



NIVELES Y PRUEBAS DE ACCESO

SOLO DANZA

-ARAGÓN-

Avda. de José Atarés, 101 Semisótano
50018 Zaragoza
Tfno: 976 525736
fearpa@fearpa.com www.fearpa.com

INDICE

INTRODUCCIÓN	3
NIVELES	3
NORMATIVA TROFEOS DE INICIACIÓN	4
NIVELES	
Nivel 1, Nivel 2 y Nivel 3	5
Nivel 4 y Nivel 5	6
ELEMENTOS	
City Blues	7
Skaters March Solo	7
La Vista Cha Cha	8
Olympic Foxtrot Solo	8
Siesta Tango Solo	9
NIVELES DE PATTERN SEQUENCE	10
FOOTWORK SEQUENCE	10
TRAVELLING SEQUENCE	11
CLUSTER SEQUENCE	11
SECUENCIA COREOGRÁFICA	11
TABLA EQUILIBRIOS Y FIGURAS	12
TIPOS DE FIGURAS Y EQUILIBRIOS	12
Upright Básica	12
Camel	12
Camel Forward	13
Camel Layover	13
Upright Torso Sideways	13
Split	13
Charlotee/ Ilusion	14
Upright Layback	14
Camel Sideways	14
Upright Biellman	14
Sit 2 pies	15
Sit Benid	15
Aguila	15
Sit Básica	15
Sit Sideways	16
Muerte del Cisne	16
Ina Bauer	16
Hackenmond	16

PARA TODOS LOS NIVELES	17
REQUISITOS DE LOS ELEMENTOS TÉCNICOS PARA SER CONFIRMADOS	18
Pattern Sequence	18
Footwork Sequence	18
Travelling Sequence	19
Cluster Sequence	19
Secuencia Coreográfica	19
Equilibrios y Figuras	19
QOE'S SOLO DANZA	
Pattern Sequence	20
Footwork Sequence	20
Travelling Sequence	21
Cluster Sequence	21
Choreo Sequence	22
IMPRESIÓN ARTÍSTICA	
Skating Skills	23
Transitions	23
Performance	23
Choreography	23
SKATING SKILLS – PERFORMANCE	
Nivel 1, Nivel 2 y Nivel 3	24
Nivel 5 y Nivel 6	25
TABLAS DE VALORES	26
ACCESO A CATEGORIAS	
PRUEBA DE ACCESO BENJAMIN	29
PRUEBA DE ACCESO ALEVIN	30
PRUEBA DE ACCESO INFANTIL	30
PRUEBA DE ACCESO CADETE	31
PRUEBA DE ACCESO JUVENIL	31
PRUEBA DE ACCESO JUNIOR	32
PRUEBA DE ACCESO SENIOR	32
UNA VEZ SUPERADA LA PRUEBA DE ACCESO	33

Tal y como realizamos ya en esta temporada vamos a realizar cambios también en la forma de juzgar y valorar el patinaje en la modalidad de danza, ya que aunque sea una modalidad con baja participación en nuestra comunidad, la representación de patinadores propios de nuestra comunidad en 2 campeonatos de España hace pensar que esta modalidad tendrá mas participación en un futuro.

Las pruebas de nivel consistirán en una Style dance integrada por varios elementos los cuales tendrán un valor preestablecido. Esta Style dance estará compuesta por los siguientes elementos:

Un elemento compulsory dance (Pt Sq) —> Todas niveles

Un elemento Footwork sequence (Fo Sq) —> Todas niveles (30 sg)

Un elemento Travelling (Tr) —> Todas niveles (10 sg)

Un elemento Cluster (Cl Sq) —> Nivel 4 y 5 (15 sg)

Un elemento Secuencia coreográfica (Ch Sq) —> Todos los niveles (20 sg)

Vamos a realizar 2 tipos de pruebas al igual que se realiza en el freeskating:

- Iniciación, en el que se eliminan las pruebas de nivel, y se competiría en trofeos de base (promesas)
- Categorías, en el que se debe realizar una prueba de acceso con unos mínimos.

Tanto en los niveles como en las pruebas de acceso el patinador debe entregar su program content sheet donde especifique al lado de cada elemento obligatorio el código de tiempo del elemento.

NIVELES 2023

Para ayudar a superar esta prueba de acceso, se crean los Trofeos de Iniciación con 5 niveles, juzgados con un sistema Rollart adaptado. No será necesario superar un nivel para acceder al siguiente, sino que será el equipo técnico de cada patinador/a el que decida en qué nivel es más conveniente inscribir a un patinador.

NORMATIVA TROFEOS DE INICIACIÓN

- Habrá 5 niveles.
- Se puede cambiar a un nivel superior siempre que se desee.
- No se puede bajar de nivel.
- Los patinadores que no tienen aprobado ningún test en 2022 o años anteriores, pueden elegir a que nivel inscribirse la primera vez. Para el resto:
 - Superado el Test 1 Solo Danza – Deben inscribirse a partir del Nivel 3.
 - Superado el Test 2 Solo Danza – Deben inscribirse a partir del Nivel 4.
 - Superado el Test 3 Solo Danza – Pueden inscribirse al 5 a partir de Infantil o inscribirse en la Categoría según su edad.
 - Se recomienda pasar de nivel cuando se tenga dominio de todos los elementos del programa. También recomendamos no permanecer en un nivel que ya se ha demostrado que tienen dominado.
 - Se reserva el derecho a reglamentar los cambios de nivel si se observa un comportamiento incorrecto.
- El cambio de reglamentación podrá ser retroactivo pudiendo obligar a cambiar de nivel a patinadores de clubes que abusen de este sistema
- Se realizarán las divisiones por edad/nivel que sean necesarios, para la correcta organización del Trofeo.
- En caso de que un patinador esté en un nivel muy por encima o por debajo de lo que le correspondería, la Federación se pondría en contacto con el club correspondiente

Modificación de valores en nivel base			
QOE		QOE	
-1	-25 %	1	15 %
-2	-50 %	2	30 %
-3	-75 %	3	45 %

NIVELES

NIVEL 1 Duración 2'15'' Components para valorar SS y P

Elemento	Valor base				
	Nivel Base	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Pt Sq → CITY BLUES (4 KP)					
Fo Sq → 30 sg					
Tr → 10 sg					
Ch Sq → 20 sg					

NIVEL 2 Duración 2'15'' Components para valorar SS y P

Elemento	Valor base				
	Nivel Base	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Pt Sq → SKATERS MARCH (4 KP)					
Fo Sq → 30 sg					
Tr → 10 sg					
Ch Sq → 20 sg					

NIVEL 3
Duración
2'30''
Components
para
valorar

SS y P

Elemento	Valor base				
	Nivel Base	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Pt Sq → LA VISTA CHA CHA (4 KP)					
Fo Sq → 30 sg					
Tr → 10 sg					
Ch Sq → 20 sg					

NIVEL 4 Duración 2'45''Components a valorar SS, T y P

Elemento	Valor base				
	Nivel Base	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Pt Sq → OLYMPIC FOXTROT SOLO (4 KP)					
Fo Sq → 30 sg					
Tr → 10 sg					
Cl Sq → 15 sg					
Ch Sq → 20 sg					

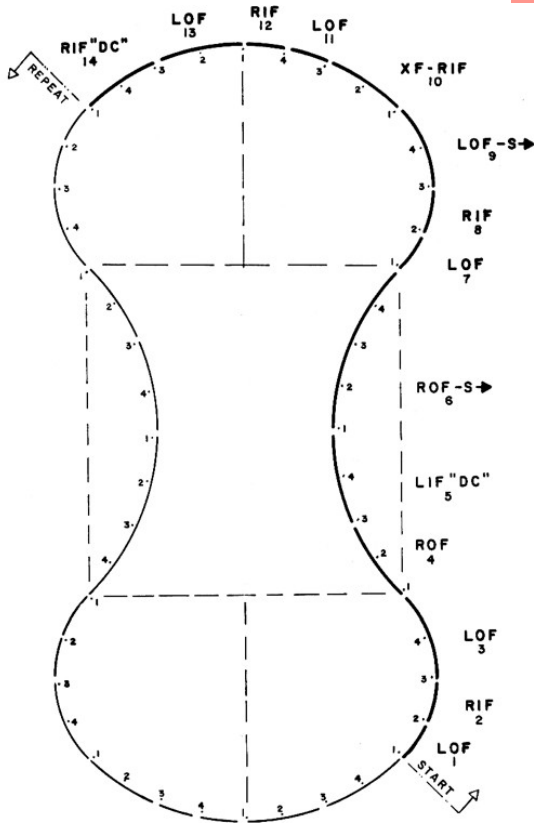
NIVEL 5 Duración 2'45''Components a valorar SS, T y P

