



# REGLAMENTO NOVATOS DE PATINAJE ARTISTICO WSA 2026



## 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.

# Índice

|       |                                                       |    |
|-------|-------------------------------------------------------|----|
| 1     | GENERALIDADES DEL REGLAMENTO.....                     | 4  |
| 1.1   | ACLARACIONES GENERALES.....                           | 4  |
| 1.2   | HOJAS DE CONTENIDO DE PROGRAMAS .....                 | 5  |
| 1.3   | SISTEMA DE CALIFICACION.....                          | 5  |
| 1.4   | EFICIENCIAS Y CATEGORÍAS .....                        | 5  |
| 2     | REQUERIMIENTOS TECNICOS .....                         | 7  |
| 2.1   | GENERALIDADES .....                                   | 7  |
| 2.2   | EFICIENCIAS.....                                      | 9  |
| 3     | ANEXO: GUÍA DE ASPECTOS PARA JUZGAMIENTO .....        | 14 |
| 3.1   | FEATURES POSITIVOS: .....                             | 14 |
| 3.2   | QOE NEGATIVO:.....                                    | 15 |
| 3.3   | Aclaraciones:.....                                    | 16 |
| 4     | ANEXO: POSICIONES BASE Y VARIACIONES DIFÍCILES .....  | 18 |
| 4.1   | POSICIÓN BASE: .....                                  | 18 |
| 4.1.1 | Upright.....                                          | 18 |
| 4.1.2 | Sit .....                                             | 18 |
| 4.1.3 | Camel: .....                                          | 19 |
| 4.2   | VARIACIONES DE POSICIONES BASE:.....                  | 19 |
| 4.2.1 | Variaciones de Upright Position: .....                | 19 |
| 4.2.2 | Variaciones de Sit Position .....                     | 21 |
| 4.2.3 | Variaciones Camel Position .....                      | 23 |
| 4.3   | GENERALIDADES DE LAS POSICIONES: .....                | 25 |
| 5     | ANEXO: PROTOCOLO Y CLARIFICACIONES DE LLAMADOS .....  | 26 |
| 6     | ANEXO: VALORES DE ELEMENTOS DE LIBRE NO ROLLART ..... | 30 |



## **REGLAMENTO PATINAJE ARTÍSTICO 2026**

### **1 GENERALIDADES DEL REGLAMENTO**

#### **1.1 ACLARACIONES GENERALES**

- 1.1.1 World Skate America emite este documento para regular la práctica del patinaje artístico sobre ruedas en niveles iniciales a nivel continental. 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 Para las categorías Tot y Mini solo se podrá competir bajo este reglamento por una sola vez.
- 1.1.6 Para las edades de Espoir y Cadete, el reglamento permite competir un máximo de dos veces en niveles de iniciación: una primera participación en las eficiencias Novato C o B, y una segunda oportunidad para subir de nivel compitiendo en Novato A o Pre Promo.
- 1.1.7 Desde la categoría Youth en Adelante, se podrá competir bajo este reglamento una vez por eficiencia, es decir, una vez en novatos C, una vez en novatos B, una vez en novatos A y una vez en Pre Promo.
- 1.1.8 Desde la categoría Youth en Adelante, no se podrá competir en torneos bajo este reglamento si ya se ha competido bajo las reglas para las categorías Promocionales de World Skate.



**1.1.9 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 y Pre Promo 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 DE CALIFICACION**

- 1.3.1 Sistema Rollart para novatos

## **1.4 EFICIENCIAS Y CATEGORÍAS**

### **1.4.1 EFICIENCIAS**

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

Novatos C  
Novatos B  
Novatos A  
Pre Promo (solo a partir de categoría youth (mayor))

### **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 MAYOR como la agrupación de las categorías Youth, Junior y Senior desde la eficiencia Novato C hasta Pre Promo. De existir un número reducido de deportistas, la comisión técnica podrá agrupar las categorías mencionadas en una sola bajo esta denominación.

| EDAD         | CATEGORIA |       |
|--------------|-----------|-------|
| 8 y 9 años   | TOT       |       |
| 10 y 11 años | MINI      |       |
| 12 y 13 años | ESPOIR    |       |
| 14 y 15 años | CADETE    |       |
| 16 años      | YOUTH     | MAYOR |
| 17 - 18 años | JUNIOR    |       |
| 19 años y >  | SENIOR    |       |

