



FEDERACIÓN ARAGONESA DE PATINAJE

COMITÉ DE PATINAJE ARTÍSTICO

MODIFICACIONES TEMPORADA 2022



Llevamos ya muchos años sin cambiar el modo de funcionamiento de la base, y ahora puede ser la ocasión de modificarlo, siempre buscando la mejora del deporte y conseguir que nuestros patinadores sigan mejorando y sigan patinando durante el mayor tiempo posible. Ahora que ya está consolidado el cambio a nivel de competición, también debe serlo en la base. Para ello, lo que se va a hacer es establecer dos caminos principales, separando las pruebas de nivel actuales de lo que sería la competición y los trofeos de base:

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

NIVELES 2022

Para ayudar a superar esta prueba de acceso, se crean los Trofeos de Iniciación con 7 niveles, juzgados con un sistema Rollart adaptado. No será necesario superar un nivel para acceder al siguiente, sino que será el equipo técnico de cada patinador/a el que decida en qué nivel es más conveniente inscribir a un patinador.

NORMATIVA TROFEOS DE INICIACIÓN

- Habrá 7 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 2021 o años anteriores, 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 al 7 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.



NIVELES

NIVEL 1 Duración: 1' 45" (solo trofeos organizados por clubes) **No se puntúan para competición ni en interclubs.**

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

NIVEL 2 Duración 1'45" (TEST D) **Components 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 (pág. 6)
Una figura a escoger del grupo A	Según tabla (pág. 6)
Pirqueta de 2 pies (mínimo 2 vueltas) (U2)	0,6
Waltz Jump sin entrada Mohawk (1W2)	0,8

NIVEL 3 Duración 2'00" (TEST C) **Components a valorar: components SS y P**

Elemento	Valor base
Ocho cruzado hacia atrás (CrAt)	1
Combinación entre un equilibrio de A y una figura del grupo A	Suma según tabla (pág. 6)
Pirqueta 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" (**TEST B**) 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 (pág. 6)
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 → Fo NL 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" (TEST A) Llaves para acceder a Show Components a valorar: SS, Tr y P

Elemento	Valor base
Combinación entre una figura de B y un equilibrio del A o del B	Suma según tabla pág. 6 ¡Llave! CON QOE NO INFERIOR A -1
En todo el programa habrá que realizar 5 saltos de 1 vuelta, incluido: - Thoren (se puede realizar suelto y/o en combinación) (1Th) - Obligatorio un único combinado de 2 ó 3 saltos que incluya un Loop. (1Lo) 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) 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).	T → 1,6 (1T) S → 1,6 (1S) F → 1,9 (1F) Lo → 2,3 (1Lo) Th → 2,3 (1Th) Lz → 2,5 (1Lz) ¡Llave! AL MENOS UN SALTO CON QOE NO INFERIOR A -1
Upright Spin con entrada obligatoria (mínimo 3 vueltas). No se permite posición difícil. (U5)	1,6
Pirqueta a elegir entre: - Upright Spin con entrada obligatoria (mínimo 3 vueltas). No se permite posición difícil ni repetir la misma pirqueta del apartado anterior. (U5) - 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.	SSp (U) → 1,6 CSp (U5 + U5) → 3,2 ¡Llave!: 2 Up distintas CON QOE NO INFERIOR A -1
Secuencia de pasos que incluya como mínimo 1 Bracket con cada pie, 1 Choctaw (puede ser de adelante hacia atrás o viceversa) y 1 Body Movement.	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 ¡Llave! CON QOE NO INFERIOR A -1 Level 2 (confirmados los 4) 1,6



	→N5Fo2
--	--------

NIVEL 6 Duración 2'15" **Llaves para acceder a nivel 7** Components 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 tabla pág. 6
Axel (1A)	3 ¡Llave! Límite < CON QOE NO INFERIOR A -1
Un salto solo de 1 vuelta 1F 1Th 1Lo 1Lz	F → 1,9 Lo → 2,3 Th → 2,3 Lz → 2,5
• Combinado de 3 saltos de 1 vuelta. Esta combinación puede incluir Axel. • 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. • Todos los saltos del combinado computan para el total de saltos y tendrán su valor. • (NO se designará como No Jump al salto de conexión).	F → 1,9 Lo → 2,3 Th → 2,3 Lz → 2,5 A → 3 ¡Llave! CON QOE NO INFERIOR A -1 en cada salto
Sit Spin (S) o Camel Spin (C) en cualquier filo (mínimo 3 vueltas). Solo se admiten posiciones básicas.	Sit → 3 Camel → 3 ¡Llave! Confirmada, CON QOE NO INFERIOR A -1