Elemento	Valor base				
	Nivel Base	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Pt Sq → SIESTA TANGO (4 KP)					
Fo Sq → 30 sg					
Tr → 10 sg					
Cl Sq → 15 sg					
Ch Sq → 20 sg					

ELEMENTOS

Pattern Sequence

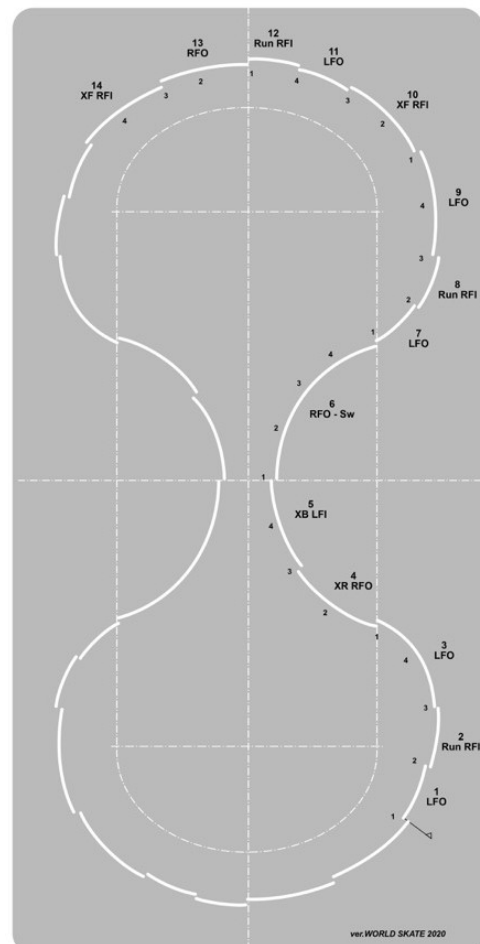
CITY BLUES



Tempo 88 beats

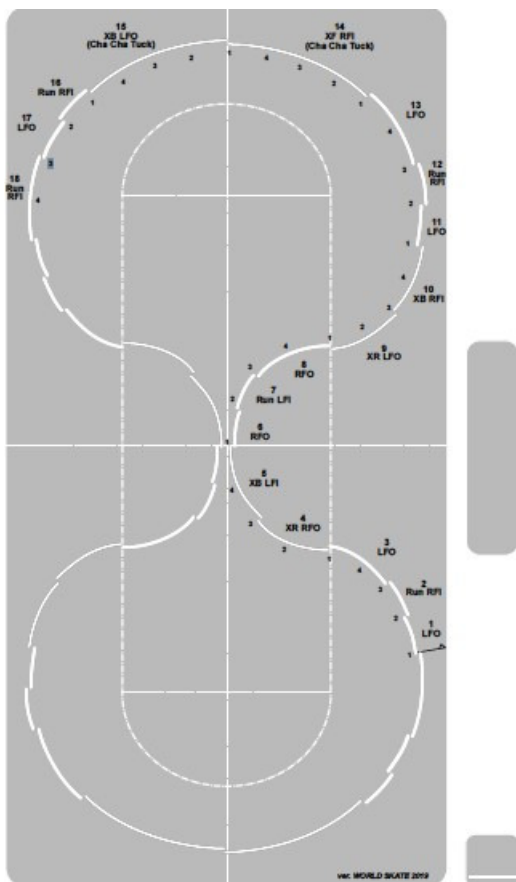
- 1º KP: Step 5 Dp Ch LFI (2 beats)
- 2º KP: Step 6 RFO Sw (4 beats)
- 3º KP: Step 9 LFO Sw (2 beats) y Step 10 XF RFI (2 beats)
- 4º KP: Step 14 Dp Ch RFI (2 beats)

SKATERS MARCH SOLO



Tempo: 100 beats

- 1º KP: Step 4 XR RFO (2 beats) y Step 5 XB LFI (2 beats)
- 2º KP: Step 6 RFO Sw (4 beats)
- 3º KP: Step 10 XF RFI (2 beats)
- 4º KP: Step 14 XF RFI (2 beats)



LA VISTA CHA CHA

Tempo: 108 beats

1º KP: Step 4 XR RFO (2 beats) y Step 5 XB LFI (2 beats)

2º KP: Step 9 XR LFO (2 beats) y Step 10 XB RFI (2 beats)

3º KP: Step 14 RFI Cha Cha Tuck (4 beats)

4º KP: Step 15 LFO Cha Cha Tuck (4 beats)

OLYMPIC FOXTROT SOLO

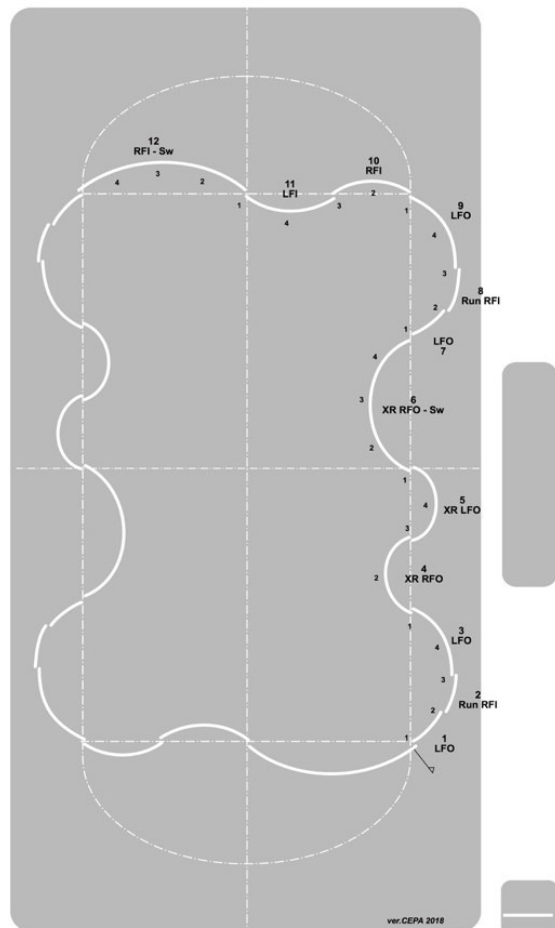
Tempo: 104 beats

1º KP: Step 1 LFO, 2 Run RFI y 3 LFO (1+1+2 beats)

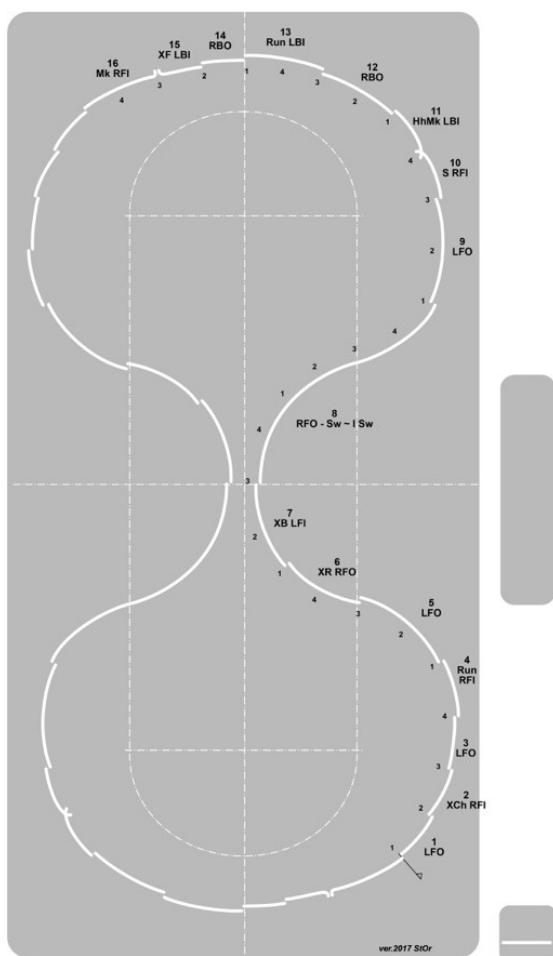
2º KP: Step 4 XR RFO (2 beats) y Step 5 XR LFO (2 beats) y Step 6 XR RFO Sw (2+2 beats)

