



PRUEBA DE ACCESO

SHOW

-ARAGÓN-

INDICE

PRESENTACIÓN	3
REQUISITOS DE LOS ELEMENTOS TÉCNICOS PARA SER CONFIRMADOS	
Artistic Footwork Sequence	4
Travelling Sequence	4
Piruetas	4
Secuencia Coreográfica	5
Secuencia de Equilibrios	5
TABLA DE EQUILIBRIOS Y FIGURAS	5
TIPOS DE FIGURAS Y EQUILIBRIOS	
Upright Básica	6
Camel	6
Camel Forward	6
Camel Layover	6
Upright Torso Sideways	6
Split	7
Charlotee / Illusion	7
Upright Layback	7
Camel Sideways	7
Upright Biellman	8
Sit 2 pies	8
Sit Behind	8
Aguila	8
Sit Básica	9
Sit Sideways	9
Muerte del Cisne	9
Ina Bauer	9
Hackenmond	9
NORMAS GENERALES	10
QOE'S SHOW	
Artistic Footwork Sequence	11
Travelling Sequence	11
Choreo Sequence y Eq Sq	12
Spins	12
IMPRESIÓN ARTÍSTICA	
Skating Skills	13
Transitions	13
Performance	13
Choreography	13
TABLA VALORES SKATING SKILLS, PERFORMANCE Y TRANSITIONS	14
PRUEBA DE ACCESO PARA TODAS LAS CATEGORIAS	15

PRUEBA DE ACCESO DE SHOW

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 show, ya que aunque sea una modalidad con baja participación en nuestra comunidad en cuanto a los test nos referimos, la representación de patinadores propios de nuestra comunidad en los campeonatos de España hace pensar que esta modalidad tendrá mas participación en un futuro si modificamos la forma de valoración de esta modalidad.

Las pruebas de nivel consistirán en un programa (pseudo “Style dance”) integrada por varios elementos los cuales tendrán un valor preestablecido. Este programa estará compuesta por los siguientes elementos:

Un elemento Spin (SSp) —> Aparecerá como Cl Sq Básico o No Level y con su QOE (no existe codificación para una SSp en la interfaz Solo danza).

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

elemento Travelling (Tr) —> 10 sg

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

Una secuencia de Equilibrios (Eq Sq) —> 20 sg —> Aparecerá como Fo Sq Básico o No Level y con su QOE (no existe codificación para una SSp en la interfaz Solo danza).

Vamos a realizar 1 solo programa a diferencia a lo que se realiza en el freeskating:

- Categorías, en el que se debe realizar una prueba de acceso con unos mínimos.

En la prueba de acceso el patinador debe entregar su program content sheet donde especifique al lado de cada elemento **obligatorio** el código de tiempo del elemento. Este program content sheet podremos descargarlo tanto e la especialidad de quartets como de dance (como tendrá elementos propios de la prueba de acceso, recomendamos que habrá elementos que se tengan que declarar a mano).

REQUISITOS DE LOS ELEMENTOS TÉCNICOS PARA SER CONFIRMADOS

Artistic 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.

Los skating elements deben de ser de grupos diferentes (no permitida grupo spins). 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.

En el caso de duda, este reglamento se rige por Rule Book solo dance WS, por ello cualquier problema o duda deberá resolverse con arreglo a este reglamento.

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.

Piruetas

Una **pirueta** se considerará “realizada” cuando el patinador complete un mínimo de tres (3) rotaciones. El Panel Técnico llamará la pirueta cuando las características básicas estén bien ejecutadas.

La posición en una pirueta: la posición de una pirueta se define por el filo, el pie y la posición del cuerpo.

Altas (Upright spins): son aquellas en las que el cuerpo permanece de pie. La pierna que patina debe estar estirada o ligeramente doblada y realizada con una posición artística:

Brazo por encima de la cabeza Pierna libre
cruzada

Posición difícil: Spit, Biellman, Torso Sideways, Layback, Forward.

Pirueta de dos pies: **NO ESTA PERMITIDA.**

Solo spin: pirueta de una única posición con un filo y un pie específico, SIN cambio de posición, pie o filo.

Realización de spins según especificaciones de World Skate en sus diferentes fases.

Al no existir este elemento en la interfaz de solo danza el elemento será codificado como el Cluster Sequence Cl Sq (ver nota inicial).

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.

Secuencia de Equilibrios (Eq Sq)

Nuevo elemento técnico para los patinadores.

Los patinadores realizaran una combinación de un EQUILIBRIO tipo “B” con una FIGURA tipo “B” (o viceversa) integrada dentro de una secuencia donde existan también un Choctaw de adelante a atrás y un Mohawks de adelante a atrás.

Duración mínima de los equilibrios entre 2 y 3 segundos.

No realizar apoyo de pie entre las combinaciones.