Combinación de Upright Spin (U6) con un máximo de 3 posiciones (mínimo 2 vueltas en cada pirueta). Se permiten posiciones difíciles. Upright biellman Heel (UBH) Upright biellman (UB) Upright Split (US) Upright Torso (UT) Upright Layback (UL) Upright forward (UF) Upright heel (UH)	U6 0,6 por posición básica. Con posiciones difíciles: U6BH →4,96 U6B →3,96 U6S→2,90 U6T→1,84 U6L→1,60 U6F→1,60 U6H→0,90
Secuencia de pasos que incluya un rocker o counter, un choctaw de adelante hacia atrás, un travelling y dos body movements.	No level (no intentado o no requisitos) 0 →FoNL Level Base (vistos los elementos obligatorios y confirmados dos o menos) 0,6 →N6FoB Level 1 (confirmados 3 de 5) 1 →N6Fo 1 ¡Llave! CON QOE NO INFERIOR A -1 Level 2 (confirmados los 5) 1,6 →N6Fo2

Para poder competir en Nivel 7 será necesario obtener unos mínimos en Competición Oficial del Nivel 6.

NIVEL 7 Components a valorar: todos

Para patinadores de edad Infantil o superior. Este nivel consistirá en la realización de un programa corto de World Skate con su duración establecida para cada categoría. Obligatorio Planned Program.

En todas las categorías del Nivel 7 se establecen las mismas limitaciones que la categoría Alevín de World Skate:

- La dificultad máxima en saltos será Doble Toe-loop y Doble Salchow
- En piruetas no están permitidas Broken, Heel e Inverted
- Línea de pasos máximo nivel 2



Para el Nivel 7 Infantil:

- La Combo Spin debe ser una pirueta combinada de 2 posiciones en la que al menos haya una Sit Spin
- La Solo Spin posición Camel

Para todos los niveles:

1. 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).
2. Todos los niveles tienen un margen de +/- 10'' a excepción del nivel 7 que tendrá una duración del disco corto de cada categoría.
3. **No se permite la repetición de ningún integrativo.**
4. Cada club debe utilizar una sola música para cada a nivel (excepto en el Nivel 7). Pueden ser distintas para masculino y femenino para todos los niveles.
5. El vestuario es libre (No es obligatorio el maillot del club), cumpliendo el Reglamento de World Skate en relación a los requisitos de Vestuario.
6. Todas las figuras y equilibrios se pueden hacer tanto adelante como atrás.

Las Figuras y Equilibrios tendrán una duración mínima de 3 segundos una vez conseguida la posición.

Si se hacen combinaciones, las figuras de dos pies sólo se pueden poner al final. Si no, la combinación quedará cortada, por lo que las posiciones que se realicen a partir del corte serán asteriscadas y por tanto no tendrán valor. En una combinación **NO** se podrá poner el pie libre al suelo entre una figura / equilibrio y la otra / e. **Se permite cambiar la dirección** entre una posición y la otra utilizando giros (reconocidos o no), así como elementos coreográficos, siempre y cuando no se apoye el pie en el suelo.



TABLA 6.

	EQUILIBRIOS	V A L O R E S	FIGURAS	V A L O R E S
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 con 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		

