano, se contará como MISSING ELEMENT.
  - Las posiciones prohibidas: Torso, Biellmann, Fan, Charlotte, Split, Hydroblade, Sit Forward, Sit Sideways, Camel Sideways, Camel Lay Over, Ina Bauer, Hackenmond, Invertido.

**No se permite:**

Brincos o saltos.

**Categorías:** Mini, Espoir, Mayor.

**Tiempo:** 1.30 minutos +/- 5 segundos.

**Programa máximo:**

- **Habilidad obligatoria:**
  - Elemento Skating Skills Forward (adelante)
  - Elemento Scissors Backwards (hacia atrás).
  
- **Posiciones:**
  - Cuatro (4) posiciones sin combinar.
  - Se deberá ejecutar dos (2) posiciones con cada pie de base. De no cumplir con este requerimiento, el panel técnico colocara un asterisco en la posición de menor valor.
  - Es obligatorio presentar mínimo una posición en cada plano, alto, medio y bajo. En caso de faltar algún plano, se contará como un MISSING ELEMENT.
  - Las posiciones prohibidas: Torso, Biellmann, Fan, Charlotte, Split, Hydroblade, Sit Forward, Sit Sideways, Camel Sideways, Camel Lay Over, Ina Bauer, Hackenmond, Invertido.
  
- **Giros permitidos:**
  - 2 giros Upright (parado, vertical o alta) en dos pies, aunque su intento haya sido fallido. Entrada libre sin combinar

**No se permite:**

Brincos o saltos.

### 1.6.2 EFICIENCIA NOVATOS C

**Categorías:** Tot, Mini, Espoir.

**Tiempo:** Máximo 2:00 minutos

**Programa máximo:**

- Habilidades obligatorias:
  - Elemento Skating Skills Forward (adelante).
- Posiciones permitidas:
  - Máximo 4 posiciones que cumplan con los siguientes requerimientos:
    - Al menos una posición en cada plano sin combinar (alta, media y baja).
    - Dos posiciones como máximo, diferentes, de la siguiente lista: torso, Biellmann, fan, Charlotte, Split, invertido Y Bryant.
    - Al menos dos posiciones deben ejecutarse con cada pie de base (dos con pie de base derecho y 2 con pie de base izquierdo).
- Brincos permitidos:
  - HOP SIN ROTACION, máximo 1.
  - HOP DE MEDIA VUELTA, en cualquier dirección (máximo 1).
- SPIRALS:
  - Un SPIRAL, cualquier filo, dirección y sentido.
- Giros permitidos:
  - Máximo 1 giro Upright (parado, vertical o alta) en dos pies, aunque su intento haya sido fallido. Entrada libre sin combinar
- Trabajo de pie:
  - Una secuencia de pasos nivel 1. Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar uno de cada uno de estos tres (3) pasos, distintos: Cross in Front, Chasse y Swing. Se podrán realizar un máximo de dos de cada uno de estos pasos pudiendo realizar también otros pasos en la secuencia. Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos  $\frac{3}{4}$  partes del eje largo de la pista. Sin tiempo límite.

No se permite:

Salto.

**Categoría:** Mayor.

**Tiempo:** 2 minutos +/- 5 segundos.

**Programa máximo:**

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

### 1.6.3 EFICIENCIA NOVATOS B

**Categorías:** Tot, Mini, Espoir.

**Tiempo:** 2 minutos +/- 5 segundos.

**Programa máximo:**

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

**Categorías:** Mayor.

**Tiempo máximo:** 2 minutos 5 segundos.

**Programa máximo:**

- Saltos permitidos:
  - Se podrá realizar un máximo de cinco saltos de máximo una rotación entre solos y combinados. Solo están permitidos los siguientes saltos: salto de Waltz, Toe Loop y Salchow.
  - 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 diferentes planos.
  - 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:
  - 1 secuencia de Arabesques (mínimo 2 máximo 3). Al menos un Arabesque deberá ser ejecutado con pie diferente (dos con el pie de base derecho y 1 con izquierdo o viceversa)