3º KP: Step 7 LFO, 8 Run RFI y 9 LFO (1+1+2 beats)

4º KP: Step 10 RFI, Step 11 LFI y Step 12 RFI Sw (2+2+4 beats)



SIESTA TANGO SOLO



Tempo: 100 beats

- 1º KP:** Step 6 XR RFO (2 beats)
- 2º KP:** Step 8 RFO/I Sw/Sw (2+2 beats) y
- 3º KP:** Step 11 Hh Mk LFI (1 beats)
- 4º KP:** Step 16 Mk RFI (2 beats)

NIVELES DE PATTERN SEQUENCE

LEVEL	SECCION COMPLETADA	INTERRUPCIONES/ TIEMPO	KEY POINTS
Base	75 %		
1	100 %	No más de 4 beats	1
2	100 %	No más de 4 beats	2
3	100 %	No interrupciones	3
4	100 %	No interrupciones	4

FOOTWORK SEQUENCE

	LEVEL BASE	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3
NIVEL 1	Intenta todos los elementos	Mohawk (delante a atras) Cross front 3t Interior 3t Exterior		
NIVEL 2	Intenta todos los elementos	Body Movements (3 diferentes) Bracket derecha Bracket izquierda		
NIVEL 3	Intenta todos los elementos	Body Movements (3 diferentes espacios) 2 giros confirmados (max. 4 giros)	Body Movements (3 diferentes espacios) Choctaw (2) Clock y anticlock (adelante - atrás) 3 giros (max. 5 giros)	
NIVEL 4	Intenta todos los elementos	Body Movements (3 diferentes espacios) 3 giros confirmados (max. 5 giros)	Body Movements (3 diferentes espacios) Choctaw (2) Clock y anticlock (adelante - atrás) 4 giros (max. 6 giros)	
NIVEL 5	Intenta todos los elementos	Body Movements (3 diferentes espacios) 4 giros confirmados (max. 6 giros)	Body Movements (3 diferentes espacios) Choctaw (2) Clock y anticlock (adelante - atrás) 4 giros (max. 6 giros)	Body Movements (3 diferentes espacios) Choctaw (2) Clock y anticlock (adelante - atrás) Different feet 6 giros (max. 8 giros)

Esta tabla sera igual para la ASq transformando los Body Movements por Skating elements (especificados en el reglamento WS).

TRAVELLING SEQUENCE

	LEVEL BASE	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3
NIVEL 1	Intenta el elemento 2 - 2 rotaciones			
NIVEL 2	Intenta el elemento 2 - 2 rotaciones	2 - 2 rotaciones 1 feature		
NIVEL 3	Intenta el elemento 2 - 2 rotaciones	2 - 2 rotaciones 1 feature	3 - 3 rotaciones 2 features Cambio de dirección	
NIVEL 4	Intenta el elemento 2 - 2 rotaciones	2 - 2 rotaciones 1 feature	3 - 3 rotaciones 2 features Cambio de dirección	3 - 3 - 2 rotaciones 2 features Cambio de dirección
NIVEL 5	Intenta el elemento 2 - 2 rotaciones	2 - 2 rotaciones 1 feature	3 - 3 rotaciones 2 features Cambio de dirección	3 - 3 - 2 rotaciones 3 features Cambio de dirección

Las features que se deben escoger pertenecen a los grupos 1, 2 y 3 del reglamento WorldSkate.

CLUSTER SEQUENCE

	LEVEL BASE	LEVEL 1	LEVEL 2
NIVEL 1			
NIVEL 2			
NIVEL 3			
NIVEL 4	Intenta el elemento 3 giros - 3 giros	2 giros - 2 giros confirmados 1 Feature: Body movements (uno en cada set de diferentes espacios)	
NIVEL 5	Intenta el elemento 3 giros - 3 giros	2 giros - 2 giros confirmados 1 Feature: Body movements (uno en cada set de diferentes espacios)	2 giros - 2 giros confirmados 2 Features: Body movements (uno en cada set de diferentes espacios) + different feet.

SECUENCIA COREOGRÁFICA

NIVEL 1	Que incluya un equilibrio y una figura del grupo A
NIVEL 2	Que incluya una figura del grupo A y un equilibrio del grupo B
NIVEL 3	Que incluya un equilibrio y una figura del grupo B
NIVEL 4	Que incluya 3 posiciones entre figura y equilibrio del grupo B. Pueden ser 2 figuras y un equilibrio o al contrario.
NIVEL 5	Que incluya 3 posiciones entre figura y equilibrio del grupo B. Pueden ser 2 figuras y un equilibrio o al contrario.

	EQUILIBRIOS	FIGURAS
A	Upright básica (EaU)	Sit 2 pies (FaS2)
	Camel (EaC)	Sit behind (FaSb)
	Camel forward (EaCf)	Sit básica (FaS)
		Sit básica bajada y subida a 1 pie (FaS1)
B	Camel layover (EbCL)	Sit sideways (FbSS)
	Upright torso sideways (EbUT)	Muerte del cisne (FbMC)
	Split (EbS)	Ina Bauer (FbIB)
	Charlotte/illusion (EbC)	Spread eagle (ext/int/1 pie) (FbA)
	Upright layback (EbUL)	Hackenmond (FbAH)
	Camel sideways (EbCS)	
	Upright Biellman (EbUB)	

TIPOS DE FIGURAS Y EQUILIBRIOS



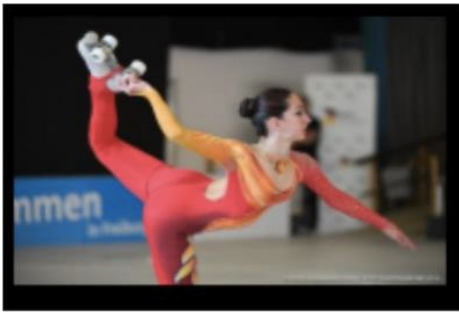
UPRIGHT BÁSICA

Figura sobre un pie donde la pierna del suelo está estirada y el cuerpo en posición vertical. La pierna libre y los brazos pueden estar en una posición coreográfica.



CAMEL

Figura sobre un pie donde la pierna del suelo está estirada y el cuerpo inclinado adelante. la pierna libre levanta (estirada) formando un ángulo mínimo de 90º con la pierna del suelo.



CAMEL FORWARD

Posición de ángel donde el patinador se coge el patín de la pierna libre con una mano. La espalda debe estar arqueada quedando por encima de la línea de las caderas. La rodilla y el pie de la pierna libre también deben estar por encima de las caderas.



CAMEL LAYOVER

Posición ángel donde el patinador hace una torsión del cuerpo de modo que los hombros quedan perpendiculares al suelo.



UPRIGHT TORSO SIDEWAYS

El patinador debe estar en posición Split (Abierta), con el cuerpo totalmente inclinado hacia el lado.



SPLIT

El cuerpo debe estar en posición split y la pierna libre se debe abrir hacia el lado, formando un ángulo de entre 150° y 180° con la pierna del suelo.



CHARLOTEE / ILLUSION

Posición split, pero con el cuerpo echado hacia delante y la cabeza abajo, lo más cerca posible de la pierna que patina.