Tipo de Equilibrios y Figuras

UPRIGHT BÁSICA

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



CAMEL

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



CAMEL FORWARD

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



CAMEL LAYOVER

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



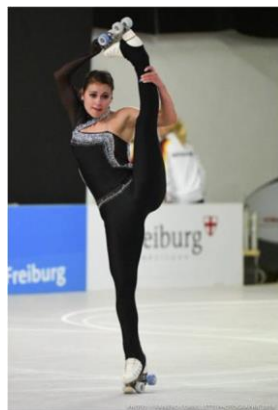
UPRIGHT TORSO SIDEWAYS

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



SPLIT

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





CHARLOTEE / ILLUSION

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



UPRIGHT LAYBACK

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



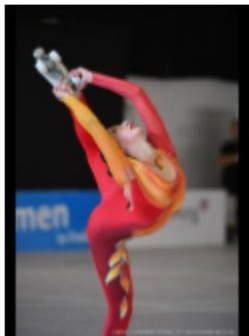
CAMEL SIDEWAYS

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



UPRIGHT BIELLMAN

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



SIT 2 PIES

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



SIT BEHIND

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





ÁGUILA

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.



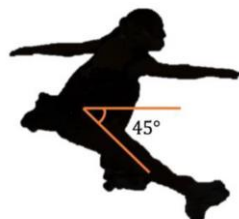
SIT BÁSICA

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.



ÁGUILA CON 2 PIES EN HEEL

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





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).
- Inclinação 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 una vez conseguida la posición.
- No realizar apoyo de pie entre las combinaciones.

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.
- **Salto 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 para niveles 5 y 6) 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- 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.

QOE

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

Modificaciones de valores base en niveles

-1 → -25%	+1 → +15%
-2 → -50%	+2 → +30%
-3 → -75%	+3 → +45%

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.
Secuencia de pasos
• 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
• Inclinación 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	Va Lo res	Errores en los que el QOE puede variar	Va Lo res
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 aterrizaje	-3	Combo Jump: saltos sin ritmo y sin fluidez	-1 o - 2



Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterizaje	-2 o -3	Aterizaje 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
SECUENCIA DE PASOS			
Caída	-3	Tropezón	-1 o - 2



		Fuera de tiempo	-1 o - 2
		Pobre de velocidad y aceleración	-1
		Pobre en filos	-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



IMPRESIÓN ARTÍSTICA

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

Skating Skills: capacidad general de patinar bien.

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

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

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

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

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

Choreography: programa que nos presenta el deportista.

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



Nivel 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 se le aplicará un factor de 2 a la puntuación final de impresión artística.

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



En los niveles 5 y 6 se valorarán Skating Skills, Transitions y Performance.

- Para el nivel 5 se le aplicará un factor de 1.5 a la puntuación final de impresión artística
- Para el nivel 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	Posición no del todo correcta, pero inclina e intenta flexión en algún momento. Poca velocidad. Si hace pasos o giros son mayoritariamente incorrectos.	Hay pocos elementos de enlace y son básicos y simples y de calidad mediocre.	No implicación. No relación con la música. Mal uso de la energía. Líneas corporales no definidas. No teatralidad.
2	Posición no del todo correcta, intento de flexión e inclinación en algún momento. Velocidad adecuada. Si hace pasos o giros son planos y forzados.	Elementos de enlace muy limitados y calidad baja.	Poca implicación. Relación con la música ocasional y uso incorrecto de la energía. Líneas corporales correctas en algún momento. Poca teatralidad.
2.5	Postura correcta en ocasiones. Velocidad correcta. Intentos de flexión e inclinación en varios momentos del programa.	Elementos de enlace básicos y simples en algunas partes del disco, pero con ejecución correcta.	Ligera proyección e implicación. Uso correcto de la energía. Líneas corporales variables.



	Algún paso y giro correcto.		Intento de teatralidad.
3	Postura correcta. Velocidad correcta. Intentos de flexión e inclinación en muchos momentos del programa. Pasos y giros con filos correctos.	Elementos de enlace sencillos a lo largo de todo el programa. Ejecución correcta.	Proyección e implicación básicas. Uso correcto de la energía. Líneas corporales correctas. Intento de teatralidad.
3.5	Postura correcta. Velocidad adecuada. Inclinación y flexión moderadas y sostenidas. Patina correctamente en todas las direcciones. Pasos y giros mayoritariamente correctos.	Movimientos, pasos y giros de enlace sencillos a lo largo de todo el programa. Ejecución adecuada.	Proyección e implicación correcta. Intento de uso de la energía y cambios de velocidad. Líneas corporales adecuadas. Intento correcto de teatralidad.
4	Buena postura. Buena velocidad. Inclinación y flexión moderadas y sostenidas. Patina con facilidad en todas las direcciones. Pasos y giros mayoritariamente adecuados.	Series de enlace con pasos, giros y movimientos de patinaje. Variedad de elementos de calidad adecuada.	Implicación y proyección adecuada. Uso de la energía y cambios de velocidad. Buenas líneas corporales y postura. Buen intento de teatralidad e interpretación.
4.5	Buena postura. Buena velocidad. Patina bien en todas las direcciones y en todos los sentidos. Buena variedad y ejecución de pasos y giros.	Enlaces con pasos, giros y buena presencia de movimientos y variedad de elementos de enlace. Fluidez y buena calidad.	Buenas habilidades de proyección. Velocidad y energía varían con la música. Muy buenas líneas corporales. Buena teatralidad e interpretación.