#### 1.6.4 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 diferentes planos.
  - 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:
  - 1 secuencia de Arabesques (mínimo 2 máximo 3). Al menos un Arabesque deberá ser ejecutado con pie diferente (dos con el pie de base derecho y 1 con izquierdo o viceversa)

**Categorías:** Mayor

**Tiempo máximo:** 2 minutos 5 segundos.

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

## 1.7 GUÍA DE ASPECTOS PARA JUZGAMIENTO DE NOVATOS

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**

### 1.7.1 FEATURES POSITIVOS:

HOPS & JUMPS
Aplica criterios de los Features del reglamento World Skate FREE SKATE sección JUMPS

SPIRALS & SPINS
Aplica criterios de los Features del reglamento World Skate FREE SKATE sección SPINS
Para giros Upright en 1 pie que no tengan entrada o salida clara, 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 plano superior: Torso recto y erguido sobre el eje principal.
Buena velocidad y aceleración durante la ejecución
Fluidez y continuidad durante los cruces
Inclinación correcta (hacia el centro del círculo)
Unir la ejecución del elemento con la estructura musical de manera intencional

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

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

### 1.7.2 QOE NEGATIVO:

<b>Skating Skills SSk</b>			
<b>Errores por los cuáles el QOE es mandatorio:</b>	<b>Valor</b>	<b>Errores por los cuáles el QOE puede variar (deducir de lo positivo)</b>	<b>Valor</b>
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

<b>Scissors (Sc)</b>			
<b>Errores por los cuáles el QOE es mandatorio:</b>	<b>Valor</b>	<b>Errores por los cuáles el QOE puede variar (deducir de lo positivo)</b>	<b>Valor</b>
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

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

### 1.7.3 Aclaraciones:

- ❖ **Posiciones SIT:** NO VERTICALIZACIÓN o LEVANTARSE EN 2 PIES debe tener QOE negativo
- ❖ **NO position:** Posición que no alcanzó los requerimientos definidos en reglamento para ser llamada.
- ❖ **NO SSk:** Patinador no realiza el recorrido completo y/o los cruces no son claros y/o en freno.
- ❖ **No Sc:** Patinador no realiza el recorrido completo y/o los empujes se realizan con un solo pie y/o en freno.
- ❖ **Trabajo de pie base:** Para ser llamadas las dificultades del trabajo de pie, debe existir una ejecución clara que cumpla con las características técnicas mínimas del giro/filo/paso. Si no cumple con el número mínimo de dificultades que requiere el reglamento será llamado nivel base. Si los pasos o sus claros intentos no cubren mínimo  $\frac{3}{4}$  de la diagonal y/o no empieza desde una posición estacionaria, no será llamado el trabajo de pie (No FoSq)

## 2 ANEXO: POSICIONES

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

### 2.1 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. Plano: bajo



### 2.2 Sit en un pie (Shoot the duck)

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



## 2.2.1 Variaciones de Sit en un pie

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

2.2.1.1.1 **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. Plano: bajo



2.2.1.2 **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. Plano: bajo



### 2.3 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. Plano: alto



### 2.4 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.

Plano: alto



#### 2.4.1 Variación:

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



## 2.5 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. Plano: medio



## 2.6 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. Plano: alto



### 2.6.1 Variaciones del Eagle

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

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



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



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



## 2.7 Camel

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



## 2.7.1 Variaciones del Camel

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



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



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



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



## 2.8 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. Plano: medio



## 2.9 Bryant

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

## 2.10 Hydroblade (Sonja, muerte del cisne)

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



## 2.11 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. Plano: alto



## 2.12 Torso

En este ejercicio muy parecido al Split, el patinador debe estar completamente en posición Split con el torso en el plano medio lo más paralelo al suelo posible. El brazo que agarra el patín debe estar estirado. El agarre de la pierna libre debe sostenerse lateralmente. Plano: medio y alto (a favor del patinador)



## 2.13 Medio Split

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



## 2.14 Charlotte (vertical)

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



## 2.15 Biellmann

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



## 2.16 Fan

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

Plano: alto



## 2.17 GENERALIDADES DE LAS POSICIONES

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

### 3 ANEXO: PROTOCOLO Y CLARIFICACIONES DE LLAMADOS PARA NOVATOS DE PATINAJE ARTÍSTICO

#### Protocolo: Panel Técnico de NOVATOS

Los integrantes, funciones y lineamientos no detallados en el presente documento se registrarán por las reglas de World Skate.

