



**REGLAMENTO PARA LAS
COMPETICIONES DE PATINAJE
ARTÍSTICO DE LA FEDERACIÓN
ARAGONESA**

2025

ARAGÓN

**POR LA FEDERACIÓN ARAGONESA DE PATINAJE
COMITÉ DE PATINAJE ARTÍSTICO**



Índice:

1. TRAMITACIÓN DE LICENCIAS FEDERATIVAS _____	2
2. CALENDARIO DE COMPETICIONES _____	4
3. TROFEOS DE NIVEL LIBRE INDIVIDUAL _____	6
4. TROFEOS DE NIVEL PAL _____	17
5. TROFEOS DE NIVEL SOLO DANZA _____	22
6. FIGURAS Y EQUILIBRIOS PARA TROFEOS DE NIVEL _____	34
7. IMPRESIÓN ARTÍSTICA PARA TROFEOS DE NIVEL _____	37
8. NORMAS GENERALES DE FUNCIONAMIENTO DE LOS TROFEOS DE NIVELES _____	40
9. CATEGORÍAS PROMOCIONALES 2025 _____	41
10. PRUEBAS DE ACCESO _____	44
11. COMPETICIONES AUTONÓMICAS _____	52
12. REGLAMENTO SHOW _____	55
13. NORMAS GENERALES _____	56
14. AYUDAS Y SUBVENCIONES _____	59
15. CAR _____	59
16. INTERCLUBS _____	60
17. PROTOCOLO DE ORGANIZACIÓN DE EVENTOS DE LA FEDERACIÓN ARAGONESA DE PATINAJE _____	61
ENTREGAS DE TROFEOS _____	64
TABLAS DE VALORES _____	68
CIRCULAR 49-24 VESTUARIO _____	76



1 TRAMITACIÓN DE LICENCIAS FEDERATIVAS

TIPO DE LICENCIA	SEGURO	FAP	CUOTA
			Euros
Deportistas nacidos en 2012 y posterior (13 años y menores)	30	23	53
Deportistas nacidos en 2011 y anterior (14 años y mayores)	47	23	70
Deportistas Independientes	39	46	85
Entrenadores Regionales	39	23	62
Entrenadores Nacionales	39	23	62
Entrenadores Independientes	39	61	100
Jueces Regionales	39	23	62
Jueces Nacionales	39	23	62
Jueces Internacionales	39	23	62
Calculadores Regionales	39	23	62
Event Manager Regionales	39	23	62
Event Manager Nacionales	39	23	62
Directivos y Delegados de Club	39	23	62
Cuota anual de Club			60
Bolsa de Competiciones P. Artístico			60
Deportistas de Escuela (menores de 14 años sin competición) Desde 01/09/2024 hasta 30/08/2025			23

- Aquellas personas que tengan más de un tipo de ficha (por ejemplo, entrenador y deportista) solamente deben abonar la cuota correspondiente al seguro una sola vez. Siempre se pagará la de mayor riesgo, por ejemplo, en el caso anterior, se pagaría seguro de deportista.
- Se descontará el seguro si se ha hecho con anterioridad o a la vez.
- Las cuotas deben ingresarse en cualquier cuenta corriente de la Federación Aragonesa. Los números de cuenta se indican en la Hoja de Liquidación correspondiente.
- Las fichas se tramitarán al seguro una vez recibido el justificante de pago. La ficha entrará en vigor pasados 7 días desde su tramitación.
- Se recomienda actualizar cada año los datos de los federados.
- El DNI es obligatorio el del deportista, si es menor y no tiene, se pondrá el de un tutor legal.



Características de las fichas de escuela:

1. Su duración es desde el 01/09/2024 hasta el 30/08/2025
2. No autoriza a participar en Competiciones oficiales de esta Federación
3. Si un patinador federado en Escuela, desea cambiar a la ficha que autoriza a competir, debe abonar el importe íntegro de ésta.
4. En el momento de presentar las fichas debidamente cumplimentadas por el club en la Federación Aragonesa debe adjuntarse el resguardo del ingreso de la Hoja de Liquidación.
5. El DNI es obligatorio. Si no tiene, se pondrá el de un tutor legal



2 CALENDARIO DE COMPETICIONES 2025

EL PRIMER SEMESTRE DE LA TEMPORADA 2025

DIA	MES	COMPETICIÓN	LUGAR
18-19	ENERO	X TROFEO NIVELES (2015-2018), PAL, SOLO DANZA y P.A. SHOW	Organizado por CP. Utebo en Utebo
25-26	ENERO	X TROFEO NIVELES 3-6 (2011 y anteriores) N2 (2014 y anteriores)	Organizado por CP. Ciudad de Teruel en Cella
01-02	FEBRERO	X TROFEO NIVELES 3-6 (2012-2014)	Organizado por AP. Turiaso en Tarazona
08-09	FEBRERO	V TROFEO CATEG. PROMOCIONALES PRUEBA ACC. (Libre, Pal y Solo D.)	Organizado por M ^a de Huerva en M ^a de Huerva
15-16	FEBRERO	CAR	Organizado por CP. Goya en Pedrola
22-23	FEBRERO	VIII TROFEO PRIMAVERA (D. Cortos Inf-Senior y D. Largos Benj-Alevin) + PAL (D.Cortos Cad-Senior y D. Largos Ben-Inf) + Solo Danza (D. Libre) P.ACC. SOLO DANZA Y PAL	Organizado por CP. La Almunia en La Almunia
01	MARZO	XXIII CTO. ARAGÓN GRUPOS SHOW	Organizado por la Federación en Zaragoza CDM. Siglo XXI
22-23	MARZO	XI TROFEO NIVELES (2015-2018), PAL, SOLO DANZA y P.A. SHOW	Organizado por Alcañiz CPA, en Alcañiz
29-30	MARZO	XI TROFEO NIVELES 3-6 (2012-2014)	Organizado por CP. Ribera Izquierda en Leciñena
05-06	ABRIL	XLIV CTO. ARAGÓN PAL - SOLO DANZA Y P.ACCESO	Organizado por PA. Aurora en Remolinos <i>SAN JORDI</i>
03-04	MAYO	XIX TROFEO FEDERACIÓN (D.Largos)	Organizado por CP. Alvia
10-11	MAYO	PRUEBAS DE ACCESO	Organizado por St. Casablanca en San Mateo
17-18	MAYO	XI TROFEO NIVELES 3-6 (2011 y anteriores) N2 (2014 y anteriores)	Organizado por CP. Cuarte en Cuarte <i>CPTO. ESPAÑA PAL</i>
30-01	MAYO-JUNIO	XLIV CTO. DE ARAGÓN LIBRE	Organizado por CP. Goya en Zaragoza CDM. Siglo XXI
14-15	JUNIO	VI TROFEO CATEG. PROMOCIONALES PRUEBA ACC. (LIBRE)	Organizado por St. Casablanca en San Mateo <i>CTO. DE ESPAÑA SOLO DANZA PEQUEÑOS</i>
		XII COPA ARAGÓN	

		XII TROFEO NIVELES (2015-2018), PAL, SOLO DANZA y P.A. SHOW	
		XII TROFEO NIVELES 3-6 (2012-2014)	
		XII TROFEO NIVELES 3-6 (2011 y anteriores) N2 (2014 y anteriores)	
		VII TROFEO CATEG. PROMOCIONALES PRUEBA ACC. (Libre, Pal y Solo D.)	



Calendario Interclubs

DÍA	MES	COMPETICIÓN	
23	Febrero	TORNEO SAN VALENTIN	CP. La Puebla de Alfinden
27	Abril	TORNEO	CP. Cariñena

Recordatorio: la participación en los Inteclubs es por invitación del organizador

CUADRO DE CATEGORÍAS POR EDAD INDIVIDUAL 2025

SENIOR	JUNIOR	JUVENIL	CADETE	INFANTIL	ALEVÍN	BENJAMÍN
>2006	2007-2008	2009	2010-2011	2012-2013	2014-2015	2016-2017



3 TROFEOS DE NIVEL LIBRE INDIVIDUAL

Trofeos de Iniciación con 6 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:

- En la PRUEBAS DE NIVEL podrán participar a partir del año 2018 incluido.
- Habrá 6 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, pueden elegir a que nivel inscribirse la primera vez.

Para el resto:

- Superado el D - Deben inscribirse a partir del Nivel 3.
- Superado el C - Deben inscribirse a partir del Nivel 4.
- Superado el B - Deben inscribirse a partir del Nivel 5.
- Superado el A - Deben inscribirse a partir del Nivel 6.
- Superado el CERTIFICADO - Pueden inscribirse a categoría PROMOCIONAL (a partir de Infantil) o inscribirse en la Categoría A 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.
- Si en una PRUEBA DE NIVEL hay 5 o menos patinadores inscritos, esos patinadores participarán en la siguiente competición de niveles, en el nivel en que estén inscritos, pero con otro grupo de edad.

NIVELES

NIVEL 1 Duración: 1' 45'' (solo trofeos organizados por clubes pero no se puntuarán)

- Ocho sin cruzar
- Un equilibrio a escoger del grupo A en línea recta
- Una figura a escoger del grupo A
- Compás (mínimo 1 vuelta)
- Patada a la luna



NIVEL 2 Duración 1'45'' Componentes a valorar: SS y P

Elemento	Valor Base
Ocho cruzado hacia adelante (CrAd)	1
Un equilibrio a escoger del grupo A con cambio de filo	Según tabla
Una figura a escoger del grupo A	Según tabla
Pirueta de 2 pies (mínimo 2 vueltas) (U2)	0,6
Waltz Jump sin entrada Mohawk (1W2)	0,8

NIVEL 3 Duración 2'00'' Componentes a valorar: SS y P

Elemento	Valor Base
Ocho cruzado hacia atrás (CrAt)	1
Combinación entre un equilibrio y una figura del grupo A	Suma según tabla
Pirueta de 2 pies (mínimo 3 vueltas) (U3)	1
Waltz Jump con entrada Mohawk exterior (1W)	1
Un salto a elegir entre Toe-loop o Salchow (1T) (1S)	1,6
Secuencia de pasos que incluya como mínimo 2 elementos a elegir entre Chassé, Swing, Flat y Roll	No level (no intentado o no requisitos) 0 → FoNL Level Base (vistos los elementos obligatorios y confirmados 1 o ninguno) 0,5 → N3FoB Level 1 (conseguido) 1,2 → N3Fo1

NIVEL 4 Duración 2'15'' Componentes a valorar: SS y P

Elemento	Valor Base
Ocho cruzado adelante y atrás con Mohawk al cruzar el eje longitudinal de la pista (2 Mohawks en todo el ocho) (CrMw)	1,2
Combinación entre una figura del A o del B y un equilibrio del A o del B	Suma según valor tabla.
Upright Spin con entrada obligatoria (mínimo 3 vueltas). No se permite posición difícil. (U4)	1,6
Toe-loop (1T)	1,6
Salchow (1S)	1,6
Un salto a elegir entre Flip, Loop (1F) (1Lo)	Flip → 1,9 Loop → 2,3
Secuencia de pasos que incluya un Mohawk, Cross in front y dos treses consecutivos con diferente pie	No level (no intentado) 0 → FoNL Level Base (vistos los elementos obligatorios y confirmados dos o menos) 0,6 → N4FoB Level 1 (confirmados 3 de 4) 1 → N4Fo1 Level 2 (confirmados todos los giros) 1,6 → N4Fo2



NIVEL 5 Duración 2'15'' Componentes a valorar: SS, Tr y P

Avda. de José Atarés, 101 Semisótano
50010 Zaragoza

Elemento	Valor Base
Combinación entre una figura del B con un equilibrio del A o del B	Suma según tabla. <small>www.rearpa.com</small>
<p>En todo el programa habrá que realizar 5 saltos de 1 vuelta, incluido:</p> <ul style="list-style-type: none">• Thoren (se puede realizar suelto y/o en combinación) (1Th)• Obligatorio un único combinado de 2 ó 3 saltos que incluya un Loop. (1Lo) <p>Solamente se podrá repetir un único salto, máximo dos veces en todo el programa (cuando un mismo salto se realice dos veces, como mínimo una debe ser en el combinado)</p> <p>Todos los saltos del combinado computan para el total de saltos del programa y tendrán su valor (NO se designará como No Jump al salto de conexión cuando el combinado tenga 3 saltos).</p>	<p>T → 1,6 (1T) S → 1,6 (1S) F → 1,9 (1F) Lo → 2,3 (1Lo) Th → 2,3 (1Th) Lz → 2,5 (1Lz)</p>
Upright Spin con entrada obligatoria (mínimo 3 vueltas). No se permite posición difícil. (U5)	1,6
<p>Pirqueta a elegir entre:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Upright Spin con entrada obligatoria (mínimo 3 vueltas). No se permite posición difícil ni repetir la misma pirqueta del apartado anterior. (U5)2. Combo Spin de 2 posiciones Upright (mínimo 2 vueltas en cada pirqueta). No se permiten posiciones difíciles, pero SI se podrá repetir el mismo filo y sentido de la solo spin del apartado anterior, en una de las 2 pirquetas.	<p>SSp (U) → 1,6 CSp (U5 + U5) → 3,2</p>
Secuencia de pasos que incluya como mínimo 1 Bracket, 1 Travelling, 1 Choctaw (puede ser de adelante hacia atrás o viceversa) y 1 Body Movement.	<p>No level (no intentado) 0 → FoNL Level Base (vistos los elementos obligatorios y confirmados 1 o ninguno) 0,6 → N5FoB Level 1 (confirmados 2 de 4) 1 → N5Fo1 Level 2 (confirmados los 4) 1,6 → N5Fo2</p>



NIVEL 6 Duración 2'15'' Componentes a valorar: SS, Tr y P
**En este nivel NO se permiten los saltos Toe loop y Salchow.*

Elemento	Valor Base
Combinación de dos posiciones entre figura y equilibrio del grupo B	Suma según tala.
Axel (1A)	3
Un salto solo de 1 vuelta	F → 1,9
1F 1Th	Lo → 2,3
1Lo 1Lz	Th → 2,3
	Lz → 2,5

<p>Combinado de 3 saltos de 1 vuelta. Esta combinación puede incluir Axel.</p> <p>En todo el programa sólo se podrá repetir un único salto, máximo 2 veces. Cuando un mismo salto se realice dos veces, como mínimo una debe ser en el combinado.</p> <p>Todos los saltos del combinado computan para el total de saltos y tendrán su valor.</p> <p>(NO se designará como No Jump al salto de conexión).</p>	<p>F → 1,9</p> <p>Lo → 2,3</p> <p>Th → 2,3</p> <p>Lz → 2,5</p> <p>A → 3</p>
<p>Sit Spin (S) o Camel Spin (C) en cualquier filo (mínimo 3 vueltas). Solo se admiten posiciones básicas.</p>	<p>Sit → 3</p> <p>Camel → 3</p>
<p>Combinación de Spin con un máximo de 3 posiciones (mínimo 2 vueltas en cada pirueta). Se permiten posiciones difíciles en posición UPRIGHT.</p> <p>Upright biellman Heel (UBH)</p> <p>Upright biellman (UB)</p> <p>Upright Split (US)</p> <p>Upright Torso (UT)</p> <p>Upright Layback (UL)</p> <p>Upright forward (UF)</p> <p>Upright heel (UH)</p>	<p>U6 0,6 por posición básica.</p> <p>S6 → 3 por posición Sit.</p> <p>S6 → 3 por posición Camel.</p> <p>Con posiciones difíciles:</p> <p>U6BH → 4,96</p> <p>U6B → 3,96</p> <p>U6S → 2,90</p> <p>U6T → 1,84</p> <p>U6L → 1,60</p> <p>U6F → 1,60</p> <p>U6H → 0,90</p>
<p>Secuencia de pasos que incluya un rocker o counter, un choctaw de adelante hacia atrás, un travelling y dos body movements.</p>	<p>No level (no intentado o no requisitos) 0</p> <p>→ FoNL</p> <p>Level Base (vistos los elementos obligatorios y confirmados dos o menos) 0,6 → N6FoB</p> <p>Level 1 (confirmados 3 de 5) 1 → N6Fo 1</p> <p>Level 2 (confirmados los 5) 1,6 → N6Fo2</p>