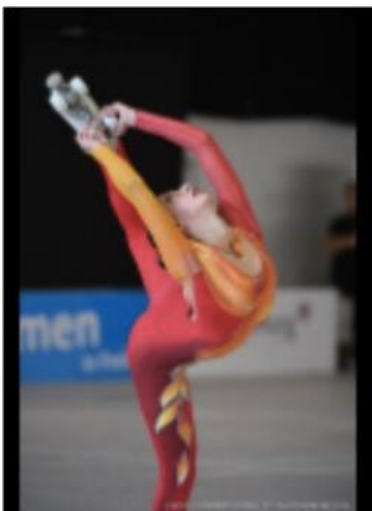
UPRIGHT LAYBACK

En posición vertical, la cabeza y los hombros deben echar atrás, arqueando la espalda. La posición de la pierna libre es opcional.



CAMEL SIDEWAYS

Posición camel con la pierna libre cogida, como si fuera un "donut". El pie y la rodilla de la pierna libre deben estar a la misma altura que el cabeza y los hombros deben estar rotados hasta que queden perpendiculares al suelo.



UPRIGHT BIELLMAN

La pierna libre del patinador es cogida desde atrás hacia una posición más alta que la parte superior de la cabeza, cerca del eje de rotación del patinador. Los grados entre la espalda y los isquiotibiales de la pierna libre tienen que ser de menos de 90°.



SIT 2 PIES

Con las dos piernas en el suelo, el deportista se agacha hasta que las caderas están, como mínimo, a la altura de las rodillas.



SIT BEHIND

Como la posición Cafetera, pero con la pierna libre doblada por detrás de la pierna del suelo.



AGUILA

En posición vertical se ponen los dos patines con los talones hacia dentro de manera que las ruedas interiores y exteriores de ambos pies quedan en la misma línea. Se puede hacer interior, exterior o con un pie en heel y puede estar acompañada de movimientos coreográficos.

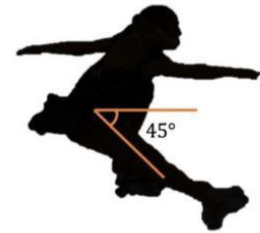


SIT BÁSICA

La patinadora debe estar agachada sobre una pierna, que debe estar doblada de tal manera que la cadera esté como máximo tan alta como la rodilla. La pierna libre debe estar estirada hacia adelante.

SIT SIDEWAYS

Posición cafetera con la pierna libre al lado, la pierna libre DEBE estar ESTIRADA lo más cerca posible de la perpendicular (mínimo a 45º) de la pierna que patina.



MUERTE DEL CISNE

Posición Cafetera, pero con la pierna libre pasando estirada por detrás del patín portante. El cuerpo se debe inclinar paralelo al suelo.



INA BAUER

Posición de águila donde los pies quedan claramente en dos líneas diferentes. Se puede hacer con 6 u 8 ruedas.



HACKENMOND

Águila que se ejecuta levantando las puntas de los dos pies.

Para todos los niveles:

1. Las secuencias de pasos en los niveles deben empezar de parado o con un stop&go y deben cubrir los 3/4 partes de la pista.
2. Todos los niveles tienen un margen de +/- 10''.
3. No se permite la repetición de ningún integrativo.
4. El vestuario es libre (No es obligatorio el maillot del club), cumpliendo el Reglamento de World Skate en relación a los requisitos de Vestuario.
5. Todas las figuras y equilibrios se pueden hacer tanto adelante como atrás.

Las Figuras y Equilibrios tendrán una duración mínima entre 2 y 3 segundos.

Si se hacen combinaciones, las figuras de dos pies sólo se pueden poner al final. Sino, la combinación quedará cortada, por lo que las posiciones que se realicen a partir del corte serán asteriscadas y por tanto no tendrán valor. En una combinación **NO** se podrá poner el pie libre al suelo entre una figura / equilibrio y la otra / e.

Se permite cambiar la dirección entre una posición y la otra utilizando giros (reconocidos o no), así como elementos coreográficos, siempre y cuando no se apoye el pie en el suelo.

En el caso de combinar 3 posiciones, se puede escoger entre 2 figuras y 1 equilibrio o 2 equilibrios y 1 figura (siempre dejando la de dos pies al final para no interrumpir la combinación).

En los equilibrios y figuras combinados no se pueden **repetir posiciones**, por lo que se asteriscarán las posiciones que se hagan más de una vez.

REQUISITOS DE LOS ELEMENTOS TÉCNICOS PARA SER CONFIRMADOS

Pattern Sequence

Durante la Style dance se realizará 1 secuencia (si es pista completa) o 2 secuencia (si es mitad de pista) de la danza donde se confirmaran o no los 4 Key points que tiene cada una de las danzas.

Debe adherirse al diagrama indicado.

La música seleccionada no puede variar en un rango de +2 BPM/ -2 BPM durante la realización del pattern seleccionado.

Faltas de tiempo descenderán el nivel en uno.

Si una compulsory sequence es olvidada o no completa, el panel técnico llamará No Level y no se aplicará otra penalización.

NO LEVEL:

Danza fuera de tiempo.

Cuando no se completa mas del 75% de la danza seleccionada.

Cuando la música del pattern de la danza NO tiene un ritmo claro desde el inicio al final.

Footwork Sequence

Requerimientos básicos:

El patinador incluirá pasos, giros y pasos de enlace.

El pattern es libre

Debe cubrir al menos los 3/4 partes de la pista.

Tiempo 30 sg.

Los giros para ser confirmados y contados para el nivel deben ser ejecutados correctamente y mostrar claros filos antes y después del camino de dirección, al igual que las cúspides deben ser claras. Giros saltados, giros ejecutados en el sitio o giros donde el patinador pone su pie libre en el suelo durante la salida del giro NO SERÁN CONTADOS.

Cada tipo de giro pueden ser solo contados 2 veces.

El 3t NO será contado como giro para conseguir nivel. Los giros que pueden ser contados para nivel son Rocker, Counter, Bracket, Travelling y Loop.

Pequeños Stops son permitidos sirven para caracterizar la música.

Travelling Sequence

Requerimientos mínimos

2 set de 2 rotaciones cada uno de ellos.

Duración máx. 10 sg

Features Travelling

Las especificadas en el rule book Solo danza WorldSkate del grupo 1, 2 y 3

Aclaraciones al travelling

Todas las aclaraciones especificadas en el Rule Book WorldSkate Solo danza sobre el Travelling se tendrán en cuenta a la hora de la valoración del elemento

Cluster sequence

Requerimientos básicos

2 set de cluster separados por pasos y giros a 2 pies (no a 1 pie).

Cada set debe contener 3 giros (confirmados o no)

Tiempo limite 15 sg.

Ambos set pueden contener los mismos giros, pero deben estar presentados en diferente orden.

Aclaraciones al Cluster sequence

Todas las aclaraciones especificadas en el Rule Book WorldSkate Solo danza sobre el Cluster sequence se tendrán en cuenta a la hora de la valoración del elemento.

Secuencia coreográfica

Tiene un valor fijo de 4 puntos.

El patinador en ella debe demostrar habilidad para patinar, creatividad, originalidad, musicalidad.... usando todo su espacio personal.

Tiene un pattern libre.

Debe cubrir al menos 3/4 partes de la pista.

Debe comenzar desde un STOP o STOP AND GO.

Los STOPS están permitidos.

Tiempo limite 20 sg.

Equilibrios y figuras

Conseguir las especificaciones técnicas definidas en páginas anteriores.

Duración mínima entre 2 y 3 segundos.

No realizar apoyo de pie entre las combinaciones.