El idioma oficial del Panel Técnico es inglés.

#### Llamados:

##### 3.1 SSk F/B:

Element + Direction + Confirmation + Error

Ej. Skating Skills Forward Confirmed Fall  
Skating Skills Backward Not Confirmed

##### 3.2 Scissors:

Element + Direction + Confirmation + Error

Ej: Scissors Backward Confirmed fall

Para confirmar el elemento debe cumplir los siguientes requerimientos básicos:

1. Cubrir al menos  $\frac{3}{4}$  partes de la diagonal de la pista
2. Debe ser ejecutado todo en sentido hacia atrás.
3. Debe usar las dos piernas para abrir y cerrar. El elemento Scissors ejecutado utilizando una sola pierna para empujar, no será confirmado.
4. El uso del freno no es permitido. De identificarse el uso de frenos, el panel técnico no confirmará el elemento.

Si los empujes no son simétricos, el panel podrá confirmar el elemento pero sin embargo el QOE no podrá ser mayor a 0.

##### 3.3 Jumps and Hops

###### Hops sin rotación:

Element + Base foot + Confirmation

Ej: Hop Right Confirmed  
Hop Left Not Confirmed

Si el patinador repite dos hops con el mismo pie, el segundo se asteriscará y no tendrá valor.

###### Hop con rotación:

Element + Confirmation

Ej: Rotation Hop Confirmed

### 3.4 SPIRALS AND SPINS

#### SPIRALS

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

**Llamado:** SPIRAL + Edge + Confirmation

Ej: SPIRAL + Outside + confirmed

#### SPINS

Base Position + variation + Confirmation + Bonus for revolutions + Error

Ej: 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.

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

### 3.5 Posiciones

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

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

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

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

### Llamados posiciones tipo Arabesques

Base Foot + Position Name + Confirmation + Variation Name + Confirmation + Error

Ej. Right Biellman Position Confirmed  
Left Camel position confirmed / Forward position not confirmed

### Llamados resto de posiciones

Position Name + Confirmation + Variation Name + Confirmation + Error

Ej: Sit confirmed / Forward position confirmed / fall

### Arabesque Sequence:

Se seguirá el protocolo de llamado de giros de WS

- Ej.
- Right Biellmann confirmed / break / Right Split Not confirmed starred/ Left Camel confirmed starred
  - Left Split Confirmed / Right Camel Not Confirmed / Fall
  - Right Camel Confirmed Forward position not confirmed / Left camel confirmed Kerrigan position Confirmed

**Si en la ejecución del Arabesque Sequence el patinador interrumpe el elemento con una caída o más de tres pasos, el panel técnico llamará "break" y los arabesque de la secuencia ejecutados después del "break" tendrán asterisco (\*), lo que conllevará a que no tengan valor técnico.**

**En las eficiencias de NOVATOS se solicita un solo Arabesque Sequence en el programa, por lo que, si el patinador declara dos secuencias, la segunda será marcada con (\*) y tendrá valor técnico.**

Las posiciones no confirmadas serán llamadas como tal (Not Confirmed) y el data operator deberá ingresar el código establecido en la tabla de elementos sin el prefijo P (Position).

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

Si en el Arabesque Sequence el patinador ejecuta todas las posiciones con el mismo pie de base se pondrá asterisco a la posición de menor valor. Si el Arabesque Sequence fue ejecutado solo con dos posiciones, al momento de poner asterisco a una posición, la otra automáticamente se marcará con asterisco y no tendrá valor pero no tendrá penalidad de

MISSING ELEMENT porque existió la ejecución del elemento.