Para todos los niveles de libre:

1. Las secuencias de pasos en los niveles deben empezar de parado o con un stop and go y deben ir de un lado corto de la pista hasta el otro lado corto. (min. $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista).
2. Todos los niveles tienen un margen de +/- 10''
3. No se permite la repetición de ningún integrativo.
4. Cada club debe utilizar una sola música para cada nivel. Pueden ser distintas para masculino y femenino para todos los niveles.
5. El vestuario es libre (No es obligatorio el maillot del club), **Circular 49-24 de la Federación Aragonesa de Patinaje.**
6. Todas las figuras y equilibrios se pueden hacer tanto adelante como atrás.
 - o Las Figuras y Equilibrios deben tener una duración **de 3 segundos** una vez confirmada la posición.
 - o Si se hacen combinaciones se pueden incluir 2 pasos/giros entre ambas.
 - o Si uno de los dos elementos está bien ejecutado, se le dará valor.
7. En la pirueta combinada de dos posiciones: si no están todas las piruetas, se asterisca el combo completo.
8. En la pirueta combinada de tres posiciones: si hay al menos dos piruetas, se contarán las realizadas correctamente.
9. **En el Nivel 6 se permite el calentamiento en pista entre patinadores, mientras se saca la puntuación.**
10. Si un patinador Benjamín cambia a categoría Alevín y no tiene superada la prueba de acceso, debe competir en Niveles 5 o 6, no en inferiores.
11. **Cuando un patinador obtiene dos pódiums en un mismo Nivel ya no podrá competir más en ese nivel. Salvo en el Nivel 6 que el paso se hace por nota mínima.**

Paso a categoría "A"	Nota Mínima Programa Nivel 6
Benjamín	20
Alevín	24
Paso a categoría "B"	Nota Mínima Programa Nivel 6
Infantil	27
Cadete	29
Juvenil	29
Junior	32
Senior	32



REQUISITOS DE LOS ELEMENTOS TÉCNICOS PARA SER CONFIRMADOS:

Ocho cruzado

- Buena posición corporal.
- No utilizar el freno para empujar.
- Cruzar bien en los dos sentidos (horario/antihorario).
- Inclinación corporal correcta dirigida hacia el interior del círculo.
- Fluidez adecuada.
- Velocidad adecuada.
- Aceleración adecuada.
- Estabilidad en el pie del suelo sin cambios de filos.
- Ocupación de la pista.
- Reconocimiento del elemento mohawk cuando es exigido.

Equilibrios y figuras

- Conseguir las especificaciones técnicas definidas en páginas anteriores.
- Duración mínima de **3 segundos**.

Salto

- Elemento de salto: solo jump o combinado de saltos.
- Solo jump: cualquier salto con entrada, salida y fase de vuelo reconocida. Es un salto solo, es decir, se ejecuta solo.
- Combo jump: como mínimo dos (2) saltos consecutivos en los que el filo de aterrizaje del primer salto es el filo de entrada del segundo.
- Saltos de conexión (no jumps): saltos de una sola vuelta realizados dentro del combinado, por eso se les llama “saltos de conexión”. No tienen valor (excepto para benjamín y alevín) y su código será “NJ” (no jump).
- Un salto se considerará Under rotated si el número de rotaciones es incompleto por 1/4 o menos de rotación. Se indicará con el símbolo “<”. El sistema disminuirá el valor base del salto un 30% para saltos de una (1) sola vuelta y dobles, y un 20% para triples y cuádruples.
- Un salto se considerará Half rotated si el número de vueltas es incompleto por más de 1/4 hasta e incluida 1/2 rotación. Se indicará con el símbolo “<<”. El sistema disminuirá el valor base del salto un 50% para saltos de una (1) vuelta y dobles, un 40% para triples y un 30% para cuádruples.
- Un salto se considerará Downgraded si falta más de 1/2 vuelta sobre el total de rotaciones requeridas. Se indicará con el símbolo “<<<”. El sistema asignará en el caso de niveles valor 0 a los saltos simples y valor de waltz al Axel con el consiguiente QOE -3. El mismo símbolo (<<<) será aplicado a los saltos que pueden ser comidos en la entrada como el Toe-Loop y el Salchow. El Toe-Walley será llamado y contado como un Toe-Loop.
- Realización de jumps según especificaciones de World Skate con sus fases bien reconocidas.
- Realización de combo jumps según World Skate en cuanto a especificaciones y consideración de New Element.



Piruetas

- Una pirueta se considerará “realizada” cuando el patinador complete un mínimo de tres (3) rotaciones para la Solo Spin y dos (2) rotaciones para la combinada. 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. Las tres (3) posiciones básicas para las piruetas son:
 - Altas (Upright spins): son aquellas en las que el cuerpo permanece de pie. La pierna que patina debe estar estirada o ligeramente doblada.
 - Pirueta de dos pies: cuerpo en posición vertical y los dos pies en el suelo. Al menos tres vueltas (dos para el nivel 2), continuas y centradas sobre un eje, sin desplazamientos ni trompicones, ni dobles impulsos, antes de completar las vueltas obligatorias. Se permite que las dos ruedas de delante del pie derecho/izquierdo estén levantadas.
 - Bajas (Sit spins): las caderas no pueden estar más altas que la rodilla del pie que patina.
 - Camel (Camel spins): la posición de la pierna libre (rodilla y talón) no puede estar debajo de la cadera.
- Solo spin: pirueta de una única posición con un filo y un pie específico, SIN cambio de posición, pie o filo.
- Combination spin (pirueta combinada): pirueta en la que el patinador cambia de pie y/ o posición y/o filo.
- Realización de spins según especificaciones de World Skate en sus diferentes fases.
- Realización de combo spins según de World Skate en cuanto a especificaciones y consideración de Break.

FtSq

- Las secuencias de pasos en los niveles 3, 4, 5 y 6 deben empezar de parado o con un stop&go y deben ir de un lado corto de la pista hasta el otro lado corto. (min. $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista).
- Definición de los giros, pasos y body movements según World Skate.

QOES:

Los jueces aplicarán un QOE para cada elemento llamado teniendo en cuenta las características positivas y negativas del elemento en cuestión.

QOE POSITIVO:

- 0 cuando el patinador logra las características básicas del elemento.
- +1 si el patinador logra 1 - 2 features.
- +2 si el patinador logra 3 - 4 features.
- +3 si el patinador logra 5 - 6 features.



SALTOS

- Buena altura y longitud.
- Muy buena extensión durante el aterrizaje y/o salida original y creativa.
- Despegue difícil y/o inesperado.
- Pasos claros y reconocibles y movimientos de patinaje ejecutados antes del despegue.
- Posición difícil y artística en el aire y/o comenzar a rotar tarde, en suspensión.
- Muy buena fluidez y velocidad horizontal en despegue y aterrizaje.
- Que parezca que el salto se ejecuta sin esfuerzo.
- Ejecución del elemento con la música.

PIRUETAS

- Buena habilidad centrando la pirueta rápidamente.
- 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.

FOOTWORK SEQUENCE

- Filos profundos y limpios (incluyendo entrada y salida desde un cambio de dirección).
- Limpieza y precisión.
- Buen control y participación de todo el cuerpo. El uso del cuerpo significa uso claro de brazos, cabeza, hombros, pecho, pierna libre. Estos movimientos deben afectar el equilibrio del cuerpo.
- Buena energía de ejecución.
- Buena velocidad y aceleración durante la ejecución.
- Ejecución del elemento con la estructura musical.

- Musicalidad.
- Creatividad y originalidad.
- Diseño complejo.
- Distribución lógica y uniforme de los pasos y giros a lo largo de toda la secuencia.

CRUZADOS

- Inclinação marcada hacia el centro del círculo.
- Buena flexión sostenida y marcada.
- Buena velocidad.
- Buena extensión de las líneas corporales.
- Buena aceleración.
- Pocos pasos para alcanzar mucha velocidad.
- Buena ocupación de la pista.
- Musicalidad.



FIGURAS Y EQUILIBRIOS

- Entrada difícil o inesperada.
- Pasos y movimientos de patinaje claros y reconocibles al inicio.
- Pasos y movimientos de patinaje claros y reconocibles entre elementos en caso de figuras o equilibrios combinados.
- Buena fluidez y velocidad.
- Limpieza y precisión.
- Buen dominio de flexibilidad.
- Implicación de todo el cuerpo.
- Creatividad y originalidad.
- Buena energía.
- En caso de que se pida cambio de filo demostrar buen dominio del mismo.
- Musicalidad.

QOE NEGATIVO

La siguiente tabla muestra, en la columna izquierda los errores por los que el QOE que el juez debe otorgar obligatoriamente. En la columna derecha, se muestran los errores en los cuales el juez disminuirá el QOE que tenía pensado otorgarle de inicio al elemento.

Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores
SALTOS			
Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2
Caída	-3	Underrotated (<)	-1
Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2
Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2
Apoyar dos manos en el suelo en el	-3	Combo Jump: saltos sin ritmo y sin fluidez	-1 o -2
aterrizaje			
Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2
Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1
		Mano o pequeño apoyo de la pierna libre.	-1
		Lutz No Edge	-2
PIRUETAS			
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
FOOTWORK SEQUENCE			
Caída	-3	Tropezón	-1 o -2
		Fuera de tiempo	-1 o -2
		Pobre de velocidad y aceleración	-1
		Pobre en fillos	-2
		Pattern pobre	-2
		Falta de musicalidad	-1 a -3
CRUZADOS			
Poner el freno al cruzar	-3	Mala posición corporal	-1 a -3
Dejar de cruzar durante la vuelta	-3	Cambios de inclinación durante la ejecución del paso cruzado	-1 a -3
Flexión no sostenida cuando se requiere	-2	Mala ocupación de la pista	-2 o -3
Caída	-2 o -3	Falta de velocidad	-1 a -3
Mohawks no confirmados cuando son requeridos	-2 o -3	Falta de ritmo	-1 a -3
FIGURAS Y EQUILIBRIOS			
Desequilibrios o imprecisiones en la mayor parte del elemento	-2	Poca fluidez	-1 o -2
Mano o pie al suelo para evitar caída	-2	Falta de velocidad	-1 o -2



Caída	-3	Mala posición	-1 a -3
Cambio de filo mal ejecutado	-3	Movimientos bruscos y tropezones	-1 a -3

PENALIZACIONES:

POR EL REFEREE	
Arrodillarse o estirarse en el suelo más de una (1) vez o durante más de cinco (5) segundos	1.0 punto
Violación del vestuario (con opinión de los jueces)	1.0 punto
Tiempo del programa inferior al requerido	0.5 puntos por cada 10 seg
El primer movimiento del programa no ocurre dentro de los 10 primeros segundos de música	0.5 puntos
Música con letra inapropiada u ofensiva, en cualquier idioma	1.0 punto
<p>Caídas Por cada caída después de la segunda, la penalización se incrementará otros 0.3 (Benjamín y Alevín) y 0.5 (de Infantil a Senior) Por ejemplo, de Infantil a Senior: 1.0 por la primera y segunda caída, 1.5 adicional por la tercera caída (3.5 en total), 2.0 adicionales por la cuarta caída (5.5 en total), 2.5 adicionales por la quinta caída (8.0 en total), etc.</p> <p>Para los niveles 2,3,4,5 y 6 la penalización por caída será de 1 punto independientemente del número de caídas. Ejemplo 1 caída: 1 puntos de penalización; 2 caídas: 2 puntos; 3 caídas: 3 puntos....</p>	<p>1.0 punto por la primera y la segunda caída. Penalización incremental por cada caída posterior a la segunda:</p> <p>+0.3 Benjamín y Alevín +0.5 De Infantil a Senior</p>
POR EL PANEL TÉCNICO	
Más de un (1) salto de una (1) rotación en la secuencia de pasos	1.0 punto
Falta un elemento obligatorio	1.0 punto
Elemento ilegal	1.0 punto
Posición obligatoria de una pirueta no intentada	1.0 punto



4 TROFEOS DE NIVEL PAL

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

Se convocarán conjuntamente con los niveles del resto de modalidades. Habrá **varias** fases independientes durante el año y los patinadores competirán por Nivel y/o por edad (si hay exceso de patinadores en una misma prueba). Cada nivel tendrá unos elementos obligatorios que cada patinador tendrá que realizar. No se aprueba ni se suspende, únicamente se obtiene una nota que generará una clasificación final.

Los patinadores podrán subir de nivel durante la temporada a discreción de su entrenador. Sin embargo, una vez que haya competido en un determinado nivel, no podrá bajar al inferior. Cada Trofeo tendrá una clasificación y/o podium independiente.

Se recomienda no inscribir a patinadores en un nivel del que no sepan realizar más de uno de los integrativos exigidos.

Cada club debe utilizar una sola música para cada a nivel. Pueden ser distintas para masculino y femenino para todos los niveles

NIVEL 1 Duración 2.15 minutos (+/-5 segundos)

Elemento	Código	Valor Base
Ocho Cruzado hacia adelante	CrAd	1.0
Ocho Cruzado hacia atrás	CrAt	1.0
Upright Spin a dos pies	U3	1.0
Salto de Vals	1W	1.0
Equilibrio grupo A	Ea	0.4 - 1 Ver tabla

NIVEL 2 Duración 2.30 minutos (+/-5 segundos)

Elemento	Código	Especificaciones	Valor Base
Combo Salchow + Toe Loop	1S	< - 30% << - 50% <<< Categoría inferior	1.6
	1T		1.6
Flip	1F		1.9
Loop	1Lo		2.3
Footwork Sequence	N4Fo	No Level: Ningún elemento confirmado	0.0
		Nivel Base: Dos elementos obligatorios confirmados.	0.6
		Nivel 1: Todos los elementos obligatorios confirmados.	1.0

Upright Spin con variación	U5		1.6
Figura grupo B	Fb		1 - 1.4 Ver tabla
Equilibrio grupo B	Eb		1 - 1.4 Ver tabla



NIVEL 3 Duración 2.30 minutos (+/-5 segundos)

Elemento	Código	Especificaciones	Valor Base
Axel	1A	< - 30% << - 50% <<< Categoría inferior	3
Combo Lo+Lo	1Lo		2.3
Lutz	1Lz		2.5
Footwork Sequence	N6Fo	No Level: Ningún elemento confirmado	0.0
		Nivel Base: Dos elementos obligatorios confirmados.	0.6
		Nivel 1: Todos los elementos obligatorios confirmados.	1.0
Sit	S		3.0
Camel	C		3.0
Combinado Uprights	U6		0.6
Combo equilibrio+figura A/B	E/F		0.4 - 1.4 Ver tabla

PARA TODOS LOS NIVELES DE PAL:

Se recuerda las siguientes consideraciones a la hora de evaluar los elementos de PAL:

- Se permite ligera asistencia del freno en el aterrizaje de los saltos (absorción impacto).
- Las rotaciones de las piruetas podrá realizarse sobre el freno
- Los giros, para ser confirmados, tendrán que tener al menos una rueda apoyada en el suelo. Se permite la elevación de dos ruedas

QOES:

Se seguirán las mismas guías que en Patinaje Libre, para Niveles como Accesos, teniendo en cuenta las particularidades específicas del Patinaje Artístico en Línea.



DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS TÉCNICOS PARA SER CONFIRMADOS:

NIVEL 1:

- **Ocho con paso cruzado hacia adelante (CrAd)**

El patinador deberán demostrar que es capaz de realizar un paso cruzado en forma de ocho (es decir dos semicírculos) que ocupen toda la superficie de patinaje. Deberán mantener una posición de cuerpo correcta (cuerpo erguido, sin movimientos bruscos de brazos, pies y/o espalda). Tienen que demostrar que son capaces de impulsarse en cada paso utilizando los filos correctamente (exterior adelante en el primer impulso e interior adelante cuando cruzo el patín libre por delante del que patina). En el centro del Ocho deberán realizar un cambio de posición de brazos y de pie lo más estético y original posible (siempre en consonancia con el carácter de la música).

- **Ocho Cruzado hacia atrás (CrAt)**

Mismas consideraciones que en punto 1 pero con el paso cruzado hacia atrás. Se prestará especial atención a la posición de la espalda y de los brazos, para evitar tendencia a inclinarse hacia delante.

- **Pirqueta de dos pies (U3)**

Al menos 3 vueltas continuas y centradas sobre un eje, sin desplazamientos ni trompicones (pequeños parones) ni dobles impulsos antes de haber completado las tres vueltas obligatorias. La pirqueta deberá contener obligatoriamente una salida a un pie impulsada en atrás exterior.

- **Equilibrio grupo A (Ea)**

Es una posición de equilibrio (es decir con un pie en el suelo y otro en el aire). Esta posición debe mantenerse (una vez alcanzada por completo) al menos 1/2 largo de la pista o si se hace en curva, al menos tres (3) segundos. Se evaluará la corrección en la posición, la firmeza del filo descrito y la habilidad demostrada por el patinador en coordinación con la estructura musical. El equilibrio tendrá una libre configuración según lo dispuesto en el Apéndice correspondiente.

- **Salto de Vals (1W)**

Salto de 1/2 rotación tipo Axel, es decir, entrado hacia adelante (exterior) y aterrizado en exterior atrás (con una pequeña amortiguación en la punta en la caída del mismo). La posición de brazos y pierna es de libre configuración si bien se evaluarán los siguientes parámetros, que deben estar bien realizados: Velocidad de entrada, Altura alcanzada y desplazamiento en el aire.

- **Figura grupo A (Fa)**

Es una posición de deslizamiento que debe ser mantenida al menos 1/2 largo de la pista o si se hace en curva al menos tres (3) segundos. Se evaluará la corrección en la posición y la habilidad demostrada por el patinador en coordinación con la estructura musical. La figura no se considerará iniciada (a efectos de los metros o segundos transcurridos) hasta que la posición final no esté alcanzada.

NIVEL 2:

- **Combinación de saltos: Salchow + Toe-Loop (1S + 1T)**

Se valorará velocidad, altura y desplazamiento. También se debe prestar atención a que la entrada de cada salto sea correcta. Por lo tanto no se permitirá una anticipación de giro, del



patín del suelo o del que pica, de media vuelta o más. De lo contrario el salto o los saltos serán considerados “Downgrade” (degradados).

- **Flip (1F)**

Se valorará velocidad, altura y desplazamiento. También se debe prestar atención a que la entrada de cada salto sea correcta. Por lo tanto no se permitirá una anticipación del giro del patín del suelo de media vuelta o más. De lo contrario el salto será considerado “Downgraded” (degradado).

- **Loop (1Lo)**

Se valorará velocidad, altura y desplazamiento. La entrada del salto debe ejecutarse sobre dos pies y estos deben estar en filo atrás exterior. La anticipación de giro en el despegue no puede ser de media vuelta o más, de lo contrario el salto será considerado “Downgraded”. El salto podrá tener la fase de carga del mismo sobre dos pies.

- **Footwork Sequence (N4Fo)**

Deberá ocupar al menos 3/4 partes de la pista. La secuencia deberá incluir al menos un Mohawk, un Body Movement y dos TRESES consecutivos con diferente pie para estar confirmada.

- **Upright Spin con Variación (U5)**

Pirueta sobre un pie en la que el patinador debe dar al menos 2 vueltas para ser reconocida y además contar con uno de los siguientes features (a elegir entre ellos):

- Más de 5 rotaciones.
- Entrada difícil (permitido ligero Jump)
- Posición Difícil después de las dos primeras rotaciones.

- **Equilibrio grupo B (Eb)**

Es una posición de equilibrio (es decir con un pie en el suelo y otro en el aire). Esta posición debe mantenerse (una vez alcanzada por completo) al menos 1/2 largo de la pista o si se hace en curva, al menos tres (3) segundos. Se evaluará la corrección en la posición, la firmeza del filo descrito y la habilidad demostrada por el patinador en coordinación con la estructura musical.

- **Figura grupo B (Fb)**

Es una posición de deslizamiento que debe ser mantenida al menos 1/2 largo de la pista o si se hace en curva al menos tres (3) segundos. La figura no se considerará iniciada (a efectos de los metros o segundos transcurridos) hasta que la posición final no esté alcanzada. Se evaluará la corrección en la posición y la habilidad demostrada por el patinador en coordinación con la estructura musical.

NIVEL 3:

- **Axel simple (1A)**

Se valorará velocidad, altura y desplazamiento. También se debe prestar atención a que la entrada del salto sea correcta y no haya falta de rotación.

- **Combinación Loop + Loop (1Lo + 1Lo)**

Combinación Loop simple + Loop simple. El primero de ellos podrá ser entrado a dos pies. El segundo de los saltos debe realizarse directamente a un pie y aprovechando el apoyo del freno en la caída del primero.



- **Lutz (1Lz)**

Se valorará velocidad, altura y desplazamiento. Es obligatorio que la picada sea totalmente en exterior y no haya cambios de filo antes del despegue. De lo contrario recibirá el signo “j” y su valoración será negativa obligatoriamente.

- **Sit Spin (S)**

La entrada es libre. Deberá realizar obligatoriamente 2 vueltas con la posición reglamentaria ya alcanzada. Para que la posición sea evaluada la cadera deberá estar a la misma altura o más baja que la rodilla portante. De lo contrario la pirueta se considerará “No Spin”. Además la subida debe realizarse obligatoriamente sobre un pie. Las rotaciones de la pirueta podrán contar con la asistencia de la punta del patín.

- **Camel Spin (C)**

La entrada es libre. Deberá realizar obligatoriamente 2 vueltas con la posición reglamentaria ya alcanzada. Para que la posición sea evaluada la pierna libre deberá a la misma altura o más alta que la cadera portante y paralela al suelo. De lo contrario la pirueta se considerará “No Spin”. Las rotaciones de la pirueta podrán contar con la asistencia de la punta del patín.

- **Pirqueta alta con cambio de pie (U6 + U6)**

Las dos piruetas deben realizarse en posición básica. Deberá realizar un mínimo de 2 rotaciones en cada pie. Las rotaciones de la pirueta podrán contar con la asistencia de la punta del patín.

- **Footwork Sequence (N6Fo)**

Secuencia de pasos que deberán contener: 1 Choctaw, 3 Body Movements de diferente grupo y al menos 3 giros a un pie diferentes (de diferente nombre) a elegir entre los siguientes: Bracket, Rocker, Counter (contra-rocking), Bucle, Travelling. El Tres no contará como giro. Deben estar realizados con filos de entrada y salida, claros y profundos.

- **Combinación de Equilibrio A/B + Figura A/B**

Debe realizarse en un momento de gran intensidad musical y coreográfica. Se compondrá de los siguientes elementos:

Al menos 1 figura del grupo B y 1 equilibrio del grupo B. Ambas figuras podrán estar separadas por un máximo de 3 pasos cruzados (adelante o atrás) e incluir un brinco coreográfico (salto no reconocido de máximo 1/2 rotación). El orden de presentación es libre.

La evaluación de ambos elementos será similar a la de niveles anteriores en las que se han evaluado por separado. Tendrá especial importancia la transición de uno de ellos al otro. Si se produce algún error o imprecisión en dicha transición afectará a elemento realizado inmediatamente después.



5 TROFEOS DE NIVEL SOLO DANZA

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)

NORMATIVA TROFEOS DE NIVELES

- 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.

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

ELEMENTO	VALOR BASE				
	N. 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				
	N. 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				
	N. 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				
	N. 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				
	N. 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					



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), **Circular 49-24 de la Federación Aragonesa de Patinaje.**
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.

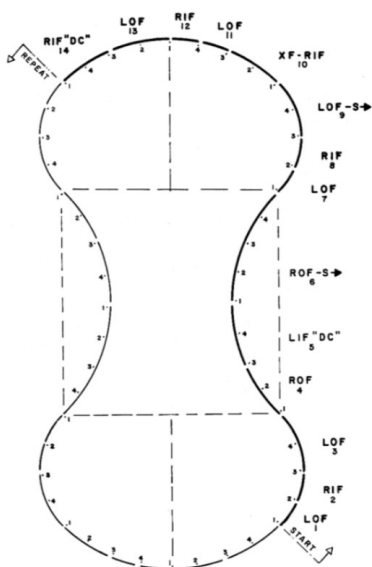
Si se hacen combinaciones, las figuras de dos pies sólo se pueden poner al final. Sino, la combinación quedará cortada, por lo que las posiciones que se realicen a partir del corte serán asteriscadas y por tanto no tendrán valor. En una combinación NO se podrá poner el pie libre al suelo entre una figura/equilibrio.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

• Se deberá de llevar a mesa de Event Manager un planned program por patinador. Ejemplo: si como club llevo a dos patinadores con el mismo disco, debo llevar dos copias del mismo planned program.

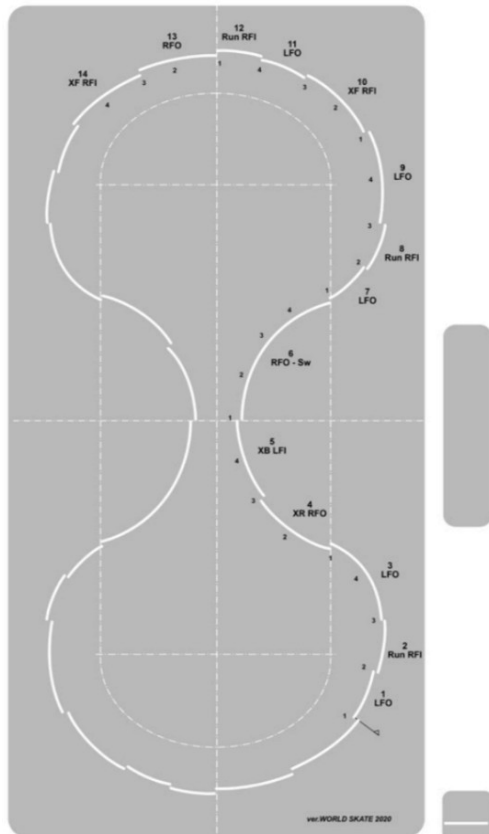
ELEMENTOS



CITY BLUES

Tempo 88 beats

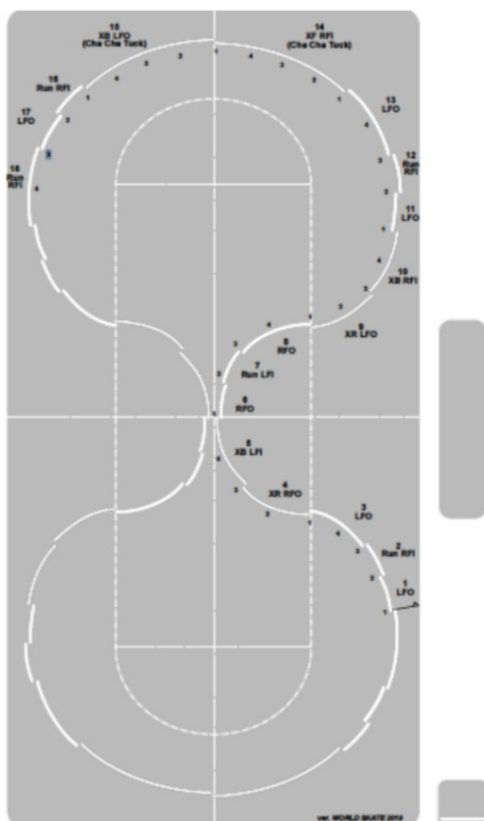
- 1o KP: Step 5 Dp Ch LFI (2 beats)
- 2o KP: Step 6 RFO Sw (4 beats)
- 3o KP: Step 9 LFO Sw (2 beats) y Step 10 XF RFI (2 beats)
- 4o KP: Step 14 Dp Ch RFI (2 beats)



SKATER 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

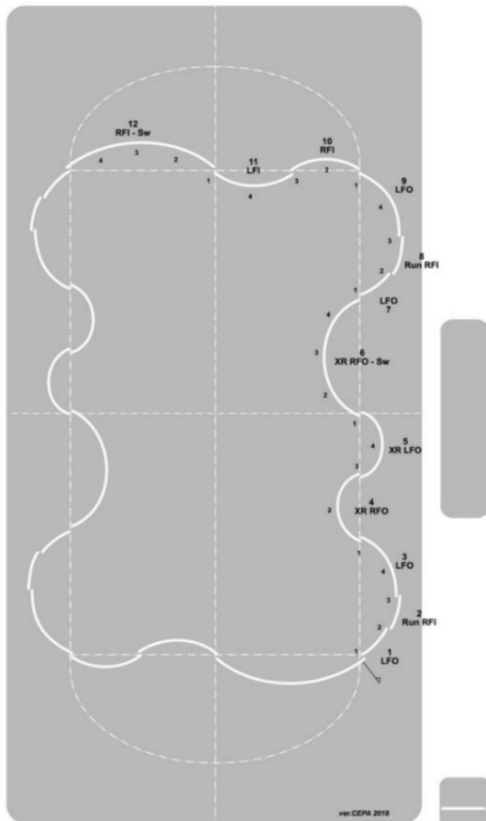
- 1o KP: Step 4 XR RFO (2 beats) y Step 5 XB LFI (2 beats)
- 2o KP: Step 9 XR LFO (2 beats) y Step 10 XB RFI (2 beats)
- 3o KP: Step 14 RFI Cha Cha Tuck (4 beats)
- 4o KP: Step 15 LFO Cha Cha Tuck (4 beats)



OLYMPIC FOXTROT SOLO

Tempo: 104 beats

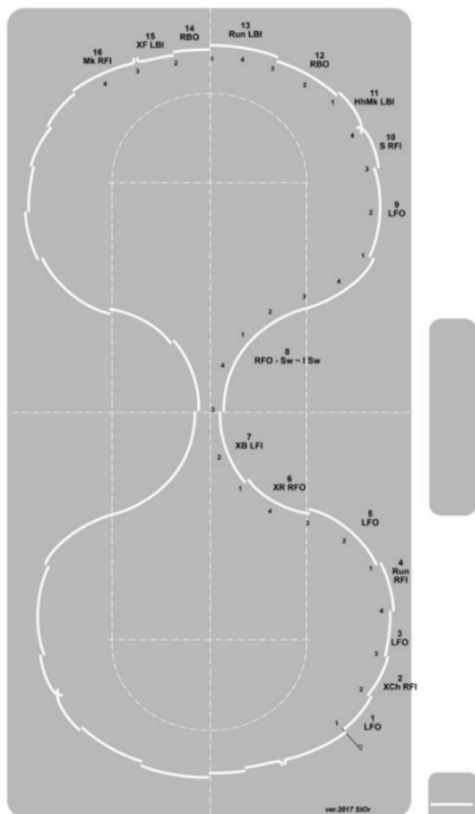
- 1o KP: Step 1 LFO, 2 Run RFI y 3 LFO (1+1+2 beats)
- 2o KP: Step 4 XR RFO (2 beats) y Step 5 XR LFO (2 beats) y Step 6 XR RFO Sw (2+2 beats)
- 3o KP: Step 7 LFO, 8 Run RFI y 9 LFO (1+1+2 beats)
- 4o KP: Step 10 RFI, Step 11 LFI y Step 12 RFI Sw (2+2+4 beats)



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)





NIVEL	SECCIÓN COMPLETADA	INTERRUPCIONES / TEMPO	KEYPOINTS
Level Base	75%		
Level 1	100%	No más de 4 beats	1
Level 2	100%	No más de 4 beats	2
Level 3	100%	No interrupciones	3
Level 4	100%	No interrupciones	4

FOOTWORK SEQUENCE:

	Level Base	Level 1	Level 2	Level 3
Programa Nivel 1	Intenta todos los elementos	Mohawk (delante a atrás) Cross front 3t Interior 3t Exterior		
Programa Nivel 2	Intenta todos los elementos	Body Movements (3 diferentes) Bracket derecha Bracket izquierda		
Programa 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)	
Programa 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)	
Programa 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 será igual para la ASq transformando los Body Movements por Skating elements (especificados en el reglamento WS).