QOE's SOLO DANZA

Pattern Sequence	-3	-2	-1	Base	1	2	3
Calidad de filos, pasos, giros durante toda danza	40% o menos en filos, pasos y giros limpios/ giros con muchos errores	50% o menos en filos, pasos y giros limpios/ giros con 2 errores grandes	60% o menos en filos, pasos y giros limpios/ giros con 1 error grande	75% o menos en filos, pasos y giros limpios/ No errores mayores	80% o menos en filos, pasos y giros limpios/ No errores mayores	90% o menos en filos, pasos y giros limpios/ No errores mayores	100% o menos en filos, pasos y giros limpios
Profundidad de filos	Muy plano	Generalmente plano	Algunos planos	Poco profundo	Buenas curvas	Profundo	Muy profundo
Correcto tracking	40 %	50 %	60 %	75 %	80 %	90 %	100 %
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100% limpio

	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
Footwork Sequence	-3	-2	-1	Base	1	2	3
Filos/ seguridad	Muy plano y tembloroso	Mayormente plano	Algunos planos. Estabilidad variable	Poco profundo. Estable	Buena curvas y seguridad	Fuerte y confiado	Profundo y arriesgado
Velocidad y fluidez	Forzado	Deteriorado y limitado	Variable	Algo de velocidad y fluidez	Buena velocidad, fluidez variable	Velocidad considerable Fluidez constante	Velocidad considerable sin esfuerzo y fluidez
Trabajo de pies	2 pies y frenos	Pasos amplios y frenos	Variable	Correcto	Correcto	Limpio y ordenado	Limpio y sin esfuerzo
Giros	Saltado, incómodo	Deslizados	Forzado	Correcto	Correcto	Limpio y ordenado	Limpio y sin esfuerzo
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100% limpio
Pattern y distribución	Muy pobre y grandes secciones sin pasos	Pobre y errores en distribución	Básico y algún error en distribución	Variaciones limitadas	Algo variado, distribución consistente	Muchas variaciones y distribución lógica	Pattern complicado y lógico
Musicalidad	No hay	Pobre	Algo	Moderado	Bueno	Muy bueno	Excelente

	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
Travelling sequence	-3	-2	-1	Base	1	2	3
Entrada/salida	Torpe/ sin equilibrio	Falta de control	Abrupto	Seguro y estable	Seguro y suave	Con facilidad	Fluido
Pasos de conexión	Muy descontrolado	Falta de control/ pasos amplios	Forzado	Seguro/ limpio	Seguro y suave	Muy bueno y con estilo	Habilidoso y excelente
Velocidad de giro	Muy lento	Lento	Variable	Normal	Bueno	Rápido	Muy rápido
Posición de la pierna libre	Totalmente descontrolado	Falta de control y esteticamente mal	Esteticamente incorrecto	Controlado pero posición básica	Buen control y posición	Muy buen control y posición	Habilidad y posición muy controlada
Musicalidad	Nada	Algo	Tiene sentido	En principio cuadra con la música	Cuadra en al menos 1 set	Cuadra en ambos set	Perfecta armonía

	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
Cluster Sequence	-3	-2	-1	Base	1	2	3
Entrada/salida	Torpe/ sin equilibrio	Falta de control	Abrupto	Seguro y estable	Seguro y suave	Con facilidad	Fluido
Trabajo de pies	Muy descontrolado	Falta de control/ pasos amplios	Forzado	Seguro/ limpio	Seguro y suave	Muy bueno y con estilo	Habilidoso y excelente
Filos	Muy plano y tembloroso	Mayormente plano	Algunos planos y estabilidad variable	Poco profundos pero estables	Buenas curvas y seguras	Gran confianza	Profundos y confiados
Musicalidad	Sin musicalidad	Pobre musicalidad	Alguna musicalidad	Moderada musicalidad	Buena musicalidad	Muy buena musicalidad	Habilidad y excelencia

	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
Choreo Sequence	-3	-2	-1	Base	1	2	3
Musicalidad	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100% limpio
Variedad y originalidad, musicalidad	No variedad ni original	Pobre en variedad y originalidad	Alguna variedad, no musicalidad	Alguna variedad, si musicalidad	Buena variedad y original, si musicalidad	Muy buena variedad y original, si musicalidad	Excelente
Pasos/ giros	Muy plano/ inestable, no control	Mayormente plano	Algunos planos/ estabilidad variable	Poca profundidad / estable	Buenas y seguras curvas	Fuerte y con confianza	Profundo y audaz
Energia/ control	No control no energia	Falta control y energia	Variable	Claro/ limpio	Seguro	Muy bueno y con estilo	Listo y exquisito
Implicación	Total falta de participación y mov.	Falta de participación y mov.	Algo de participación y mov.	Movimientos básicos y cierta implicación	Buenos mov. y participación	Muy buenos mov. y participación	Implicado y mov. finos
Pattern	Recto y sin ocupación	Direccional / mínimo uso de la pista	Limitados recorridos. Adecuado uso de la pista	Varias direcciones uso adecuado de la pista	Multidirección y buen uso de la pista	Multidirección y muy buen uso de la pista	Uso de todas las direcciones y pista

IMPRESIÓN ARTÍSTICA

Con este nuevo sistema se quiere dar la importancia que se merece a los componentes y se aplicará en coeficientes de manera que el valor máximo de componentes sea aproximado a la suma de los elementos técnicos en cada nivel. Definición de los componentes:

Skating Skills: capacidad general de patinar bien.

- Calidad de patinaje: dominio del patín, seguridad de los filos, precisión a la hora de realizar el trabajo de pies, curvas controladas, filos claros y profundos, fluidez y limpieza en la ejecución de pasos, velocidad y movimientos en consonancia con la música. Hacer sencillo aquello que no lo es.
- Postura: posición correcta antes y durante la ejecución de los elementos y de los movimientos coreográficos. Flexión correcta para los impulsos.
- Uso correcto de las inclinaciones.
- Dificultad: variedad de giros y pasos, fluidez y seguridad al ejecutarlos.
- Direcciones: importante dominar el cambio de dirección y su uso a lo largo del programa.

Transitions: movimientos que enlazan los elementos entre sí y que permiten usar el mínimo posible de pasos cruzados.

- Variedad de elementos de enlace, pasos, giros, figuras y equilibrios incluyendo la multidireccionalidad.
- Dificultad: uso de todo el cuerpo en los filos, pasos y giros mientras se interpreta la música.
- Complejidad: trabajo de pies complejo, innovador y variado con posiciones y movimientos que enlacen con fluidez todos los elementos.
- Continuidad: incluyendo las entradas y salidas de los elementos técnicos. Esto supone el uso del patinaje a un pie con filos, movimientos corporales de cabeza, brazos y piernas que actuarán en consonancia con la música.

Performance: capacidad de transmitir e interpretar a través de todo el cuerpo.

- Personalidad y habilidades teatrales: capacidad de cautivar y transmitir emociones a través de múltiples estados de ánimo. Compromiso personal con la coreografía.
- Habilidades de movimiento: calidad de movimientos que enfatizan los aspectos tridimensionales y esculturales del cuerpo. Utilización del cuerpo en todos los rangos de movimiento.
- Intención emocional: estética y energía en la interpretación en consonancia con la música. Expresividad e implicación personal con el programa.
- Proyección: control del espacio, tiempo y energía para cautivar y estar conectado con la interpretación durante todo el programa. Confianza e implicación en la coreografía sin esfuerzo.

Choreography: programa que nos presenta el deportista.

- Diseño: diseño del programa, dibujo y patrón (recorrido). Variedad y ubicación inteligente de todos los elementos incluyendo la preparación. Uso limitado de preparaciones largas. Cambio de direcciones durante el programa.
- Intención coreográfica: los movimientos coreográficos deben de dar sentido a la música.
- Diseño y dimensiones del cuerpo: uso de todo el vocabulario de movimientos que complementen el programa y la música que sean visualmente interesantes y físicamente desafiantes.
- Relación musical: los movimientos coreográficos y técnicos que se realizan han de tener un sentido y han de estar relacionados con la música

Nivel 1, 2 y 3 se valorarán Skating Skills y Performance con franjas de 0,5 en cada componente.