### 3.6 Review

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

Ej.-

- **Toe Loop under, review for half.**
- **Toe loop down, review for take off**
- **Review for the call**
- **Kerrigan position confirmed, review for time in position**
- **2 foot heel, review for number of revolutions**
- **Step sequence level base, review for the level**

El review para los elementos de NOVATOS se hará en 1x de velocidad. (Regular Speed)

### 3.7 Aclaraciones

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

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

Posición Sola: Duración mínima 3 segundos

Arabesque Sequence: Duración mínima por posición 2 segundos

- Cada intento de elemento permitido o requerido ocupa casilla, el exceso de elementos no se penalizará, pero no tendrán valor (\*).
- **Footwork Step Sequence:** Para llamar el nivel base se deban cumplir los siguientes requerimientos:
  1. Empezar en punto estacionario
  2. Cubrir los  $\frac{3}{4}$  partes del eje largo de la pista realizando pasos y giros según sea la eficiencia.

Para conseguir el nivel 1, deberán ser confirmados los pasos o giros que dan nivel, según los requerimientos de cada eficiencia.

Para novatos A Mayores, el Footwork Step Sequence seguirá las exigencias especificadas en el reglamento de WS promocionales para mini básica.

## 4 ANEXO: VALORES DE ELEMENTOS DE LIBRE NO ROLLART

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

SPINS								
Element	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3
No Spin	NS	0	0	0	<b>0</b>	0	0	0
Inside SPIRAL	IS	0.15	0.1	0.05	<b>0.2</b>	-0.05	-0.1	-0.15
Outside SPIRAL	OS	0.23	0.15	0.08	<b>0.3</b>	-0.08	-0.15	-0.23
Upright (2 foot) spin (8 wheels)	U2	0.15	0.1	0.05	<b>0.2</b>	-0.05	-0.1	-0.15
Upright (2 foot) toe/heel spin	U2TH	0.23	0.15	0.08	<b>0.3</b>	-0.08	-0.15	-0.23
Upright (2 foot) heel spin	U2H	0.3	0.2	0.1	<b>0.4</b>	-0.1	-0.2	-0.3

JUMPS											
Element	CODE	3	2	1	Base	<	-1	-2	-3	Combo	Combo <
No Jump	NJ	0	0	0	<b>0</b>	0	0	0	0	0	0
Hop no Rot	HL	0.11	0.07	0.04	<b>0.14</b>		-0.04	-0.07	-0.11		
	HR	0.11	0.07	0.04	<b>0.14</b>		-0.04	-0.07	-0.11		
Half Jump (2 Ft)	HJ	0.11	0.08	0.04	<b>0.15</b>	0.12	-0.04	-0.08	-0.11	0.17	0.13
Rot Hop	HRT	<b>0.19</b>	<b>0.13</b>	<b>0.06</b>	<b>0.25</b>		<b>-0.06</b>	<b>-0.13</b>	<b>-0.19</b>		

FOOTWORK SEQUENCE									
Element	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3	
No Footwork Sequence	NSt	0	0	0	<b>0</b>	0	0	0	
Skating Skill Forward	SSkF	0.23	0.15	0.08	<b>0.3</b>	-0.08	-0.15	-0.23	
Skating Skill Backward	SSkB	0.3	0.2	0.1	<b>0.4</b>	-0.1	-0.2	-0.3	
Level Novato Base	StCB	0.26	0.18	0.09	<b>0.35</b>	-0.09	-0.18	-0.26	
Level Novato 1	StC1	0.53	0.35	0.18	<b>0.7</b>	-0.18	-0.35	-0.53	
Arabesque Sequence	AbSq	SUMATORIA DE VALOR DE CADA ARABESQUE							
Scissors	Sc	0.15	0.1	0.05	<b>0.2</b>	-0.05	-0.1	-0.15	

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