TRAVELING SEQUENCE:

	Level Base	Level 1	Level 2	Level 3
Programa Nivel 1	Intenta el elemento 2 - 2 rotaciones			
Programa Nivel 2	Intenta el elemento 2 - 2 rotaciones	2 - 2 rotaciones 1 feature		
Programa Nivel 3	Intenta el elemento 2 - 2 rotaciones	2 - 2 rotaciones 1 feature	3 - 3 rotaciones 2 features Cambio de dirección	
Programa 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
Programa 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 2 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
Programa Nivel 1			
Programa Nivel 2			
Programa Nivel 3			
Programa 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)	
Programa 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:

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

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 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

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.



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.

● **Traveling Sequence**

Features traveling

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

Aclaraciones al traveling

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

Requerimientos mínimos

- 2 set de 2 rotaciones cada uno de ellos.
- Duración máx. 10 sg

● **Cluster Sequence**

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.

Requerimientos mínimos

- 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.

● **Secuencia Coreográfica**

- Tiene un valor fijo de 4 puntos.
- El patinador en ella debe demostrar habilidad para patinar, creatividad, originalidad, musicalidadusando 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 Coreográfica**

- Conseguir las especificaciones técnicas definidas en páginas anteriores.
- Duración mínima entre 2 y 3 segundos.
- No realizar apoyo de pie entre las combinaciones.



QOES:

PATTERN SEQUENCE	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Calidad de fillos, pasos, giros durante toda danza	40% o menos en fillos, pasos y giros limpios/ giros con muchos errores	50% o menos en fillos, pasos y giros limpios/ giros con 2 errores grandes	60% o menos en fillos, pasos y giros limpios/ giros con 1 error grande	75% o menos en fillos, pasos y giros limpios/ No errores mayores	80% o menos en fillos, pasos y giros limpios/ No errores mayores	90% o menos en fillos, pasos y giros limpios/ No errores mayores	100% o menos en fillos, pasos y giros limpios
Profundidad de fillos	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

FOOTWORK SEQUENCE	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Fillos/ seguridad	Muy plano y tembloroso	Mayormente plano	Algunos planos. Estabilidad variable	Poco profundo. Estable	Buenas 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 constate	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



TRAVELING SEQUENCE	-3	-2	-1	0	+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 y 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 estéticamente mal	Estéticamente 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

CLUSTER SEQUENCE	-3	-2	-1	0	+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 y limpio	Seguro y suave	Muy bueno y con estilo	Habilidoso y excelente
Giros	Muy plano y tembloroso	Mayormente plano	Algunos planos. Estabilidad variable	Poco profundo. Estable	Buenas curvas y seguridad	Fuerte y confiado	Profundo y arriesgado
Musicalidad	No hay	Pobre	Algo	Moderado	Bueno	Muy bueno	Excelente



CHOREO SEQUENCE	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Musicalidad	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100% limpio
Variedad y originalidad	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
Energía/ control	No control no energía	Falta control y energía	Variable	Claro y limpio	Seguro	Muy bueno y con estilo	Listo y exquisito
Implicación	Total falta de participación y movimiento	Falta de participación y movimiento	Algo de participación y movimiento	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	Multi dirección y buen uso de la pista	Multi dirección y muy buen uso de la pista	Uso de todas las direcciones y pista



6 FIGURAS Y EQUILIBRIOS PARA TROFEOS DE NIVEL *(todas las modalidades)*

Tabla de Figuras y Equilibrios:

	EQUILIBRIOS	Valor Base	FIGURAS	Valor Base
A	Upright Básica (EaU)	0,4	Sit 2 pies (FaS2p)	0,4
	Camel (EaC)	0,8	Sit Behind (FaSB)	0,5
	Camel Forward (EaCF)	1	Sit Básica (FaS)	0,7
			Sit básica bajada y subida a 1 pie (FaS1p)	1
B	Camel Layover (EbCL)	1	Sit Sideways (FbSS)	1,2
	Upright Torso Sideways (EbUTS)	1,3	Muerte del Cisne (FbMC)	1,2
	Split (EbS)	1,2	Ina Bauer (FbIB)	1,4
	Charlotte/Illusion (EbCh)	1,4	Águila (ext, int o con 1 pie en Heel) (FbA)	1
	Upright Layback (EbUL)	1	Águila con 2 pies en Heel (FbAH)	1,4
	Camel Sideways (EbCS)	1,2		
	Upright Biellman (EbUB)	1,4		

UPRIGHT BÁSICA

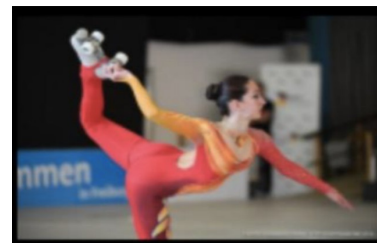
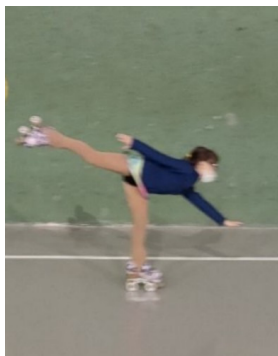
Figura sobre un pie donde la pierna del suelo está estirada y el cuerpo en posición vertical. La pierna libre y los brazos pueden estar en una posición coreográfica

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.



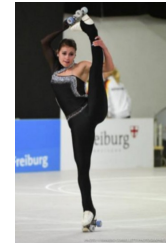
UPRIGHT TORSO SIDEWAYS

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 150o y 180o 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.



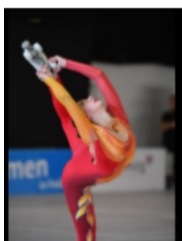
CAMEL SIDEWAYS

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 cuerpo y los hombros deben estar rotados hasta que queden perpendiculares al suelo.



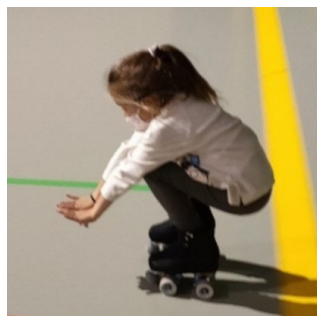
UPRIGHT BIELLMAN

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.



AGUILA CON 2 PIES EN HEEL

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





7 IMPRESIÓN ARTÍSTICA PARA TROFEOS DE NIVEL *(todas las modalidades)*

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:

1. **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.
2. **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.
3. **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.
4. **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 2, 3 y 4 se valorarán Skating Skills y Performance.

- Para el nivel 2 se le aplicará un factor de 1 a la puntuación final de impresión artística.
- Para el nivel 3 se le aplicará un factor de 1.5 a la puntuación final de impresión artística.
- Para el nivel 4 (de libre individual y pal) se le aplicará un factor de 2 a la puntuación final.

	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 5 y 6 se valorarán Skating Skills, Transitions y Performance.

- Para el nivel 4 (de solo danza) se le aplicará un factor de 1.5 a la puntuación final.
- Para el nivel 5 y 6 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. 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 del 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	<p>Posición no del todo correcta, pero inclina e intenta flexión en algún momento. Poca velocidad. Si hace pasos o giros son mayoritariamente incorrectos.</p>	<p>Hay pocos elementos de enlace y son básicos y simples y de calidad mediocre.</p>	<p>No implicación. No relación con la música. Mal uso de la energía. Líneas corporales no definidas. No teatralidad.</p>
2	<p>Posición no del todo correcta, intento de flexión e inclinación en algún momento. Velocidad adecuada. Si hace pasos o giros son planos y forzados.</p>	<p>Elementos de enlace muy limitados y calidad baja.</p>	<p>Poca implicación. Relación con la música ocasional y uso incorrecto de la energía. Líneas corporales correctas en algún momento. Poca teatralidad.</p>
2.5	<p>Postura correcta en ocasiones. Velocidad correcta. Intentos de flexión e inclinación en varios momentos del programa. Algún paso y giro correcto.</p>	<p>Elementos de enlace básicos y simples en algunas partes del disco, pero con ejecución correcta.</p>	<p>Ligera proyección e implicación. Uso correcto de la energía. Líneas corporales variables. Intento de teatralidad.</p>
3	<p>Postura correcta. Velocidad correcta. Intentos de flexión e inclinación en muchos momentos del programa. Pasos y giros con filos correctos.</p>	<p>Elementos de enlace sencillos a lo largo de todo el programa. Ejecución correcta.</p>	<p>Proyección e implicación básicas. Uso correcto de la energía. Líneas corporales correctas. Intento de teatralidad.</p>
3.5	<p>Postura correcta. Velocidad adecuada. Inclinación y flexión moderadas y sostenidas. Patina correctamente en todas las direcciones. Pasos y giros mayoritariamente correctos.</p>	<p>Movimientos, pasos y giros de enlace sencillos a lo largo de todo el programa. Ejecución adecuada.</p>	<p>Proyección e implicación correcta. Intento de uso de la energía y cambios de velocidad. Líneas corporales adecuadas. Intento correcto de teatralidad.</p>
4	<p>Buena postura. Buena velocidad. Inclinación y flexión moderadas y sostenidas. Patina con facilidad en todas las direcciones. Pasos y giros mayoritariamente adecuados.</p>	<p>Series de enlace con pasos, giros y movimientos de patinaje. Variedad de elementos de calidad adecuada.</p>	<p>Implicación y proyección adecuada. Uso de la energía y cambios de velocidad. Buenas líneas corporales y postura. Buen intento de teatralidad e interpretación.</p>
4.5	<p>Buena postura. Buena velocidad. Patina bien en todas las direcciones y en todos los sentidos. Buena variedad y ejecución de pasos y giros.</p>	<p>Enlaces con pasos, giros y buena presencia de movimientos y variedad de elementos de enlace. Fluidez y buena calidad.</p>	<p>Buenas habilidades de proyección. Velocidad y energía varían con la música. Muy buenas líneas corporales. Buena teatralidad e interpretación.</p>



8 NORMAS GENERALES DE FUNCIONAMIENTO DE LOS TROFEOS DE NIVELES

1. En todos los niveles la participación es opcional en cualquiera de las modalidades de patinaje libre, patinaje artístico línea o solo danza. Cada patinador puede inscribirse en una o varias modalidades.
2. La FAP convocará 3 pruebas por temporada en cada uno de los niveles. En el calendario de competiciones estarían reflejadas las fechas de celebración de dichas pruebas junto con la pista elegida.
3. Se puntuará con el sistema autonómico.
4. Se cobrará una cuota de inscripción por patinador y nivel de **10 euros**
5. El fin del plazo de la inscripción para las pruebas de iniciación se indicará en la convocatoria de la misma. No se admitirá ninguna hoja de inscripción pasado ese plazo, por lo que los clubes deberán atender a las fechas que se ponen en el calendario de competiciones. En caso de que se acepte una inscripción fuera de plazo, la cuota de inscripción será de **15 euros**.
6. **Los patinadores deben de tener un entrenador en pista. Si por fuerza mayor no puede estar el del club al que pertenecen no es necesario que se federe otro entrenador, sino que se podrá inscribir a un entrenador federado en esta federación en la temporada vigente. Se pagará una cuota de 10 euros.**
7. La cantidad a abonar por los clubes se basará en la inscripción realizada y se realizará en cualquiera de las cuentas de la FAP indicando el concepto y el Club que realiza la inscripción. Debe presentarse el resguardo de dicho ingreso en el momento de la inscripción. En ningún caso la federación devolverá cuotas de inscripción.
8. **Si un patinador inscrito a una competición se lesiona y se comunica a la federación ANTES de finalizar el plazo de inscripción, el club podrá reservar el importe de su inscripción para siguientes competiciones.**
9. Las inscripciones deberán enviarse en las hojas especialmente destinadas a ello, no admitiéndose aquellas que estén realizadas en otros formatos. Las inscripciones se deben realizar por correo electrónico a la siguiente dirección: fearpa@fearpa.com
10. No se permitirá participar a los patinadores cuyo nombre no figure en la hoja de inscripción. Esto se aplicará con rigor en las pruebas de iniciación; para evitar esto, los clubes deberán repasar las inscripciones que presentan en la Federación.
11. Cada Club enviará la música en formato MP3 a la Federación a través de la plataforma DROPBOX en su carpeta compartida a la vez que la inscripción. Solo se enviará una música por Nivel. Solamente podrá entregar dos músicas en aquellos Niveles en los que presente patinadores masculinos y femeninos.
12. Las músicas de los Niveles se guardan. Si cambias o añades uno nuevo tienes que avisarlo a la Federación a través de su correo. fearpa@fearpa.com
13. A pesar de haberla enviado, se deben de llevar las músicas en un PENDRIVE.
14. No se admitirán músicas sin cortar a la duración correspondiente.
15. **Se realizará la entrega de medallas y trofeos inmediatamente finalizada la categoría.**
Desfilarán únicamente los deportistas que han participado en el nivel, pudiendo llevar la bandera del club al que pertenecen. No se hará desfile llamando a todos los clubs de forma individual.
Se hará entrega de pódium y medallas a participantes.
Las fotos que no sean pódium no podrán hacerse en pista.



9 CATEGORÍAS PROMOCIONALES 2025

Para patinadores de edad Infantil o superior. Para poder competir en Categoría B será necesario obtener unos mínimos en Competición Oficial del Nivel 6 o haber participado en Alevín en el año anterior.

Realizarán programa largo del reglamento Worldskate promotional

La Competición consta de un programa LARGO.

- Infantil y Cadete: INTERMEDIATE
- Juvenil, Junior y Senior: BASIC

INFANTIL - INTERMEDIO (2:45 minutos +/- 10 segundos)

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)

Footwork Sequence:

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



CADETE- INTERMEDIO (2:45 minutos +/- 10 segundos)

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)

Footwork Sequence:

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

JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR - BÁSICO (2:30 minutos +/- 10 segundos)

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.