Al no existir este elemento en la interfaz de solo danza el elemento será codificado como una Footwork Sequence Fo Sq (ver nota inicial).

	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



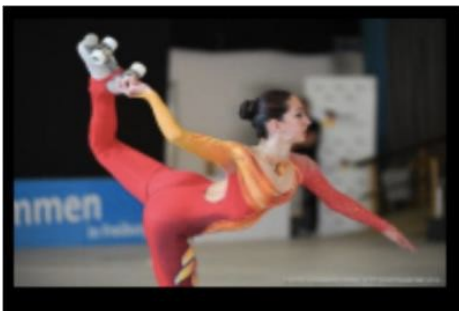
UPRIGHT BÁSICA

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.



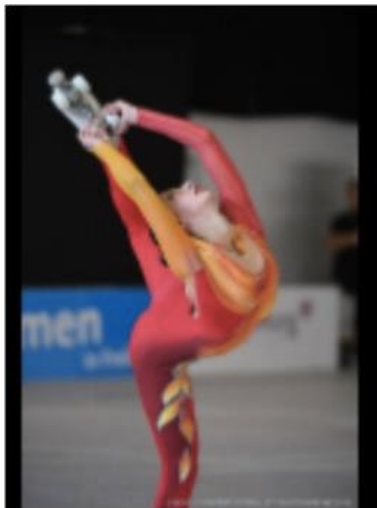
UPRIGHT LAYBACK

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



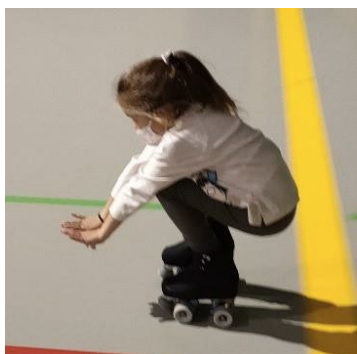
CAMEL SIDEWAYS

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 90º.



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.

Normas generales:

1. Tanto la Coreo sequence como la artistic footwork sequence deben empezar de parado o con un stop&go y deben cubrir los 3/4 partes de la pista.
2. El programa tiene 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.

En la secuencia de equilibrios si se hacen mas de 2 figuras/equilibrios (es decir, si se hace 2 figuras y 1 equilibrio, o al revés) , las figuras de dos pies sólo se pueden poner al final. Si no, 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.

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.

IMPORTANTE: Los dos elementos que no aparecen en la interfaz de solo danza —> Eq Sq y SSp deberán ser presentados en los planned program con esta codificación, si bien es cierto, que en los pdf que se entreguen posteriormente aparecerán codificados como Ch Sq y LC St.

QOEs SHOW

	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
Artistic 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 constata	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
Choreo Sequence y Eq Sq	-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

Spins			
QOEs positivos			
Buena habilidad en la centralización de la pirueta Buen control de la pirueta durante su ejecución (entrada, rotación, salida, cambio de pie/ posición). Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. Entrada difícil (Ej. Fly Camel, Butterfly). Variaciones difíciles de posición. Número equilibrado de rotaciones en cada posición (Combo Spin). Número de rotaciones mucho mayor al mínimo requerido. Ejecución del elemento con la música. Traveling difícil.			
QOEs negativos			
Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	valor	Errores en los que el QOE puede variar	valor
Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3
Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, dos pies, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3
Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición sit	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3
Caída	-3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3
Pivotar	-2 o -3	Traveling mal ejecutado	-1
		Salida de la sit con freno	-2
		Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2
		Cambio de pie desplazando el eje	-2
		Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSP, ganando impulso	-2

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

Los componentes que se valorarán Skating Skills, Performance y Transitions con franjas de 0,5 en cada componente y 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.

PRUEBA DE ACCESO PARA TODAS CATEGORIAS (Tiempo del programa 2:45 +/- 10 sg)

Puntuación mínima: 23,9

Puntuación mínima en contenido técnico: 14,9

Puntuación mínima en components: 9 (2 ptos por cada componente)

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		
Spin (Upright cualquiera de sus filos) —> QOE -1	nota mínima	2,6
ASq (max level 2 y max. 30 sg) —> ASq 1 (QOE -2)	nota mínima	3,4
Tr (max. level 2 y max 10 sg) —> Tr 1 (QOE -2)	nota mínima	2,9
Ch Sq (max. 30 sg) —> CONFIRMADA (QOE -2)	nota mínima	2,6
Eq Sq (max. 20 sg) —> CONFIRMADA (QOE -2)	nota mínima	3,4

Todos los elementos tienen una nota mínima, esto quiere decir, que si la puntuación mínima GLOBAL esta conseguida pero si mas de 1 elemento obligatorio no tiene la nota mínima, la prueba de acceso no se dará por superada (es decir, se permite 1 error grave).