## 2 REQUERIMIENTOS TECNICOS

### 2.1 GENERALIDADES

- 2.1.1 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.
- 2.1.2 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.
- 2.1.3 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.
- 2.1.4 Los componentes de impresión artística para estas eficiencias calificarán sobre 3 (tres) en estas categorías.
- 2.1.5 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:
- 2.1.5.1 Deberá tener mínimo 2 posiciones base diferentes confirmadas. (Ej: Camel + Sit ó Camel + Up Right ó Sit + Up Right).
- 2.1.5.2 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).
- 2.1.5.3 Se permite únicamente un cambio de pie o paso entre cada posición. (Ej: Camel Lay Over RFO + Sit Sideways RFO – Choctaw – Upright Split LBI).
- 2.1.5.4 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.
- 2.1.5.5 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.

2.1.5.6 La ejecución de los pasos conectores será valorada 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.

2.1.5.7 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 LFI + Upright RFI – 3t – Camel Forward RBO

Camel Sideways LFO + Sit LFO – 3t – cambio de pie + Camel RBO

Upright Split LFO - 3t – cambio de pie + Camel RBO – mohawk – Sit Forward LFO + Upright Biellman LFO.

2.1.5.8 **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\*

- 2.1.6 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.
- 2.1.7 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.
- 2.1.8 Solo se permiten giros en posiciones difíciles en la eficiencia Novato A Mayor y Pre Promo. Para el resto de las categorías solo se usarán las posiciones básicas.

## 2.2 EFICIENCIAS

### 2.2.1 EFICIENCIA NOVATOS C

**Categorías:** Tot, Mini, Espoir, Cadete.

**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.

**Categorías:** Youth, Junior y Senior

**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.

### 2.2.2 EFICIENCIA NOVATOS B

**Categorías:** Tot, Mini, Espoir, Cadete.

**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 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:** Youth, Junior y Senior

**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) saltos 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: 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 asterisco (\*) la posición en exceso y el panel técnico marcará missing mandatory position.
  - Deberá contener al menos un cambio de pie, dirección y filo.

### 2.2.3 EFICIENCIA NOVATOS A

**Categorías:** Tot, Mini, Espoir, Cadete.

**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) saltos 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: 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 asterisco (\*) la posición en exceso y el panel técnico marcará missing mandatory position.
  - Deberá contener al menos un cambio de pie, dirección y filo.

**Categorías:** Youth – Junior y Senior

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

## 2.2.4 EFICIENCIA PRE PROMO

**Categorías:** Espoir - Cadete

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

**Categorías:** Youth – Junior y Senior

Se competirá con las reglas de promocional Basic ESPOIR de WS

### 3 ANEXO: GUÍA DE ASPECTOS PARA JUZGAMIENTO

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**

#### 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:                                                                                                                                    |
| - 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 vertical.  |
| 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 |

### 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      | Sin 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 obligatorio:                                                             | 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 |
| Combo Position: 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 obligatorio: | 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      |

### 3.3 Aclaraciones:

- ❖ **NO position:** Posición que no alcanzó los requerimientos definidos en reglamento para ser llamada.
- ❖ **NO SSk:** Patinador no alcanzó los requerimientos 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 o no empieza desde un punto estacionario, no será llamado el trabajo de pie

## 4 ANEXO: POSICIONES BASE Y VARIACIONES DIFÍCILES

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

### 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:

#### SSk F/B:

**Cruces claros sin freno.**

Elemento + Dirección + Confirmación C / NC + Error

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

#### SCISSORS:

**Puntos de Control para confirmar el elemento:**

**Utilizar ambas piernas realizando empujes simétricos en línea recta.**

**Empezar en una esquina de la pista y recorriendo un patrón en diagonal hasta cubrir al menos  $\frac{3}{4}$  partes de la diagonal de la pista.**

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

#### 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.**



## 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 confirmed 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 \*(stars) 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 y SIT BETWEEN CAMELS en combo positions, 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 excepto en las eficiencias que se rigen por el reglamento promocional WS, 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.

## 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.

## 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      | PIIn | 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<br>C HASTA ESPOIR | DE NOVATOS C MAYORES HASTA<br>NOVATOS A HASTA ESPOIR | NOVATO A<br>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 – MISSING MANDATORY POSITION – FALL: Acorde a la tabla de DEDUCCIONES

**La deducción por vestuario y música si serán las descritas en el reglamento de Rollart.**