Footwork Sequence:

- 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 puede realizarse más de dos veces.

Obligatorio Planned Program.

Los patinadores de categoría promocional no serán convocados al CAR

Todos los patinadores que hayan competido en categoría Alevín 2024, pasan a “Infantil Promocional” en 2025 o a Nivel 6. A no ser que hayan superado la prueba de acceso Infantil o tengan el Certificado de Libre, en cuyo caso pasarían a Infantil A.

Se pasa a categoría “ A “ si se obtiene la puntuación mínima:

	NOTA MÍNIMA PROGRAMA PROMOCIONAL
Infantil	26
Cadete	28
Juvenil	28
Júnior	30
Sénior	30

Los deportistas que consigan la nota para pasar a categoría “A” podrán hacerlo inscribiéndose en la próxima competición de categoría “A” o podrán terminar la temporada en Promocionales, siendo el cambio obligatorio al comienzo de la siguiente temporada.



10 PRUEBAS DE ACCESO

Un patinador con prueba de acceso de su edad superada se puede inscribir a prueba de acceso de categoría superior, aunque aún no tenga la edad.

En el momento que el patinador supera la prueba de acceso, ya no puede participar en torneo de niveles.

PRUEBA DE ACCESO LIBRE INDIVIDUAL:

Para poder acceder a categorías, se deberá superar una única prueba (diferente en cada categoría) juzgada con sistema Rollart.

- Benjamín: (programa largo Benjamín)
- Alevín: (programa largo Alevín)
- Infantil y categorías superiores: programa corto

Se establecen dos puntuaciones una para pasar a Categorías Promocionales y otra para dar superada la Prueba de acceso y pasar a Categoría " A " .

BAREMOS PASO A CATEGORÍA " A "		BAREMOS PASO A CATEGORÍA " B "	
CATEGORÍA			
Benjamin	14		
Alevin	17		
CATEGORÍA		CATEGORÍA	
Infantil	17	Infantil	15
Cadete	19	Cadete	17
Juvenil	19	Juvenil	17
Júnior	20	Júnior	18
Sénior	20	Sénior	18

SUPERADA LA PRUEBA DE ACCESO:

- No puede haber cambios de categoría a nivel, en la misma temporada **o mientras mantenga la categoría**. De nivel a categoría si estará permitido, superada la prueba de acceso, **con una puntuación mínima en el nivel 6 o conseguida la puntuación en un Trofeo de Categorías Promocionales**.
- Para poder cambiar de Categoría **A a B**, sólo estará permitido CUANDO TERMINE LA TEMPORADA. El equipo técnico de cada patinador solicitará a la Federación el cambio. Y esta estudiará el caso particular según los resultados obtenidos en la temporada.



PRUEBA DE ACCESO SHOW:

El acceso a Show Categoría A se podrá obtener de las siguientes maneras:

- Superando la prueba de acceso de Show
- Superando la prueba de acceso Libre mini o superior
- Superando la prueba de acceso de Solo Danza de categoría mini o superior
- Siendo patinador de Categoría PROMOCIONAL (habiendo superado certificado o llaves de nivel 6)
- Habiendo superado los requisitos que estaban vigentes en temporadas anteriores (por ejemplo, habiendo aprobado el test A, test show, llaves show nivel 5)

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

- **Puntuación mínima para superar la prueba: 23,9**

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

- Spin (Upright cualquiera de sus filos) **pudiendo ser de la modalidad solo danza.**
- ASq (max level 2 y max. 30 sg)
- Tr (max. level 2 y max 15 sg)
- Ch Sq (max. 30 sg)
- Eq Sq (max. 20 sg)

Se deberá de llevar a mesa de Event Manager un planned program por patinador.

Ejemplo: si como club llevo a dos patinadores con el mismo disco, debo llevar dos copias del mismo planned program.



PRUEBA DE ACCESO PATINAJE ARTÍSTICO EN LÍNEA:

Para poder participar en estas fases, los patinadores deben ser capaces de realizar los requisitos mínimos exigidos en el programa seleccionado para dicha competición y haber participado previamente en los Trofeos de Nivel. Si el patinador ya ha competido anteriormente en un campeonato de Aragón o tiene superados todos los antiguos TEST de línea dictaminados por Federación Aragonesa (los niveles anteriores a los nuevos de 2023), podrá optar a las Fases de Acceso directamente sin tener que pasar primero por los Trofeos de Nivel.

Cada trofeo de Niveles contará con una clasificación independiente y pódium independiente de las otras. A pesar de haber logrado el Acceso, el patinador podrá seguir compitiendo en estos eventos durante el año, respetando la misma normativa.

Si el patinador es de segundo año, y siempre en la segunda parte de la temporada (es decir, una vez concluido el Campeonato de España), podrá optar a lograr el Acceso para la categoría superior en la que entrará por edad en la temporada siguiente. Para ello se podrá inscribir a las Pruebas de acceso que se organicen durante lo que queda de año (por ejemplo en octubre o diciembre).

Los **Accesos** son los baremos mínimos necesarios para poder participar en un Campeonato Autonómico. Están compuestos por dos requisitos obligatorios:

Llaves + Nota mínima del programa.

LLAVES:

Una llave está compuesta por un integrativo determinado con un valor mínimo. Dicho elemento puede contener características específicas:

- Elemento: Tendrá un código, un nombre y un valor base que deberán respetarse. Puede contener características específicas que se detallarán en cada caso; como por ejemplo: “Mínimo Nivel 1”.
- TVE: Es el valor total de un elemento, una vez aplicados los QOE de los jueces (se pedirá Nota media Mínima en el elemento).

NOTA MÍNIMA DEL PROGRAMA :

Para superar este apartado, el programa debe tener una Valor Total (TVP) que debe ser igual o mayor a un mínimo preestablecido para cada categoría.

El TVP contempla además dos puntuaciones que se suman y en las que, en determinadas categorías, podría exigirse un mínimo para cada una:

- TE: Nota de Contenido Técnico
- TC: Nota media de Componentes



CONTRALLAVES:

Las Contra Llaves son elementos del mismo grupo de una Llave que tienen la capacidad de reemplazar al ser más difíciles y estar mejor ejecutados. Es decir, que si el patinador no ha conseguido obtener la Llave especificada en el reglamento pero, sin embargo, ha sido capaz de realizar un elemento del mismo grupo (salto o pirueta) que tenga un Valor Base Superior y un TVE igual o superior al marcado para la Llave, se considerará que el requisito está superado.

RECOMENDACIÓN ORIENTATIVA PARA JUECES:

Como norma general la asignación de los puntos de cada llave y el valor mínimo se ajustan a los siguientes criterios de evaluación:

- Llaves: Generalmente se permite como máximo un QOE-1. Además, según el valor mínimo establecido para cada elemento, en ocasiones implícitamente tendrá que tener al menos un nivel 1. En el reglamento viene señalado si es el caso.
- Nota mínima TVP: Para la obtención de la nota mínima del programa se ha tenido en cuenta valores entre el 1.75 y el 3.0 para cada componente, en función de la categoría. Siendo las notas más bajas, en el caso de la categoría de menor edad y la exigencia más alta para las categorías más mayores:
 - Benjamín: 1.75
 - Infantil: 2.00
 - Cadete: 2.25
 - Juvenil: 2.25
 - Junior 2:75
 - Senior 3.00

BAREMOS MÍNIMOS:

En la modalidad de PAL durante los Trofeos Promocionales los patinadores deberán realizar los siguientes programas Según la normativa de World Skate:

- Benjamín, Alevín e Infantil: Programa Largo
- Cadete, Juvenil, Junior y Senior Programa Corto

Para obtener el acceso de cada categoría el patinador deberá superar con su programa la siguiente puntuación mínima y tener validada las siguientes llaves:



CATEGORÍA	LLAVE		NOTAS MÍNIMAS
	ELEMENTO	Mínimo TVE	
Benjamín	<ul style="list-style-type: none"> • Un salto de una rotación • Una U Spin confirmada (solo o en combo con al menos dos posiciones) 	0,6 0,4	8.00
Alevín	<ul style="list-style-type: none"> • Un 1Lo o 1F • Una U Spin confirmada (solo o en combo con al menos dos posiciones) 	0,7 0,5	10.00
Infantil	<ul style="list-style-type: none"> • 1A • Sit confirmada (solo o en combo con al menos dos posiciones) 	0,7 0,7	11.00
Cadete	<ul style="list-style-type: none"> • 1A • Combo Spin en la misma posición base (al menos dos posiciones confirmadas) 	1.0 0,4 (por posición)	12.00
Juvenil	<ul style="list-style-type: none"> • 1A • Combo Spin en la misma posición base (al menos dos posiciones confirmadas) 	1.0 0,4 (por posición)	13.00
Junior	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Salto Doble • Combo Spin en la misma posición base (al menos dos posiciones confirmadas) 	0,9 0,6 (por posición)	15.00
Senior	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Salto Doble • Combo Spin en la misma posición base (al menos dos posiciones confirmadas) 	0,9 0,6 (por posición)	17.00

GRUPO DE ELEMENTO	CATEGORÍA	CONTRALLAVE
Jump	TODAS	Solo Jump o Salto de un combo del mismo código o con un código con mayor valor base.
Spin	TODAS	Solo Spin o Posición de una Combo confirmada del mismo código o con un código con mayor valor base (al menos dos posiciones deben estar confirmadas en la combo).



PRUEBA DE ACCESO SOLO DANZA:

ACCESO A CATEGORÍA

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 elijan 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 realizará una Style dance con elementos propios de la categoría, intentado conseguir como mínimo una puntuación establecida en cada categoría para superarlo:

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

Puntuación mínima: 10,7

- Pattern sequence (2 ejecuciones seguidas) AND FOXTROT
- ASq (max. Level 1, max. 30 sg) Giros a realizar: Tr, XF, 3t int, 3t ext, Op Mk + 2 Skating element
- Tr (max. Level 1, max. 15 sg)

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

Puntuación mínima: 13,5

- Pattern sequence (2 ejecuciones seguidas) CARLOS TANGO
- ASq (max. Level 1, max. 30 sg)
- Tr (max. Level 1, max. 15 sg)
- ChSq (max. 30 sg)

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

Puntuación mínima: 18,1

- Pattern sequence (2 SECCIONES) LITTLE WALTZ
- ASq (max. Level 2, max. 30 sg)
- Tr (max. Level 2, max. 15 sg)
- ChSq (max. 30 sg)



PRUEBA DE ACCESO CADETE (Reglamento WS)

Puntuación mínima: 18,2

- Pattern sequence FEDERATION FOXTROT
- ASq (max. Level 3, max, 40 sg)
- Tr (max. Level 3, max. 15 sg)
- ClSq (max. 30 sg)

PRUEBA DE ACCESO JUVENIL (Reglamento WS)

Puntuación mínima: 19,5

- Pattern sequence IMPERIAL TANGO
- ASq (max. 40 sg)
- Tr (max 15 sg)
- ClSq (max. 30 sg)

PRUEBA DE ACCESO JUNIOR (Reglamento WS)

Puntuación mínima: 23,2

- Pattern sequence DENCH BLUES DOUBLE PATTERN
- ASq (max. 40 sg)
- Tr (max. 15 sg)
- ClSq (max. 30 sg)

PRUEBA DE ACCESO SENIOR (Reglamento WS)

Puntuación mínima: 24,9

- Pattern sequence MINDNIGHT BLUES pasos 14-39
- ASq (max. 40 sg)
- Tr (max. 15 sg)
- ClSq (max. 30 sg)



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:

- Benjamín: 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

Obtendrán la categoría "A" sin tener que volver a realizar la prueba de acceso una vez conseguida en las siguientes categorías y superiores:

LIBRE : Categoría Infantil

PAL: Categoría Cadete

SOLO DANZA: Categoría Alevín.



11 COMPETICIONES AUTONÓMICAS

En todo lo referente a las competiciones de ámbito autonómico en las que intervengan las categorías y modalidades WorldSkate se regirá por el reglamento WorldSkate.

Para estas competiciones en las que se realiza sistema Rollart cada club debe llevar dos (2) copias impresas del Planned Program de cada uno de sus patinadores o cuartetos.

TROFEO CATEGORÍAS PROMOCIONALES

Se ejecutan los siguientes programas categorías “B” de Libre:

- Programa INTERMEDIATE Infantil y Cadete
- Programa BASIC desde Juvenil hasta Sénior.

TROFEO FEDERACIÓN

Se ejecutan los siguientes programas categorías “A” de Libre:

- Programa Largo todas las categorías.

TROFEO PRIMAVERA

Se ejecutan los siguientes programas de categorías “A”:

- Programa Largo de Benjamín y Alevín
- Programa Corto desde Infantil hasta Sénior
- PAL Programa Largo desde Benjamín hasta Infantil.
- PAL Programa Corto desde Cadete hasta Senior.
- SOLO DANZA Programa Libre.

CAMPEONATO ARAGÓN DE GRUPOS SHOW

Se ejecutan los siguientes programas:

- Categorías B. Cuarteto, Pequeño y Grande
- Categorías A. Cuartetos (categ. Nacionales), Júnior, Pequeño y Grande.

CAMPEONATO ARAGÓN

Se ejecutan los siguientes programas de categorías “A”:

- Programas de Libre
- Programas de Solo Danza
- Programas de P. Artístico en línea

COPA ARAGÓN

Se ejecutan los siguientes programas de categorías “A” de Libre:

- Programa Largo de Benjamín y Alevín
- Programa Corto desde Infantil hasta Sénior



INSCRIPCIONES PARA LAS COMPETICIONES Y PRUEBAS DE ACCESO

1. Sólo se rellenará una hoja de inscripción por Club.
2. Se cobrará una cuota de inscripción por patinador y nivel de 15 euros **cuando se realice un solo disco en la competición y de 20 euros cuando sean dos discos (Cto. de Aragón categorías con disco corto y largo. Para las danzas todas las categorías).**
3. El fin del plazo de la inscripción para las pruebas se indicará en la convocatoria de la misma, no siendo nunca inferior a 7 días hasta su celebración. No se admitirá ninguna hoja de inscripción pasado ese plazo, por lo que los clubes deberán atender a las fechas que se ponen en el calendario de competiciones. En caso de que se acepte una inscripción fuera de plazo, la cuota de inscripción será de **25 euros un solo disco y 30 con dos discos.**
4. **Los patinadores deben de tener un entrenador en pista. Si por fuerza mayor no puede estar el del club al que pertenecen no es necesario que se federe otro entrenador, sino que se podrá inscribir a un entrenador federado en esta federación en la temporada vigente. Se pagará una cuota de 15 euros.**
5. El último día para avisar de la baja de patinadores para una prueba de iniciación es el martes de la semana de la prueba (es decir, 4 días antes), salvo lesión o causa debidamente justificada. Todos aquellos que no cumplan con esta norma, figurarán en el acta de competición como “incomparecencia injustificada” (sancionable según el régimen jurídico-disciplinario de la Federación Aragonesa de Patinaje).
6. A aquellos clubes que no cumplan con el punto 5, se les impondrá una multa de 75.- euros. El impago de esta sanción imposibilitará al club pertinente y por tanto a sus patinadores de ser admitidos en pruebas posteriores.
7. La cantidad a abonar por los clubes se basará en la inscripción realizada y se realizará en cualquiera de las cuentas de la FAP indicando el concepto y el Club que realiza la inscripción. Debe presentarse el resguardo de dicho ingreso en el momento de la inscripción. En ningún caso la federación devolverá cuotas de inscripción.
8. Si un patinador inscrito a una competición se lesiona y se comunica a la federación ANTES de finalizar el plazo de inscripción, el club podrá reservar el importe de su inscripción para siguientes competiciones.
9. Las inscripciones deberán enviarse en las hojas especialmente destinadas a ello, no admitiendo aquellas que estén realizadas en otros formatos. Deben estar debidamente completados los siguientes datos: - Nombre y dos apellidos del patinador - Categoría a la que se presenta - Modalidad a la que se presenta
10. Las inscripciones se podrán realizar:
 - Por correo electrónico a la siguiente dirección: fearpa@fearpa.com
11. No se permitirá participar a los patinadores cuyo nombre no figure en la hoja de



inscripción. Esto se aplicará con rigor en las pruebas de iniciación; para evitar esto, los clubes deberán repasar las inscripciones que presentan en la Federación.

