

REGLAS PARA  
COMPETICIONES DE PATINAJE  
ARTÍSTICO **BÁSICO E**  
**INTERMEDIO**

Por la Comisión Técnica Artística de World Skate

---

---



**WORLD  
SKATE**



**NORMA PARA ARAGÓN**

## INDICE

PRESENTACIÓN _____	3
TIEMPOS _____	3
INFANTIL – INTERMEDIO _____	3
CADETE – INTERMEDIO _____	4
JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR – BÁSICO _____	4
GENERALIDADES _____	5
PASO A CATEGORÍA “A” DESDE CATEGORÍAS PROMOCIONALES _____	5

Este documento ha sido escrito y editado por WORLD SKATE ARTISTIC TECHNICAL COMMISSION.

En general, para las normas de vestuario, normas técnicas y protocolo que no se incluyen en este documento, se debe hacer referencia al Reglamento Oficial de World Skate de cada disciplina.

Para todos los componentes de los grados Básico e Intermedio, las puntuaciones oscilarán entre 0.25 y 5.0.

La Competición consta de un programa LARGO.

#### LARGO INTERMEDIO

Infantil y Cadete 2:45 minutos +/- 10 segundos.

#### LARGO BÁSICO

Juvenil, Junior y Senior 2:30 minutos +/- 10 segundos.

### INFANTIL – INTERMEDIO

Saltos:

Máximo doce (12) saltos de una rotación. Dentro de los doce saltos se incluye el Axel y se permiten Doble toe loop y Doble salchow.

- Se permiten un máximo de dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos no puede ser más de cuatro (4).
- Es obligatorio realizar un Axel que se puede presentar también combinado.
- Es obligatorio realizar el elemento Toe loop (simple o doble), solo o en combinado.
- Axel y Dobles no se pueden presentar más de dos veces. Si se presenta dos veces, una debe ser en combinación.
- Un mismo salto de una rotación no puede presentarse más de tres (3) veces.

Piruetas:

Se permiten un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) piruetas.

- Todas las piruetas deben ser diferentes.
- Una de ellas DEBE ser una pirueta combinada (máximo 4 posiciones) y debe incluir una pirueta SIT.
- Una de ellas DEBE ser una solo spin.
- Si se presentan dos piruetas combinadas, una como máximo de 4 posiciones y la otra como máximo de 3 posiciones.
- Se permiten todas las piruetas excepto Broken Heel e Inverted.
- Es obligatorio realizar un Camel Spin en cualquier filo (solo o combinada)

Secuencias Footwork:

Una secuencia de Footwork máximo Nivel 1 y máximo treinta (30) segundos.

## **CADETE – INTERMEDIO**

### **Salto:**

Máximo doce (12) saltos de una rotación. Dentro de los doce saltos se incluye el Axel y se permiten Doble toe loop y Doble salchow.

- Se permiten un máximo de dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos no puede ser más de cuatro (4).
- Es obligatorio realizar un Axel que se puede presentar también combinado.
- Es obligatorio realizar el elemento Toe loop (simple o doble), solo o en combinado.
- Axel y Dobles no se pueden presentar más de dos veces. Si se presenta dos veces, una debe ser en combinación.
- Un mismo salto de una rotación no puede presentarse más de tres (3) veces.

### **Piruetas:**

Se permiten un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) piruetas.

- Todas las piruetas deben ser diferentes.
- Una de ellas DEBE ser una pirueta combinada (máximo 4 posiciones) y debe incluir una pirueta SIT.
- Una de ellas DEBE ser una solo spin.
- Si se presentan dos piruetas combinadas, una como máximo de 4 posiciones y la otra como máximo de 3 posiciones.
- Se permiten todas las piruetas excepto Broken Heel e Inverted.
- Es obligatorio realizar un Camel Spin en cualquier filo (solo o combinada)

### **Secuencias Footwork:**

Una secuencia de Footwork máximo Nivel 2 y máximo treinta (30) segundos.

## **JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR – BÁSICO**

### **Salto:**

Máximo doce (12) saltos de una rotación. Dentro de los doce saltos se incluye el Axel y se permiten Doble toe loop y Doble salchow.

- Se permiten un máximo de dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos no puede ser más de cuatro (4).
- Es obligatorio realizar un Loop que se puede presentar también combinado.
- Un mismo salto de una rotación no pueden realizarse más de tres (3) veces.
- Axel y Dobles no pueden realizarse más de dos veces. Si se presentan dos veces, una debe ser en combinado.

### **Piruetas:**

Se deben realizar dos (2) piruetas.

- Una de ellas DEBE ser una pirueta Combinada (máximo 3 posiciones) y debe de incluir una Sit.
- Una de ellas DEBE ser una Camel Spin (solo Spin)
- Solo se permiten posiciones Upright, Camel y Sit.

### **Secuencias Footwork:**

Una secuencia de Footwork máximo Nivel 2 y máximo treinta (30) segundos.

## GENERALIDADES

No se dará ningún valor a los elementos obligatorios no confirmados. Sin embargo, si se confirman dos posiciones dentro de la combinación, el valor seguirá dándose a las posiciones dentro del combinado.

Una misma pirueta (posición base, pie y filo) no pueden realizarse más de dos veces.

## PASO A CATEGORÍA "A" DESDE CATEGORÍAS PROMOCIONALES

- Pasarán de forma obligatoria a Categoría A aquellos patinadores que consigan estos requisitos en al menos una de las competiciones del año.
- Si lo consigue en las primeras competiciones, el patinador puede acabar la temporada en categoría Promocional y si consigue estos mínimos deberá pasar a "A" la siguiente temporada.
- Aquellos patinadores que han conseguido estos requisitos durante las competiciones de Nivel 7 de 2023 ya realizadas, deben pasar a Categoría A en 2024
- Si el patinador supera la prueba de acceso durante la temporada, deberá pasar a "A" una vez superada.
- INFANTIL Y CADETE
  - Demostrar saber hacer dos dobles diferentes (uno entero y otro under(<)).
  - Demostrar cualquiera de estas 2 opciones de pirueta
  - 1) Una Camel, una sit y posición difícil con valor mayor de 1 punto.
  - 2) 2 Camel diferentes más una sit
- JUVENIL EN ADELANTE
  - Demostrar saber hacer dos dobles diferentes enteros.
  - Demostrar cualquiera de estas 2 opciones de pirueta
  - Una Camel, una sit y posición difícil con valor mayor de 1 punto
  - Dos Camel diferentes más una sit
- Si un mismo salto doble aparece entero y under (<) en el mismo campeonato, contará como realizado entero