- Para el nivel 1 se le aplicará un factor de 1 a la puntuación final de impresión artística
- Para el nivel 2 se le aplicará un factor de 1.5 a la puntuación final de impresión artística
- Para el nivel 3 se le aplicará un factor de 2 a la puntuación final de impresión artística

	SKATING SKILLS	PERFORMANCE
0,5	Posición muy incorrecta. Uso de los frenos para empujar. Mala velocidad. Mala calidad de los pasos si es que los hace.	Ningún intento de teatralidad. Sin energía. Sin implicación en la música. Sin movimientos corporales fuera del eje.
1	Posición no del todo correcta. Poca inclinación flexión. Poca velocidad. Pasos y giros incorrectos o planos.	Poca teatralidad implicación y energía. Pocos movimientos corporales fuera del eje.
1,5	Postura no siempre correcta o forzada, velocidad no siempre correcta, flexión no siempre correcta o forzada e inclinación correcta. Algunos pasos o giros correctos.	Algún intento de teatralidad. Adecuada implicación con la música. Energía correcta en algunos momentos. Pocos movimientos corporales fuera del eje.
2	Postura adecuada, velocidad correcta, buenos intentos de flexión e inclinación en muchos momentos del programa. La mayoría de los pasos y giros con filos adecuados.	Buen intento de teatralidad y expresividad. Buena implicación con la música. Energía correcta en muchos momentos del programa. Algunos movimientos corporales fuera del eje.
2,5	Buena postura, buena velocidad, inclinación y flexión sostenidas. Patinaje correcto en todas las direcciones. Pasos y giros mayoritariamente correctos.	Buena teatralidad y expresividad. Buena implicación con la música. Buena energía a lo larga del programa. Movimientos corporales fuera del eje durante todo el programa.

En los niveles 4 y 5 se valorarán Skating Skills, Performance y Transitions con franjas de 0,5 en cada componente.

- Para el nivel 4 se le aplicará un factor de 1.5 a la puntuación final de impresión artística
- Para el nivel 5 se le aplicará un factor de 1.5 a la puntuación final de impresión artística.

	SKATING SKILLS	TRANSITIONS	PERFORMANCE
0,5	Posición muy incorrecta. Uso de los frenos para empujar.Posición muy incorrecta. Uso de los frenos para empujar. Mala velocidad. Mala calidad de los pasos si es que los hace.	No hay elementos de enlace o están muy mal ejecutados.	Ningún intento de teatralidad. Sin energía. Sin implicación en la música. Sin movimientos corporales fuera de eje.
1	Mala posición corporal. Uso de los frenos para empujar. Poca velocidad. Giros y pasos de mala calidad.	Hay muy pocos elementos de enlace y los que hay son simples y de mala calidad	Mala performance, por implicación y por mal uso de la energía. Líneas corporales muy pobres carentes de teatralidad y personalidad.
1,5	Posición no del todo correcta, pero inclina e intenta flexión en algún momento. Poca velocidad. Si hace pasos o giros son mayoritariamente incorrectos.	Hay pocos elementos de enlace y son básicos y simples y de calidad mediocre.	No implicación. No relación con la música. Mal uso de la energía. Líneas corporales no definidas. No teatralidad.
2	Posición no del todo correcta, intento de flexión e inclinación en algún momento. Velocidad adecuada. Si hace pasos o giros son planos y forzados.	Elementos de enlace muy limitados y calidad baja.	Poca implicación. Relación con la música ocasional y uso incorrecto de la energía. Líneas corporales correctas en algún momento. Poca teatralidad
2,5	Postura correcta en ocasiones. Velocidad correcta. Intentos de flexión e inclinación en varios momentos del programa. Algún paso y giro correcto.	Elementos de enlace básicos y simples en algunas partes del disco, pero con ejecución correcta	Ligera proyección e implicación. Uso correcto de la energía. Líneas corporales variables. Intento de teatralidad
3	Postura correcta. Velocidad correcta. Intentos de flexión e inclinación en muchos momentos del programa. Pasos y giros con filos correctos.	Elementos de enlace sencillos a lo largo de todo el programa. Ejecución correcta.	Proyección e implicación básicas. Uso correcto de la energía. Líneas corporales correctas. Intento de teatralidad.
3,5	Postura correcta. Velocidad adecuada. Inclinación y flexión moderadas y sostenidas. Patina correctamente en todas las direcciones. Pasos y giros mayoritariamente correctos.	Movimientos, pasos y giros de enlace sencillos a lo largo de todo el programa. Ejecución adecuada.	Proyección e implicación correcta. Intento de uso de la energía y cambios de velocidad. Líneas corporales adecuadas. Intento correcto de teatralidad.
4	Buena postura. Buena velocidad. Inclinación y flexión moderadas y sostenidas. Patina con facilidad en todas las direcciones. Pasos y giros mayoritariamente adecuados.	Serie de enlace con pasos, giros y movimientos de patinaje. Variedad de elementos de calidad adecuada.	Implicación y proyección adecuada. Uso de la energía y cambios de velocidad. Buenas líneas corporales y postura. Buen intento de teatralidad e interpretación.
4,5	Buena postura. Buena velocidad. Patina bien en todas las direcciones y en todos los sentidos. Buena variedad y ejecución de pasos y giros.	Enlaces con pasos, giros y buena presencia de movimientos y variedad de elementos de enlace. Fluidez y buena calidad.	Buenas habilidades de proyección. Velocidad y energía varían con la música. Muy buenas líneas corporales. Buena teatralidad e interpretación.

TABLA DE VALORES

PATTERN SEQUENCES									
DANCE	LEVEL	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3
No Level		NL	0	0	0	0	0	0	0
City Blues	Base	CBB	1,7	1,5	1,3	1,2	0,9	0,6	0,3
City Blues	1	CB1	3	2,7	2,4	2,1	1,6	1	0,5
City Blues	2	CB2	4,3	3,9	3,4	3	2,2	1,5	0,75
City Blues	3	CB3	6,5	5,8	5,1	4,5	3,3	2,2	1,1
City Blues	4	CB4	9,5	8,5	7,5	6,6	4,9	3,3	1,6
Skaters March	Base	SMB	2,1	1,9	1,7	1,5	1,1	0,7	0,3
Skaters March	1	SM1	3,4	3,1	2,7	2,4	1,8	1,2	0,6
Skaters March	2	SM2	4,8	4,3	3,8	3,3	2,4	1,6	0,8
Skaters March	3	SM3	6,9	6,2	5,5	4,8	3,6	2,4	1,2
Skaters March	4	SM4	9,5	8,5	7,5	6,6	4,9	3,3	1,6
La vista cha cha	Base	LCB	1,7	1,5	1,3	1,2	0,9	0,6	0,3
La vista cha cha	1	LC1	3	2,7	2,4	2,1	1,6	1	0,5
La vista cha cha	2	LC2	5,2	4,6	4,1	3,6	2,7	1,8	0,9
La vista cha cha	3	LC3	7,3	6,6	5,8	5,1	3,8	2,5	1,2
La vista cha cha	4	LC4	10,4	9,3	8,2	7,2	5,4	3,6	1,8
Olympic Foxtrot	Base	OFB	3	2,7	2,4	2,1	1,6	1	0,5
Olympic Foxtrot	1	OF1	5,6	5	4,4	3,9	2,9	1,9	0,9
Olympic Foxtrot	2	OF2	7,8	7	6,2	5,4	4	2,7	1,3
Olympic Foxtrot	3	OF3	10	9	8	6,9	5,1	3,4	1,7
Olympic Foxtrot	4	OF4	12,1	10,9	9,6	8,4	6,3	4,2	2,1
Siesta Tango	Base	STB	6,5	5,8	5,1	4,5	3,3	2,2	1,1
Siesta Tango	1	ST1	8,2	7,4	6,5	5,7	4,2	2,8	1,4
Siesta Tango	2	ST2	10	9	8	6,9	5,1	3,4	1,7
Siesta Tango	3	ST3	12,1	10,9	9,6	8,4	6,3	4,2	2,1
Siesta Tango	4	ST4	14,3	12,8	11,3	9,9	7,4	4,9	2,4