12. Cada Club enviará la música en formato MP3 y el planned program de cada participante a la Federación a través de la plataforma DROPBOX en su carpeta compartida a la vez que la inscripción.
13. Las músicas NO se guardan, hay que enviarlo para TODAS las competiciones.
14. A pesar de haberla enviado, se deben de llevar las músicas en un PENDRIVE y 2 copias de cada planned program.
15. No se admitirán músicas sin cortar a la duración correspondiente.



12 REGLAMENTO SHOW

Debido a la continua evolución del patinaje y muy especialmente en los Grupos Show, la RFEP ha creído oportuno el exigir que todos los patinadores, de esta modalidad, hayan superado unas pruebas mínimas; por ello han dado a las federaciones unas directrices para que se hagan pruebas de aptitud para aquellos patinadores que no tengan superados los Test 39

individuales que se requieren para poder competir en esta modalidad.

Un patinador no puede participar en la misma modalidad en la misma competición en dos grupos distintos

La Federación Aragonesa de Patinaje ateniéndose a la mencionada circular y reunido su Comité Técnico ha decidido:

Todos los patinadores que se presenten a las competiciones de Grupo Show deberán tener :

- A. Edad mínima 12 años cumplidos dentro de la temporada vigente.
- B. Adquirir el nivel de show "A" de las siguientes formas,
 - Superando la prueba de acceso de Show
 - Superando la prueba de acceso Libre mini o superior
 - Superando la prueba de acceso de Solo Danza de categoría mini o superior
 - Siendo patinador de Categoría B (habiendo superado certificado o llaves de nivel 6)
 - Habiendo superado los requisitos que estaban vigentes en temporadas anteriores (por ejemplo, habiendo aprobado el test A, test show, llaves show nivel 5)

A partir del año 2017 se aplica la siguiente norma: si todos los patinadores de un grupo tienen los requisitos de edad que marca el Reglamento Técnico de la Federación Española y tienen adquirido el nivel "A" de show, este grupo debe participar obligatoriamente en Categoría A.



13 NORMAS GENERALES

CLUBES

Todos los clubes cuyo objeto sea la práctica del patinaje artístico y danza, o aquellos que constituyan una sección dedicada a este deporte, deberán observar las siguientes normas de carácter obligatorio:

1. Los clubes de patinaje artístico, o aquellas entidades que tengan sección dedicada a esta especialidad, tramitarán en la Federación Aragonesa de Patinaje, las licencias correspondientes a sus patinadores.

Ningún patinador podrá tomar parte ni inscribirse en competiciones oficiales si no está en posesión de la correspondiente licencia en vigor. Las fichas tienen que estar presentadas en la federación al menos 10 días antes de la competición

2. Poseer, como mínimo, un entrenador y delegado de patinaje artístico acreditado en esta federación y con carnet vigente, cuya renovación y expedición será anual.
3. Todos los delegados de club deberán estar en posesión de la correspondiente credencial diligenciada por la F.A.P. y cuya renovación será anual. Este requisito es condición indispensable para poder efectuar todo tipo de reclamaciones en cualquiera de las pruebas que se realicen.
4. Anualmente enviarán a la F.A.P. una relación de sus patinadores agrupados por categorías
5. No podrán participar en competiciones de la F.A.P. deportistas de aquellos clubes que tengan deudas con la federación

ENTRENADORES

1. Los clubes, además del entrenador oficial, pueden tener tantos otros como crean conveniente, a los cuales deberán de proveer también de la preceptiva licencia.
2. En el acta de las pruebas organizadas por la F.A.P. puede figurar cualquiera de los entrenadores de un club.
3. Un patinador con licencia federativa en vigor y en posesión de la licencia de entrenador puede actuar como entrenador de su propio club y, previa conformidad de éste, en cualquier otro club.
4. No se puede ejercer como entrenador sin tener superado el bloque común, aunque se haya superado el específico.
5. Los entrenadores no podrán permanecer en la pista durante la celebración de una prueba



DELEGADOS DE CLUBES

En los campeonatos o competiciones de carácter oficial convocadas por la F.A.P. deberán estar presentes los delegados de cada uno de los clubes participantes que tendrán los siguientes derechos y obligaciones:

Derechos:

1. Recibir toda la información disponible del campeonato, siempre que ésta pueda ser facilitada.
2. Ser consultado sobre cualquier variación del programa establecido.
3. Denunciar cualquier irregularidad que crea conveniente a lo largo del transcurso del campeonato a un miembro del Comité de Patinaje Artístico presente en la competición ó al juez-árbitro.
4. Firmar el acta del campeonato una vez finalizada la competición y manifestar su conformidad con la misma ó su protesta por cualquier situación que crea fuera de la normativa vigente. Para esto último deberá de limitarse a firmar el acta de competición una vez estampada la palabra "protesto".

Posteriormente el club en cuestión deberá concretar y manifestar los motivos del protesto mediante carta dirigida al Comité de Competición de la F.A.P., firmada por el mismo delegado y con el visto bueno del presidente del club ó de la sección, la cual deberá ser presentada dentro de los dos días hábiles siguientes al término de la competición.

Obligaciones:

1. Representar y atender a sus patinadores en el transcurso del campeonato.
2. Comunicar rápidamente la baja de cualquiera de sus patinadores de su club, antes del comienzo de la competición a la mesa de calculadores.
3. Solamente él se podrá dirigir, en cualquier situación, al Event Manager de la competición.

JUECES

1. Las pruebas oficiales estarán juzgadas por Jueces federados.
2. Todo juez que sea avisado con una antelación mínima de quince días, para actuar como tal en una prueba, no podrá negarse a ello, salvo causa de fuerza mayor debidamente justificada; de lo contrario se le podrá dar de baja en la lista de aquel año, y en caso de persistencia de su actitud, desposeerle de su credencial de juez.
3. En la pista y durante el transcurso de una prueba sólo podrán permanecer en ella el panel, el patinador que en ese momento actúe y los elementos ó personas para el desarrollo de esta.
4. Si a consecuencia de las condiciones atmosféricas la superficie de la pista quedara parcialmente inutilizada, corresponderá únicamente al juez-árbitro la decisión de proseguir ó suspender la prueba, previa la presentación en pista de los clubs participantes.



5. En caso de suspensión de alguna prueba, el Comité de Patinaje Artístico de la F.A.P. notificará con la debida antelación la nueva fecha de celebración de la misma, así como las instrucciones que tenga a bien determinar el juez-árbitro de la referida prueba.

COMPETICIONES Y EXHIBICIONES

1. Los clubes federados podrán organizar cuantos concursos, exhibiciones, pruebas, campeonatos sociales ó interclubes, como consideren necesarios, para una mejor difusión y mayor promoción del patinaje artístico.

No obstante, para la realización de las mismas, deberán cumplir los siguientes requisitos:

- a. Comunicación por escrito a la F.A.P. de la fecha y características de la prueba, con la siguiente antelación:
 - Para aquellas competiciones del 1 de enero al 30 de junio, se debe avisar antes del 15 de diciembre del año anterior
 - Para aquellas competiciones del 1 de septiembre al 31 de diciembre, se debe avisar antes del 15 de mayo del año en curso.
 - b. En estas pruebas sólo pueden participar patinadores en posesión de la licencia en vigor.
2. En las competiciones oficiales organizadas por la F.A.P., únicamente podrán formular reclamaciones los delegados de los clubes con licencia en vigor y los patinadores independientes, firmando el acta de competición después de estampada la palabra protesto.
 3. En competiciones oficiales organizadas por la F.A.P., los patinadores solo podrán ir acompañados por Entrenadores en posesión de la licencia en vigor.
 4. En toda competición el equipo de megafonía, el sitio del locutor y la mesa de event manager deben estar aislados del público y participantes.
 5. Toda intromisión en la Mesa de Event manager, por persona no autorizada ó que no haya sido requerida por la misma, será motivo de sanción por parte del Comité de Patinaje Artístico, para proceder en consecuencia.
 6. En caso de suspensión de una competición se consideran invalidadas las puntuaciones de aquella parte de la misma en la que no hayan actuado todos los patinadores de una categoría.

INCOMPATIBILIDADES

1. No podrán ejercer el cargo de entrenador bajo ningún concepto:
 - a. Aquellos que posean ficha como juez durante esa temporada.
2. No podrán ejercer de juez ó juez-árbitro bajo ningún concepto:
 - a. Aquellos que posean ficha como entrenadores durante esa temporada.
 - b. Los delegados de los clubes en funciones, siempre que participen en la competición patinadores del club al que representan.

NOTA: En los dos últimos casos si podrán actuar como event manager.



14 AYUDAS Y SUBVENCIONES

La Federación Aragonesa de Patinaje entregará a final de temporada una subvención a aquellos patinadores que hayan participado en Campeonatos de España. En el caso de competiciones de Show, se entregará la subvención al club de forma global, no a los integrantes del grupo show. Esta subvención se entregará siempre y cuando la federación disponga de ingresos extras para este fin (como la lotería).

- **Artístico Show: Ayuda global a todos los clubes participantes en Campeonatos de España, distinguiendo por tipo de grupo. Se seguirán pagando las inscripciones a Campeonatos de España**
- **Artístico Individual: Se concederán únicamente en aquellas categorías con cinco o más participantes en el campeonato nacional. Se seguirán pagando las inscripciones a Campeonatos de España y se seguirá distinguiendo entre aquellos patinadores que pasen el corto**

15 CAR

- Se plantean 3 CAR al año.
- Los entrenamientos para el CAR se realizarán por aquellos patinadores que salgan seleccionados por el Comité Técnico.
- Es aconsejable que todos los entrenadores acudan a estas sesiones de CAR.
- No puede haber patinadores en el CAR sin su entrenador correspondiente, o sin un entrenador de otro club federado, que tenga autorización de la FAP para acompañar a esos patinadores.
- No se realizarán cambios de grupo sin autorización expresa de la Federación
- Todos los convocados al CAR, están obligados a presentarse a las distintas competiciones y además deberán hacerlo en categoría A. No se convocará al CAR a ningún patinador de categoría B.

Para organizar los CAR de la Federación Aragonesa:

- Disponer de pista completa durante su celebración. El CAR suele durar día y medio y normalmente es sábado completo y domingo por la mañana
- Hacerse cargo de las necesidades del técnico de Federación Española durante los entrenamientos (bebida, aperitivo,...)
- Ocuparse de los desplazamientos del técnico de Federación Española hacia hotel y estación. Esto quiere decir que deben estar cubiertos y previstos. No es necesario que lo haga personal del club organizador
- La Federación Aragonesa se hace cargo de alojamiento, desayuno, comida y cena del técnico de Federación Española
- La Federación Aragonesa subvenciona con 150 euros al club organizador del CA



16 INTERCLUBS

Cada club podrá realizar trofeos internos, interclubs, sociales, etc. de acuerdo con las siguientes normativas:

- No se podrán celebrar dos Trofeos el mismo día. El organizador se decidirá por orden de solicitud.
- La puntuación en estos Trofeos se realizará, mediante el sistema puntuación que tiene nuestra comunidad.
- Todos los patinadores participantes deben poseer ficha federativa (la ficha de escuela no es válida para competición de ningún tipo).
- En caso de que exista categoría iniciación con integrativos de Nivel 1, ésta no se puntuará.
- El precio de organización de un Interclubes será de **700** euros si la duración es de 8 horas. Y **850** euros si la duración es superior.
- **Si para celebrar el interclubs es necesario pagar kilometraje a los jueces, será a cargo de la organización.**
- En todos los casos la comida de los jueces corre a cargo de la organización.
- En estos precios se incluyen 4 jueces, 1 event manager, inscripción en el programa, papelería necesaria para jueces. Montaje y desmontaje de lo necesario para el funcionamiento del sistema de puntuación.
- Solamente será pública en papel la clasificación. No habrá información en el Drive.



17 PROTOCOLO DE ORGANIZACIÓN DE EVENTOS DE LA FEDERACIÓN

ARAGONESA DE PATINAJE

Requisitos de la organización:

- Disponer de un pabellón cubierto durante sábado y domingo completos con unas medidas mínimas de pista de 20 x 40.
- El pabellón debe tener vestuarios suficientes para todos los patinadores participantes
- Se debe reservar una zona exclusiva para los patinadores durante el campeonato
- Se debe reservar una zona para jueces en el lado largo de la pista. Excepcionalmente, y previa consulta, se podrán situar los jueces en el lado corto de la pista. La federación comunicará el número de mesas y sillas necesarias para jueces
- El club organizador será responsable de mantener el orden en las gradas
- Se permitirá la presencia de fotógrafos oficiales a pie de pista, siempre que se haya comunicado y aprobado previamente por la Federación y el club organizador. En cualquier caso, la posición en pista de este fotógrafo debe ser aprobada por el juez árbitro de la competición.

El club organizador debe disponer del siguiente personal:

- Jefe de pista
- Responsable de megafonía
- Responsable de música
- Para competiciones con sistema Rollart, un cámara.

El club organizador debe disponer del siguiente material:

- Equipo de música
- Podio y mesa para Trofeos (en Trofeos de Niveles y Competiciones oficiales)
- Carteles de clubes para desfiles (Competiciones oficiales)
- Zona destinada a clasificaciones y órdenes de salida (en Trofeos de Niveles y Competiciones oficiales)
- Para competiciones con sistema Rollart, mesa para los planned program.

TROFEOS NIVELES

JUECES:

- Mesas para 4 jueces.
- Punto de luz como mínimo para 2 tomas.
- Aguas durante la competición.

EVENT MANAGER:

- Mesas grandes para 2 federados min.
- Punto de luz como mínimo para 5 tomas.
- Aguas durante la competición.



MEGAFONÍA:

- Equipo de megafonía con micrófono.
- Mínimo 2 voluntarios* para manejar el ordenador de las músicas y speaker.
- Punto de luz como mínimo para 2 tomas.

LOCALIZACIÓN EN LA PISTA:

- Mesas de los jueces en el lado largo y centrados en la pista.
- Mesas de los Event Manager junto a megafonía.
- Mesa para Trofeos, visible para la grada y fuera de la pista.

DURANTE LA COMPETICIÓN:

Se obsequiara a los jueces y federativos de cafés, zumos, etc acompañado de algo dulce y/o salado.

ENTREGA DE TROFEOS:

Se realizará la entrega de medallas y trofeos inmediatamente finalizada la categoría.

Desfilarán únicamente los deportistas que han participado en el nivel, pudiendo llevar la bandera del club al que pertenecen. No se hará desfile llamando a todos los clubs de forma individual.

Se hará entrega de pódium y medallas a participantes.

Las fotos que no sean pódium no podrán hacerse en pista.

A los participantes se suele hacer entrega de un pequeño obsequio. Ejemplo, una pieza de fruta o snacks y agua.

EL CLUB ORGANIZADOR:

Se encarga de hacer la reserva para la comida de los jueces y federativos.



COMPETICIONES ROLLART

JUECES:

- Mesas para 8 jueces.
- Una mesa grande para el cutter.
- Un voluntario* que maneja la cámara durante toda la competición.
- 3 puntos de luz como mínimo para 3 tomas cada uno.
- Aguas durante la competición.

EVENT MANAGER:

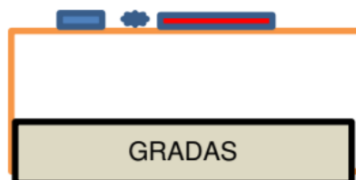
- Mesas grandes para 2 federados mínimo.
- Punto de luz como mínimo para 5 tomas.
- Aguas durante la competición.

MEGAFONÍA:

- Equipo de megafonía con micrófono.
- Mínimo 2 voluntarios* para manejar el ordenador de las músicas y speaker.
- Punto de luz como mínimo para 3 tomas.

LOCALIZACIÓN EN LA PISTA:

- Mesas de los jueces en el lado largo y centrados en la pista.
- Mesas de los Event Manager en la zona de los jueces, seguido del cámara.
- Mesa para Trofeos, visible para la grada y fuera de la pista.
- Mesa pequeña para dejar los planned program en la zona de entrenadores.



Azul: Event Manager
Estrella azul: Cámara
Rojo: Jueces

DURANTE LA COMPETICIÓN:

Se obsequiara a los jueces y federativos de cafés, zumos, etc acompañado de algo dulce y/o salado.

ENTREGA DE TROFEOS:

Se realiza un desfile y entrega de trofeos, que será necesario un pódium. A los participantes se suele hacer entrega de un pequeño obsequio. Ejemplo, una pieza de fruta o snacks y agua.

EL CLUB ORGANIZADOR:

*Voluntarios son por parte del club organizador y preferiblemente mayores de edad.

Se encarga de hacer la reserva para la comida de los jueces y federativos.

Para ello la Federación hace entrega de una cantidad económica como “alquiler de pista” que deberéis justificar con factura, según el tipo de competición y tiempo de duración de esta.



ENTREGA DE TROFEOS: NIVELES

1. Comenzamos el desfile de los deportistas participantes

(música)

2. Procedemos a la entrega de Trofeos del TROFEO NIVELES (nombre)____, hace entrega

- El presidente de la Federación D. **SERGIO ESCUDERO TIRADO**
- El/La Juez arbitro de competición D./Dña. _____
- (cargo) _____ D./Dña. _____
- (cargo) _____ D./Dña. _____

5. Categoría

1º Clasificado

2º Clasificado

3º Clasificado

6. Se hace entrega de las medallas a todos los participantes.

7. Abandonan la pista los deportistas participantes

(música)



ENTREGA DE TROFEOS: TROFEOS / COPA

1. Comenzamos el desfile de los clubs participantes

(música y se nombran a los clubs participantes)

2. Entrada a pista de Jueces y Panel Técnico

3. Entrada a pista de Autoridades y Federativos

4. Procedemos a la entrega de Trofeos del TROFEO/COPA (nombre)____, hace entrega

- El presidente de la Federación D. **SERGIO ESCUDERO TIRADO**
- El/La Juez arbitro de competición D./Dña. _____
- (cargo) _____ D./Dña. _____
- (cargo) _____ D./Dña. _____

3. Categoría (por orden que ha patinado)

1º Clasificado

2º Clasificado

3º Clasificado

(se repite el punto 5 para todas las categorías)

4. Toma la palabra:

- (cargo) _____ D./Dña. _____
- El presidente de la Federación D. **SERGIO ESCUDERO TIRADO**

5. Se hace entrega de las medallas a todos los participantes.

6. **GRACIAS** por su asistencia a esta Competición y desearles un feliz viaje de regreso a sus casas y damos por finalizado el TROFEO/COPA (nombre)

7. Abandonan la pista Autoridades y Federativos

8. Abandonan la pista Jueces y Panel Técnico

9. Abandonan la pista los clubs participantes

(música y se nombran los clubs participantes)



ENTREGA DE TROFEOS: CAMPEONATOS DE ARAGÓN

1. **Comenzamos el desfile de los clubs participantes**
(música y se nombran a los clubs participantes)
2. **Entrada a pista de Jueces y Panel Técnico**
3. **Entrada a pista de Autoridades y Federativos**
4. **Procedemos a la entrega de Ayudas a los Campeonatos de España** (Se nombran a los deportistas del listado previamente entregado por la Federación) (Se colocan en fila hasta que estén todos)

Estos son los deportistas que nos han representado en los Campeonatos de España. Y de parte de la Federación, agradecemos a todos los Delegados Federativos su gran labor que voluntariamente ejercen en cada uno de los campeonatos. Así que pedimos un fuerte aplauso para todos ellos por su esfuerzo y dedicación. Muchas gracias.
5. **Procedemos a la entrega de Trofeos del CAMPEONATO (nombre)__, hace entrega**
 - El presidente de la Federación D. **SERGIO ESCUDERO TIRADO**
 - El/La Juez arbitro de competición D./Dña. _____
 - (cargo) _____ D./Dña. _____
 - (cargo) _____ D./Dña. _____
6. **Categoría (por orden que ha patinado)**
 - 1º Clasificado
 - 2º Clasificado
 - 3º Clasificado(se repite el punto 5 para todas las categorías)
7. **Toma la palabra:**
 - (cargo) _____ D./Dña. _____
 - El presidente de la Federación D. **SERGIO ESCUDERO TIRADO**
8. **Se hace entrega de las medallas a todos los participantes.**
9. **GRACIAS por su asistencia a esta Competición y desearles un feliz viaje de regreso a sus casas y damos por finalizado el CAMPEONATO (nombre)**
10. **Abandonan la pista Autoridades y Federativos**
11. **Abandonan la pista Jueces y Panel Técnico**
12. **Abandonan la pista los clubs participantes**
(música y se nombran los clubs participantes)



PLANTILLA ENTREGA DE TROFEOS

CATEGORÍA		
<i>Posición:</i>	<i>Nombre</i>	<i>Club</i>
1		
2		
3		

CATEGORÍA		
<i>Posición:</i>	<i>Nombre</i>	<i>Club</i>
1		
2		
3		

CATEGORÍA		
<i>Posición:</i>	<i>Nombre</i>	<i>Club</i>
1		
2		
3		

CATEGORÍA		
<i>Posición:</i>	<i>Nombre</i>	<i>Club</i>
1		
2		
3		

CATEGORÍA		
<i>Posición:</i>	<i>Nombre</i>	<i>Club</i>
1		
2		
3		

CATEGORÍA		
<i>Posición:</i>	<i>Nombre</i>	<i>Club</i>
1		
2		
3		

CATEGORÍA		
<i>Posición:</i>	<i>Nombre</i>	<i>Club</i>
1		
2		
3		



TABLAS DE VALORES

NIVELES

	ELEMENTO	VALOR BASE	COMBO	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Cruzados	CrAd	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	CrAt	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	CrMw	1,20	1,20	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,5
Equilibrios	EbCL	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	EbUTS	1,30	1,30	-1,0	-0,7	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,6
	EbS	1,20	1,20	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,5
	EbCh	1,40	1,40	-1,1	-0,7	-0,4	0,0	0,2	0,4	0,6
	EbCS	1,20	1,20	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,5
	EbUB	1,40	1,40	-1,1	-0,7	-0,4	0,0	0,2	0,4	0,6
	EbUL	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	EaU	0,40	0,40	-0,3	-0,2	-0,1	0,0	0,1	0,1	0,2
	EaC	0,80	0,80	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,4
	EaCF	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
Figuras	FbSS	1,20	1,20	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,5
	FbMC	1,20	1,20	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,5
	FbIB	1,40	1,40	-1,1	-0,7	-0,4	0,0	0,2	0,4	0,6
	FbA	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	FbAH	1,40	1,40	-1,1	-0,7	-0,4	0,0	0,2	0,4	0,6
	FaS2p	0,40	0,40	-0,3	-0,2	-0,1	0,0	0,1	0,1	0,2
	FaSB	0,50	0,50	-0,4	-0,3	-0,1	0,0	0,1	0,2	0,2
	FaS	0,70	0,70	-0,5	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,3
	FaS1p	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	No Step Seq	FoNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Level Base	N3FoB	0,50	0,50	-0,4	-0,3	-0,1	0,0	0,1	0,2	0,2
	N4FoB	0,60	0,60	-0,5	-0,3	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,3
	N5FoB	0,60	0,60	-0,5	-0,3	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,3
	N6FoB	0,60	0,60	-0,5	-0,3	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,3
Level 1	N3Fo1	1,20	1,20	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,5
	N4Fo1	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	N5Fo1	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	N6Fo1	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
Level 2	N4Fo2	1,60	1,60	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	N5Fo2	1,60	1,60	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	N6Fo2	1,60	1,60	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
No Jump	NJ	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0



Waltz Jump	1W	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1W<	0,70	0,70	-0,5	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,3
	1W2	0,80	0,80	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,4
Toeloop	1T	1,60	1,63	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1T<	1,12	1,14	-0,8	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1T<<	0,80	0,82	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,4
	1T<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Salchow	1S	1,60	1,63	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1S<	1,12	1,14	-0,8	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1S<<	0,80	0,82	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,4
	1S<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Flip	1F	1,90	2,03	-1,4	-1,0	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,9
	1F<	1,33	1,42	-1,0	-0,7	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,6
	1F<<	0,95	1,02	-0,7	-0,5	-0,2	0,0	0,1	0,3	0,4
	1F<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Loop	1Lo	2,30	2,46	-1,7	-1,2	-0,6	0,0	0,3	0,7	1,0
	1Lo<	1,61	1,72	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1Lo<<	1,15	1,23	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1Lo<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Axel	1A	3,00	3,24	-2,3	-1,5	-0,8	0,0	0,5	0,9	1,4
	1A<	2,10	2,27	-1,6	-1,1	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,9
	1A<<	1,50	1,62	-1,1	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1A<<<	1,00	1,08	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
Lutz	1Lz	2,50	2,68	-1,9	-1,3	-0,6	0,0	0,4	0,8	1,1
	1Lz<	1,75	1,87	-1,3	-0,9	-0,4	0,0	0,3	0,5	0,8
	1Lz<<	1,25	1,34	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,6
	1Lz<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Thoren	1Th	2,30	2,46	-1,7	-1,2	-0,6	0,0	0,3	0,7	1,0
	1Th<	1,61	1,72	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1Th<<	1,15	1,23	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1Th<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
No Spin	NS	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Sit Spins	S	3,00	3,00	-2,3	-1,5	-0,8	0,0	0,5	0,9	1,4
Camel Spins	C	3,00	3,00	-2,3	-1,5	-0,8	0,0	0,5	0,9	1,4
Heel Spin	H	5,00	5,00	-3,8	-2,5	-1,3	0,0	0,8	1,5	2,3
Broken Spin	B	5,00	5,00	-3,8	-2,5	-1,3	0,0	0,8	1,5	2,3
Inverted Spin	I	6,00	6,00	-4,5	-3,0	-1,5	0,0	0,9	1,8	2,7
Upright Spins	U2	0,60	0,60	-0,5	-0,3	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,3
	U3	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	U4	1,60	1,60	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7



	U5	1,60	1,60	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	U6	0,60	0,60	-0,5	-0,3	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,3
	U6BH	4,96	4,96	-3,7	-2,5	-1,2	0,0	0,7	1,5	2,2
	U6B	3,96	3,96	-3,0	-2,0	-1,0	0,0	0,6	1,2	1,8
	U6S	2,90	2,90	-2,2	-1,5	-0,7	0,0	0,4	0,9	1,3
	U6T	1,84	1,84	-1,4	-0,9	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,8
	U6L	1,60	1,60	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	U6F	1,60	1,60	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	U6H	0,90	0,90	-0,7	-0,5	-0,2	0,0	0,1	0,3	0,4

CATEGORÍAS

	ELEMENTO	VALOR BASE	COMBO	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
No Jump	NJ	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Waltz Jump	1W	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1W<	0,70	0,70	-0,5	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,3
	1W2	0,80	0,80	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,4
Toeloop	1T	1,60	1,63	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1T<	1,12	1,14	-0,8	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1T<<	0,80	0,82	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,4
	1T<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	2T	4,00	4,36	-3,0	-2,0	-1,0	0,0	0,6	1,2	1,8
	2T<	2,80	3,05	-2,1	-1,4	-0,7	0,0	0,4	0,8	1,3
	2T<<	2,00	2,18	-1,5	-1,0	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,9
	2T<<<	1,60	1,74	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
Salchow	1S	1,60	1,63	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1S<	1,12	1,14	-0,8	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1S<<	0,80	0,82	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,4
	1S<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	2S	4,00	4,36	-3,0	-2,0	-1,0	0,0	0,6	1,2	1,8
	2S<	2,80	3,05	-2,1	-1,4	-0,7	0,0	0,4	0,8	1,3
	2S<<	2,00	2,18	-1,5	-1,0	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,9
	2S<<<	1,60	1,74	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
Flip	1F	1,90	2,03	-1,4	-1,0	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,9
	1F<	1,33	1,42	-1,0	-0,7	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,6
	1F<<	0,95	1,02	-0,7	-0,5	-0,2	0,0	0,1	0,3	0,4
	1F<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	2F	5,00	5,45	-3,8	-2,5	-1,3	0,0	0,8	1,5	2,3
	2F<	3,50	3,82	-2,6	-1,8	-0,9	0,0	0,5	1,1	1,6
	2F<<	2,50	2,73	-1,9	-1,3	-0,6	0,0	0,4	0,8	1,1
	2F<<<	1,90	2,07	-1,4	-1,0	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,9
Loop	1Lo	2,30	2,46	-1,7	-1,2	-0,6	0,0	0,3	0,7	1,0