DANCE	LEVEL	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3
No Level		NL	0	0	0	0	0	0	0
Footwork sequence	Base	FoSqB	7,2	6,5	5,7	5	3,8	2,5	1,3
Footwork sequence	1	FoSq1	10,1	9,1	8	7	5,3	3,5	1,8
Footwork sequence	2	FoSq2	13	11,7	10,3	9	6,8	4,5	2,3
Footwork sequence	3	FoSq3	15,9	14,3	12,6	11	8,3	5,5	2,8

TRAVELLING SEQUENCE									
DANCE	LEVEL	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3
No Level		NL	0	0	0	0	0	0	0
Travelling sequence	Base	TrB	7,2	6,5	5,7	5	3,8	2,5	1,3
Travelling sequence	1	Tr1	10,1	9,1	8	7	5,3	3,5	1,8
Travelling sequence	2	Tr2	13	11,7	10,3	9	6,8	4,5	2,3
Travelling sequence	3	Tr3	15,9	14,3	12,6	11	8,3	5,5	2,8

CLUSTER SEQUENCE									
DANCE	LEVEL	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3
No Level		NL	0	0	0	0	0	0	0
Cluster sequence	Base	CISqB	8,7	7,8	6,9	6	4,5	3	1,5
Cluster sequence	1	CISq1	11,6	10,4	9,2	8	6	4	2
Cluster sequence	2	CISq2	15,2	13,6	12	10,5	7,9	5,2	2,7

CHOREO SEQUENCE									
DANCE	LEVEL	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3
No Level		NL	0	0	0	0	0	0	0
Choreo sequence	Base	ChSq	5,8	5,2	4,6	4	3	2	1

DANCE	LEVEL	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3
No Level		NL	0	0	0	0	0	0	0
Upright básica		EaU	0,58	0,52	0,46	0,4	0,3	0,2	0,1
Camel		EaC	1,16	1,04	0,92	0,8	0,6	0,4	0,2
Camel Forward		EaCf	1,45	1,30	1,15	1,0	0,75	0,5	0,25
Camel Layover		EbCL	1,45	1,30	1,15	1,0	0,75	0,5	0,25
Upright torso sideways		EbUT	1,88	1,69	1,49	1,3	0,97	0,65	0,32
Split		EbS	1,74	1,56	1,38	1,2	0,9	0,6	0,3
Charlotte/Ilusion		EbCL	2,03	1,82	1,61	1,4	1,05	0,7	0,35
Upright Layback		EbUL	1,45	1,30	1,15	1,0	0,75	0,5	0,25
Camel Sideways		EbCS	1,74	1,56	1,38	1,2	0,9	0,6	0,3
Upright Biellman		EbUB	2,03	1,82	1,61	1,4	1,05	0,7	0,35

FIGURAS									
DANCE	LEVEL	CODE	3	2	1	Base	-1	-2	-3
No Level		NL	0	0	0	0	0	0	0
Sit 2 pies		FaS2	0,58	0,52	0,46	0,4	0,3	0,2	0,1
Sit behind		FaSb	0,72	0,65	0,57	0,5	0,37	0,25	0,12
Sit básica		FaS	1,01	0,91	0,8	0,7	0,52	0,35	0,17
Sit a 1 pie sube/baja		FaS1	1,45	1,30	1,15	1,0	0,75	0,5	0,25
Sit Sideways		FbSS	1,74	1,56	1,38	1,2	0,9	0,6	0,3
Muerte del cisne		FbMC	1,74	1,56	1,38	1,2	0,9	0,6	0,3
Ina Bauer		FbIB	2,03	1,82	1,61	1,4	1,05	0,7	0,35
Spread eagle (2 o 1 pie)		FbA	1,45	1,30	1,15	1,0	0,75	0,5	0,25
Hackenmond		FbAH	2,03	1,82	1,61	1,4	1,05	0,7	0,35

ACCESO A CATEGORIA

Los patinadores que son actualmente categoría (incluidos aquellos que puedan aprobar en los últimos test de 2022) podrán elegir si seguir en categoría o cambiar a Nivel 5. Los que elija cambiar a nivel 5 para pasar a categoría deberán superar la prueba de acceso correspondiente a su edad.

Para poder acceder a categoría, se deberá superar una única prueba (diferente en cada categoría) y juzgada con sistema Rollart. En todas categorías se realizara una Style dance con elementos propios de la categoría, intentado conseguir como mínimo una puntuación establecida en cada categoría para superarlo:

PROGRAMA	CATEGORÍA	CONT. TÉCNICO	COMPONENTS	TOTAL PUNT.
STYLE DANCE	BENJAMIN	7,2	4,8	12,0
STYLE DANCE	ALEVIN	10,5	4,8	15,3
STYLE DANCE	INFANTIL	13,1	4,8	17,9
STYLE DANCE	CADETE	13,2	6,0	19,2
STYLE DANCE	JUVENIL	14,8	6,0	20,8
STYLE DANCE	JUNIOR	16,3	6,0	22,3
STYLE DANCE	SENIOR	17,0	6,0	23,0

PRUEBA DE ACCESO BENJAMIN (Tiempo del programa 1:45 +/- 5 sg)

Puntuación mínima: 12,0

Puntuación mínima en contenido técnico: 7,2

Puntuación mínima en components: 4,8

Será necesario superar o al menos igualar las 3 puntuaciones mínimas (GLOBAL, CONTENIDO TÉCNICO Y COMPONENTS) para superar la prueba de acceso

ELEMENTOS OBLIGATORIOS EN UNA STYLE DANCE BENJAMIN Y SU NOTA MÍNIMA		
Pattern sequence (2 ejecuciones seguidas) —> CITY BLUES —> PtSq 1 (QOE -2)	nota mínima en cada secuencia	1 (0,5 x 2)
ASq (max level 1 y max. 30 sg): Recordamos que los giros a realizar son los siguientes XF, 3t int., 3t ext. y Op Mk—> ASq B (QOE -1) + 2 SKATING ELEMENTS	nota mínima	2,7
Tr (max. level 1 y max. 10 sg) —> Tr B (QOE 0)	nota mínima	2,5

Todos los elementos tienen una nota mínima, esto quiere decir, que si la puntuación mínima GLOBAL esta conseguida pero 2 o mas elementos obligatorios no tienen la nota mínima, la prueba de acceso no se dará por superada.

Los giros obligatorios en esta categoría en la FoSq/ ASq para conseguir un level 1 son Tres exterior adelante, Tres interior adelante, Mohawk y Cross front.

NOTA: La prueba no será superada en el caso que el Pt Sq sea NO LEVEL, independientemente de si las tres puntuaciones obtienen el mínimo para la superación de dicha prueba.

PRUEBA DE ACCESO ALEVIN (Tiempo del programa 2:10 +/- 5 sg)

Puntuación mínima: 15,3

Puntuación mínima en contenido técnico: 10,5

Puntuación mínima en components: 4,8

Será necesario superar o al menos igualar las 3 puntuaciones mínimas (GLOBAL, CONTENIDO TÉCNICO Y COMPONENTS) para superar la prueba de acceso

ELEMENTOS OBLIGATORIOS EN UNA STYLE DANCE ALEVIN Y SU NOTA MÍNIMA		
Pattern sequence (2 ejecuciones seguidas): SKATERS MARCH —> PtSq 1 (QOE -2)	nota mínima en cada secuencia	1,2 (0,6 x 2)
ASq (max level 1 y max. 30 sg) —> ASq B (QOE 0)	nota mínima	3,0
Tr (max. level 1 y max 10 sg) —> Tr B (QOE 0)	nota mínima	2,5
Ch Sq (max. 30 sg) —> CONFIRMADA (QOE -2)	nota mínima	2,6

Todos los elementos tienen una nota mínima, esto quiere decir, que si la puntuación mínima GLOBAL esta conseguida pero 2 o mas elementos obligatorios no tienen la nota mínima, la prueba de acceso no se dará por superada.

NOTA: La prueba no será superada en el caso que el Pt Sq sea NO LEVEL, independientemente de si las tres puntuaciones obtienen el mínimo para la superación de dicha prueba.