	1Lo<	1,61	1,72	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1Lo<<	1,15	1,23	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1Lo<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	2Lo	5,50	6,00	-4,1	-2,8	-1,4	0,0	0,8	1,7	2,5
	2Lo<	3,85	4,20	-2,9	-1,9	-1,0	0,0	0,6	1,2	1,7
	2Lo<<	2,75	3,00	-2,1	-1,4	-0,7	0,0	0,4	0,8	1,2
	2Lo<<<	2,30	2,51	-1,7	-1,2	-0,6	0,0	0,3	0,7	1,0
Axel	1A	3,00	3,24	-2,3	-1,5	-0,8	0,0	0,5	0,9	1,4
	1A<	2,10	2,27	-1,6	-1,1	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,9
	1A<<	1,50	1,62	-1,1	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1A<<<	1,00	1,08	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
Lutz	1Lz	2,50	2,68	-1,9	-1,3	-0,6	0,0	0,4	0,8	1,1
	1Lz<	1,75	1,87	-1,3	-0,9	-0,4	0,0	0,3	0,5	0,8
	1Lz<<	1,25	1,34	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,6
	1Lz<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	2Lz	6,00	6,54	-4,5	-3,0	-1,5	0,0	0,9	1,8	2,7
	2Lz<	4,20	4,58	-3,2	-2,1	-1,1	0,0	0,6	1,3	1,9
	2Lz<<	3,00	3,27	-2,3	-1,5	-0,8	0,0	0,5	0,9	1,4
	2Lz<<<	2,50	2,73	-1,9	-1,3	-0,6	0,0	0,4	0,8	1,1
Thoren	1Th	2,30	2,46	-1,7	-1,2	-0,6	0,0	0,3	0,7	1,0
	1Th<	1,61	1,72	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1Th<<	1,15	1,23	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1Th<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	2Th	5,50	6,00	-4,1	-2,8	-1,4	0,0	0,8	1,7	2,5
	2Th<	3,85	4,20	-2,9	-1,9	-1,0	0,0	0,6	1,2	1,7
	2Th<<	2,75	3,00	-2,1	-1,4	-0,7	0,0	0,4	0,8	1,2
	2Th<<<	2,30	2,51	-1,7	-1,2	-0,6	0,0	0,3	0,7	1,0
No Spin	NS	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Sit Spins	S	3,00	3,00	-2,3	-1,5	-0,8	0,0	0,5	0,9	1,4
Camel Spins	C	3,00	3,00	-2,3	-1,5	-0,8	0,0	0,5	0,9	1,4
Heel Spin	H	5,00	5,00	-3,8	-2,5	-1,3	0,0	0,8	1,5	2,3
Broken Spin	B	5,00	5,00	-3,8	-2,5	-1,3	0,0	0,8	1,5	2,3
Inverted Spin	I	6,00	6,00	-4,5	-3,0	-1,5	0,0	0,9	1,8	2,7
Upright Spins	U2	0,60	0,60	-0,5	-0,3	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,3
	U3	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	U4	1,60	1,60	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	U5	1,60	1,60	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	U6	0,60	0,60	-0,5	-0,3	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,3
	U6BH	4,96	4,96	-3,7	-2,5	-1,2	0,0	0,7	1,5	2,2
	U6B	3,96	3,96	-3,0	-2,0	-1,0	0,0	0,6	1,2	1,8
	U6S	2,90	2,90	-2,2	-1,5	-0,7	0,0	0,4	0,9	1,3
	U6T	1,84	1,84	-1,4	-0,9	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,8
	U6L	1,60	1,60	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7



	U6F	1,60	1,60	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	U6H	0,90	0,90	-0,7	-0,5	-0,2	0,0	0,1	0,3	0,4
Footwork	FoB	4,00	0,00	-0,6	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	Fo1	5,00	0,00	-0,8	-0,8	-0,4	0,0	0,4	0,8	1,2
	Fo2	6,50	0,00	-1	-1	-0,5	0,0	0,5	1	1,5
	Fo3	8,10	0,00	-1,4	-1,4	-0,7	0,0	0,7	1,4	2,1
	Fo4	10,30	0,00	-2	-2	-1	0,0	1	2	3

SHOW

	ELEMENTO	VALOR BASE	COMBO	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Cruzados	CrAd	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	CrAt	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	CrMw	1,20	1,20	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,5
No Jump	NJ	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Waltz Jump	1W	1,00	1,00	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1W<	0,70	0,70	-0,5	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,3
	1W2	0,80	0,80	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,4
Toeloop	1T	1,60	1,63	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1T<	1,12	1,14	-0,8	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1T<<	0,80	0,82	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,4
	1T<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Salchow	1S	1,60	1,63	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1S<	1,12	1,14	-0,8	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1S<<	0,80	0,82	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,1	0,2	0,4
	1S<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Flip	1F	1,90	2,03	-1,4	-1,0	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,9
	1F<	1,33	1,42	-1,0	-0,7	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,6
	1F<<	0,95	1,02	-0,7	-0,5	-0,2	0,0	0,1	0,3	0,4
	1F<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Loop	1Lo	2,30	2,46	-1,7	-1,2	-0,6	0,0	0,3	0,7	1,0
	1Lo<	1,61	1,72	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1Lo<<	1,15	1,23	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1Lo<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Axel	1A	3,00	3,24	-2,3	-1,5	-0,8	0,0	0,5	0,9	1,4
	1A<	2,10	2,27	-1,6	-1,1	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,9
	1A<<	1,50	1,62	-1,1	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1A<<<	1,00	1,08	-0,8	-0,5	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
Lutz	1Lz	2,50	2,68	-1,9	-1,3	-0,6	0,0	0,4	0,8	1,1
	1Lz<	1,75	1,87	-1,3	-0,9	-0,4	0,0	0,3	0,5	0,8
	1Lz<<	1,25	1,34	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,4	0,6
	1Lz<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Thoren	1Th	2,30	2,46	-1,7	-1,2	-0,6	0,0	0,3	0,7	1,0



	1Th<	1,61	1,72	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,5	0,7
	1Th<<	1,15	1,23	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,2	0,3	0,5
	1Th<<<	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Traveling	NdTrNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Choreo Sq	ChNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	NdChSq	4,00	0,00	-3,0	-2,0	-1,0	0,0	0,6	1,2	1,8
	ASqNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	ASqB	3,00	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	ASq1	4,00	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	ASq2	5,50	0,00	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,4	0,8	1,2
	ASq3	7,10	0,00	-2,1	-1,4	-0,7	0,0	0,7	1,4	2,1
	ASq4	9,30	0,00	-3,0	-2,0	-1,0	0,0	1,0	2,0	3,0
Show Spin	USwNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	Usw	3,00	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
Show Equilibrio	EqSwNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	EqSw	4,00	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
Footwork	FoB	4,00	0,00	-0,6	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	Fo1	5,00	0,00	-0,8	-0,8	-0,4	0,0	0,4	0,8	1,2
	Fo2	6,50	0,00	-1	-1	-0,5	0,0	0,5	1	1,5
	Fo3	8,10	0,00	-1,4	-1,4	-0,7	0,0	0,7	1,4	2,1
	Fo4	10,30	0,00	-2	-2	-1	0,0	1	2	3
Traveling	TrNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	TrB	2,50	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	Tr1	3,50	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	Tr2	4,50	0,00	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,4	0,8	1,2
	Tr3	6,00	0,00	-1,5	-1,0	-0,5	0,0	0,5	1,0	1,5
	Tr4	6,50	0,00	-1,6	-1,1	-0,6	0,0	0,6	1,1	1,6
Cluster	ClNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	ClSqB	3,00	0,00	0,9	0,6	0,3	0,0	-0,3	-0,6	-0,9
	ClSq1	4,00	0,00	1,2	0,8	0,4	0,0	-0,4	-0,8	-1,2
	ClSq2	5,30	0,00	1,5	1,0	0,5	0,0	-0,5	-1,0	-1,5
	ClSq3	6,90	0,00	2,1	1,4	0,7	0,0	-0,7	-1,4	-2,1
	ClSq4	7,50	0,00	2,1	1,4	0,7	0,0	-0,7	-1,4	-2,1
Choreo Sq	ChNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	ChSq1	3,00	0,00	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,2	0,4	0,6



SOLO DANZA

	ELEMENTO	VALOR BASE	COMBO	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Footwork	NdFoB	5,00	0,00	-3,7	-2,5	-1,2	0,0	0,7	1,5	2,2
	NdFo1	7,00	0,00	-5,2	-3,5	-1,7	0,0	1	2,1	3,1
	NdFo2	9,00	0,00	-6,7	-4,5	-2,2	0,0	1,3	2,7	4
	NdFo3	11,00	0,00	-8,2	-5,5	-2,7	0,0	1,6	3,3	4,9
Traveling	NdTrNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	NdTrB	5,00	0,00	-3,7	-2,5	-1,2	0,0	0,7	1,5	2,2
	NdTr1	7,00	0,00	-5,2	-3,5	-1,7	0,0	1,0	2,1	3,1
	NdTr2	9,00	0,00	-6,7	-4,5	-2,2	0,0	1,3	2,7	4,0
	NdTr3	11,00	0,00	-8,2	-5,5	-2,7	0,0	1,6	3,3	4,9
Cluster	CiNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	NdCiSqB	6,00	0,00	-4,5	-3,0	-1,5	0,0	0,9	1,8	2,7
	NdCiSq1	8,00	0,00	-6,0	-4,0	-2,0	0,0	1,2	2,4	3,6
	NdCiSq2	10,50	0,00	-7,8	-5,3	-2,6	0,0	1,5	3,1	4,7
Choreo Sq	ChNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	NdChSq	4,00	0,00	-3,0	-2,0	-1,0	0,0	0,6	1,2	1,8
Pattern	PtNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	NdCBB	1,20	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,1	0,3	0,5
	NdCB1	2,10	0,00	-1,6	-1,1	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,9
	NdCB2	3,00	0,00	-2,3	-1,5	-0,8	0,0	0,4	0,9	1,3
	NdCB3	4,50	0,00	-3,4	-2,3	-1,2	0,0	0,6	1,3	2,0
	NdCB4	6,60	0,00	-5,0	-3,3	-1,7	0,0	0,9	1,9	2,9
	NdSMB	1,50	0,00	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,4	0,6
	NdSM1	2,40	0,00	-1,8	-1,2	-0,6	0,0	0,3	0,7	1,0
	NdSM2	3,30	0,00	-2,5	-1,7	-0,9	0,0	0,5	1,0	1,5
	NdSM3	4,80	0,00	-3,6	-2,4	-1,2	0,0	0,7	1,4	2,1
	NdSM4	6,60	0,00	-5,0	-3,3	-1,7	0,0	0,9	1,9	2,9
	NdLCB	1,20	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,1	0,3	0,5
	NdLC1	2,10	0,00	-1,6	-1,1	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,9
	NdLC2	3,60	0,00	-2,7	-1,8	-0,9	0,0	0,5	1,0	1,6
	NdLC3	5,10	0,00	-3,9	-2,6	-1,3	0,0	0,7	1,5	2,2
	NdLC4	7,20	0,00	-5,4	-3,6	-1,8	0,0	1,0	2,1	3,2
	NdOFB	2,10	0,00	-1,6	-1,1	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,9
	NdOF1	3,90	0,00	-3,0	-2,0	-1,0	0,0	0,5	1,1	1,7
	NdOF2	5,40	0,00	-4,1	-2,7	-1,4	0,0	0,8	1,6	2,4
	NdOF3	6,90	0,00	-5,2	-3,5	-1,8	0,0	1,1	2,1	3,1
NdOF4	8,40	0,00	-6,3	-4,2	-2,1	0,0	1,2	2,5	3,7	
NdSTB	4,50	0,00	-3,4	-2,3	-1,2	0,0	0,6	1,3	2,0	
NdST1	5,70	0,00	-4,3	-2,9	-1,5	0,0	0,8	1,7	2,5	
NdST2	6,90	0,00	-5,2	-3,5	-1,8	0,0	1,1	2,1	3,1	
NdST4	9,90	0,00	-7,5	-5,0	-2,5	0,0	1,4	2,9	4,4	



	ASqNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	ASqB	3,00	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	ASq1	4,00	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	ASq2	5,50	0,00	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,4	0,8	1,2
	ASq3	7,10	0,00	-2,1	-1,4	-0,7	0,0	0,7	1,4	2,1
	ASq4	9,30	0,00	-3,0	-2,0	-1,0	0,0	1,0	2,0	3,0
Footwork	FoB	4,00	0,00	-0,6	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	Fo1	5,00	0,00	-0,8	-0,8	-0,4	0,0	0,4	0,8	1,2
	Fo2	6,50	0,00	-1	-1	-0,5	0,0	0,5	1	1,5
	Fo3	8,10	0,00	-1,4	-1,4	-0,7	0,0	0,7	1,4	2,1
	Fo4	10,30	0,00	-2	-2	-1	0,0	1	2	3
Traveling	TrNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	TrB	2,50	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	Tr1	3,50	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	Tr2	4,50	0,00	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,4	0,8	1,2
	Tr3	6,00	0,00	-1,5	-1,0	-0,5	0,0	0,5	1,0	1,5
	Tr4	6,50	0,00	-1,6	-1,1	-0,6	0,0	0,6	1,1	1,6
Cluster	CLNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	CLSqB	3,00	0,00	0,9	0,6	0,3	0,0	-0,3	-0,6	-0,9
	CLSq1	4,00	0,00	1,2	0,8	0,4	0,0	-0,4	-0,8	-1,2
	CLSq2	5,30	0,00	1,5	1,0	0,5	0,0	-0,5	-1,0	-1,5
	CLSq3	6,90	0,00	2,1	1,4	0,7	0,0	-0,7	-1,4	-2,1
	CLSq4	7,50	0,00	2,1	1,4	0,7	0,0	-0,7	-1,4	-2,1
Choreo Sq	ChNL	0,00	0,00	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	ChSq1	3,00	0,00	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,2	0,4	0,6
City Blues	CBB	1,20	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,1	0,3	0,5
	CB1	2,10	0,00	-1,6	-1,1	-0,5	0,0	0,3	0,6	0,9
	CB2	3,00	0,00	-2,3	-1,5	-0,8	0,0	0,4	0,9	1,3
	CB3	4,50	0,00	-3,4	-2,3	-1,2	0,0	0,6	1,3	2,0
	CB4	6,60	0,00	-5,0	-3,3	-1,7	0,0	0,9	1,9	2,9
Skater March	SMB	1,50	0,00	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,2	0,4	0,6
	SM1	2,40	0,00	-1,8	-1,2	-0,6	0,0	0,3	0,7	1,0
	SM2	3,30	0,00	-2,5	-1,7	-0,9	0,0	0,5	1,0	1,5
	SM3	4,80	0,00	-3,6	-2,4	-1,2	0,0	0,7	1,4	2,1
	SM4	6,60	0,00	-5,0	-3,3	-1,7	0,0	0,9	1,9	2,9
Roller Samba	RSLB	1,50	0,00	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,2	0,4	0,6
	RSL1	1,80	0,00	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,2	0,4	0,6
	RSL2	2,10	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	RSL3	2,50	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	RSL4	2,90	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
Keats Foxtrot	KFLB	2,00	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9



	KFL1	2,50	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	KFL2	2,80	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	KFL3	3,40	0,00	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,4	0,8	1,2
	KFL4	4,00	0,00	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,4	0,8	1,2
Harris Tango	HTLB	1,10	0,00	-0,3	-0,2	-0,1	0,0	0,1	0,2	0,3
	HTL1	2,20	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	HTL2	2,80	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	HTL3	3,40	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	HTL4	4,20	0,00	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,4	0,8	1,2
Westminster W.	WWB	1,60	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	WW1	3,30	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	WW2	3,70	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	WW3	4,10	0,00	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,4	0,8	1,2
	WW4	4,50	0,00	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,4	0,8	1,2
Rythm Roll	RRLB	3,50	0,00	-0,6	-0,4	-0,2	0,0	0,2	0,4	0,6
	RRL1	4,00	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	RRL2	4,70	0,00	-0,9	-0,6	-0,3	0,0	0,3	0,6	0,9
	RRL3	5,50	0,00	-1,2	-0,8	-0,4	0,0	0,4	0,8	1,2
	RRL4	6,80	0,00	-1,5	-1,0	-0,5	0,0	0,5	1,0	1,5

CIRCULAR 49-24 ASUNTO.- Cambios en Normativa Vestuario

En relación a los requisitos de Vestuario indicados en reglamento WorldSkate se indica lo siguiente:

- En Competiciones de Categoría A (Campeonatos de Aragón, Trofeo Primavera, Trofeo Federación, Copa Aragón, o similares que pudiera haber), en el 2025 nos ajustaremos a la circular 123-24 de Comité Nacional
- En el resto de competiciones NO está prevista aplicar esta normativa sobre vestuario ni en 2025 ni en temporadas posteriores.
- En la modalidad de Show se aplica lo mismo, distinguiendo entre Show A y resto de categorías