PRUEBA DE ACCESO INFANTIL (Tiempo del programa 2:15 +/- 5 sg)

Puntuación mínima: 17,9

Puntuación mínima en contenido técnico: 13,1

Puntuación mínima en components: 4,8

Será necesario superar o al menos igualar las 3 puntuaciones mínimas (GLOBAL, CONTENIDO TÉCNICO Y COMPONENTS) para superar la prueba de acceso

ELEMENTOS OBLIGATORIOS EN UNA STYLE DANCE INFANTIL Y SU NOTA MÍNIMA		
Pattern sequence (2 ejecuciones seguidas): ROLLER SAMBA (2 secciones) —> PtSq 1 (QOE -2)	nota mínima en cada secuencia	3,0 (1,5 x 2)
ASq (max level 2 y max. 30 sg) —> ASq 1 (QOE 0)	nota mínima	4,0
Tr (max. level 2 y max 10 sg) —> Tr 1 (QOE 0)	nota mínima	3,5
Ch Sq (max. 30 sg) —> CONFIRMADA (QOE -2)	nota mínima	2,6

Todos los elementos tienen una nota mínima, esto quiere decir, que si la puntuación mínima GLOBAL esta conseguida pero 2 o mas elementos obligatorios no tienen la nota mínima, la prueba de acceso no se dará por superada.

NOTA: La prueba no será superada en el caso que el Pt Sq sea NO LEVEL, independientemente de si las tres puntuaciones obtienen el mínimo para la superación de dicha prueba.

PRUEBA DE ACCESO CADETE (Reglamento WS)

Puntuación mínima: 19,2

Puntuación mínima en contenido técnico: 13,2

Puntuación mínima en components: 6,0

Será necesario superar o al menos igualar las 3 puntuaciones mínimas (GLOBAL, CONTENIDO TÉCNICO Y COMPONENTS) para superar la prueba de acceso

ELEMENTOS OBLIGATORIOS EN UNA STYLE DANCE CADETE Y SU NOTA MÍNIMA		
Pattern sequence: KEATS FOXTROT SOLO (LADY) —> PtSq 1 (QOE 0) (1 secuencia)	nota mínima	2,5
ASq (Max. level 3) —> ASq 1 (QOE 0)	nota mínima	4,0
Tr (Max. level 3) —> Tr 2 (QOE 0)	nota mínima	3,5
Cl Sq (Max. level 3) —> Cl Sq 1 (QOE -2)	nota mínima	3,2

Todos los elementos tienen una nota mínima, esto quiere decir, que si la puntuación mínima GLOBAL esta conseguida pero 2 o mas elementos obligatorios no tienen la nota mínima, la prueba de acceso no se dará por superada.

NOTA: La prueba no será superada en el caso que el Pt Sq sea NO LEVEL, independientemente de si las tres puntuaciones obtienen el mínimo para la superación de dicha prueba.

PRUEBA DE ACCESO JUVENIL (Reglamento WS)

Puntuación mínima: 20,8

Puntuación mínima en contenido técnico: 14,8

Puntuación mínima en components: 6,0

Será necesario superar o al menos igualar las 3 puntuaciones mínimas (GLOBAL, CONTENIDO TÉCNICO Y COMPONENTS) para superar la prueba de acceso

ELEMENTOS OBLIGATORIOS EN UNA STYLE DANCE JUVENIL Y SU NOTA MÍNIMA		
Pattern sequence: HARRIS TANGO DOUBLE PATTERN PASOS DEL 6 AL 22 (PASOS DEL HOMBRE) —> PtSq 1 (QOE 0) (1 secuencia)	nota mínima	2,2
ASq —> ASq 2 (QOE 0)	nota mínima	5,5
Tr —> Tr 2 (QOE 0)	nota mínima	3,5
Cl Sq —> Cl Sq 1 (QOE -1)	nota mínima	3,6

Todos los elementos tienen una nota mínima, esto quiere decir, que si la puntuación mínima GLOBAL esta conseguida pero 2 o mas elementos obligatorios no tienen la nota mínima, la prueba de acceso no se dará por superada.

NOTA: La prueba no será superada en el caso que el Pt Sq sea NO LEVEL, independientemente de si las tres puntuaciones obtienen el mínimo para la superación de dicha prueba.

PRUEBA DE ACCESO JUNIOR (Reglamento WS)

Puntuación mínima: 22,3

Puntuación mínima en contenido técnico: 16,3

Puntuación mínima en components: 6,0

Será necesario superar o al menos igualar las 3 puntuaciones mínimas (GLOBAL, CONTENIDO TÉCNICO Y COMPONENTS) para superar la prueba de acceso

ELEMENTOS OBLIGATORIOS EN UNA STYLE DANCE JUNIOR Y SU NOTA MÍNIMA		
Pattern sequence: WESTMINSTER WALTZ (PASOS DEL 1 AL 14) —> PtSq 1 (QOE 0) (1 secuencia)	nota mínima	3,3
ASq —> ASq 2 (QOE 0)	nota mínima	5,5
Tr —>Tr 2 (QOE 0)	nota mínima	3,5
CI Sq —> CI Sq 1 (QOE 0)	nota mínima	4

Todos los elementos tienen una nota mínima, esto quiere decir, que si la puntuación mínima GLOBAL esta conseguida pero 2 o mas elementos obligatorios no tienen la nota mínima, la prueba de acceso no se dará por superada.

NOTA: La prueba no será superada en el caso que el Pt Sq sea NO LEVEL, independientemente de si las tres puntuaciones obtienen el mínimo para la superación de dicha prueba.

PRUEBA DE ACCESO SENIOR (Reglamento WS)

Puntuación mínima: 23,0

Puntuación mínima en contenido técnico: 17,0

Puntuación mínima en components: 6,0

Será necesario superar o al menos igualar las 3 puntuaciones mínimas (GLOBAL, CONTENIDO TÉCNICO Y COMPONENTS) para superar la prueba de acceso

ELEMENTOS OBLIGATORIOS EN UNA STYLE DANCE SENIOR Y SU NOTA MÍNIMA		
Pattern sequence: RHYTHM ROLL (SECCION 2) —> PtSq 1 (QOE 0) (1 secuencia)	nota mínima	4
ASq —> ASq 2 (QOE 0)	nota mínima	5,5
Tr —>Tr 2 (QOE 0)	nota mínima	3,5
CI Sq —> CI Sq 1 (QOE 0)	nota mínima	4

Todos los elementos tienen una nota mínima, esto quiere decir, que si la puntuación mínima GLOBAL esta conseguida pero 2 o mas elementos obligatorios no tienen la nota mínima, la prueba de acceso no se dará por superada.

NOTA: La prueba no será superada en el caso que el Pt Sq sea NO LEVEL, independientemente de si las tres puntuaciones obtienen el mínimo para la superación de dicha prueba.

UNA VEZ SUPERADA LA PRUEBA DE ACCESO

- No puede haber cambios de categoría a nivel, en la misma temporada. De nivel a categoría si estará permitido, superada por supuesto la prueba de acceso correspondiente.
- Para poder cambiar de categoría a nivel, solo estará permitido al nivel 5 desde categoría infantil, a nivel 4 en categoría alevín y a nivel 3 en categoría benjamín. El equipo técnico de cada patinador, CUANDO TERMINE LA TEMPORADA, solicitará a la federación el cambio y esta estudiará el caso particular según los resultados obtenidos en la temporada.
- Si en la misma temporada un patinador se presenta dos veces a la prueba de acceso sin superarla y además demuestra que NO domina el nivel requerido para presentarse a dicha prueba, este NO podrá presentarse en más ocasiones hasta la temporada siguiente, pero SI podrá presentarse a los trofeos de iniciación de la siguiente forma:
 - Benjamin: Nivel 3
 - Alevín/ Infantil: Nivel 4
 - Cadete/Juvenil/Junior/Senior: Nivel 5
- A las pruebas de acceso a categorías solo se podrán presentarse los patinadores con edad inferior a la de la categoría que quieren acceder.