En el nivel 7 se valorarán Skating Skills, Transitions, Performance y Choreography según la tabla definida para infantil y cadete en World Skate.

PENALIZACIONES

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
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.	1. punto por la primera y la segunda caída. Penalización incremental por cada caída posterior a la segunda: +0.3 Benjamín y Alevín +0.5 De Infantil a Senior

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....

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



ACCESO A CATEGORIAS

Los patinadores que son Categoría actualmente (incluidos los que aprueben el test en 2021) podrán elegir si seguir en Categoría o cambiar a Nivel 7. Los que elijan cambiar a Nivel 7 para pasar a Categoría deberán superar la prueba de acceso.

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: Nivel 7 (programa corto)

Consiguiendo como mínimo una puntuación establecida en cada categoría para superarlo.

DISCO	CATEGORÍA	CONT. TÉCNICO	COMPONENTES	TOTAL PUNT.
LARGO	BENJAMIN	6,2	4,8	12
LARGO	ALEVIN	9,2	4,8	15
CORTO	INFANTIL*	6,2	4,8	12
CORTO	CADETE	7	6	14
CORTO	JUVENIL	7	6	14
CORTO	JUNIOR	8	6	15
CORTO	SENIOR	8	6	15

PRUEBA DE ACCESO BENJAMÍN (Reglamento World Skate)

Puntuación mínima: 12 en puntuación global. Habrá que conseguir una **puntuación mínima de 4,8 en componentes** una **puntuación mínima de 6,2 en contenido técnico**. Será necesario superar las 3 puntuaciones mínimas: la global, componentes y contenido técnico.

Spin Upright	nota mínima	0,4
Loop	nota mínima	0,8
StSq (4 giros)	nota mínima	1,2 con 4 giros obligatorios
ComboJump	nota mínima	0,82
Equilibrio grupo A		

Si la puntuación mínima del disco esta conseguida y los elementos obligatorios NO, no se dará por superado el Nivel.

*Se admitirá un fallo grave en uno de los elementos con mínimo exigido dentro del contenido técnico de cada una de las pruebas siempre y cuando superen las puntuaciones mínimas globales establecidas y tengan el resto de los elementos mínimos exigidos conseguidos.



PRUEBA DE ACCESO ALEVÍN (Reglamento World Skate)

Puntuación mínima: 15 en puntuación global. Habrá que conseguir una **puntuación mínima de 4,8 en componentes** una **puntuación mínima de 9,2 en contenido técnico**. Será necesario superar las 3 puntuaciones mínimas: la global, componentes y contenido técnico.

CoJ de 3 saltos distintos que incluyan un Loop	nota mínima	1,5
Axel	nota mínima	0,61
CoSp con Sit	confirmada	
Spin	nota mínima	0,4
StSq (norma Nivel 5 para conseguir Level Base)	nota mínima	1,2
Toe Loop	nota mínima	0,5

En el caso de haber 2 Up dentro del programa (CoSp o Solo) deben ser distintas.

Si la puntuación mínima del disco esta conseguida y los elementos obligatorios NO, no se dará por superado el Nivel.

*Se admitirá un fallo grave en uno de los elementos con mínimo exigido dentro del contenido técnico de cada una de las pruebas siempre y cuando superen las puntuaciones mínimas globales establecidas y tengan el resto de los elementos mínimos exigidos conseguidos.

PRUEBA DE ACCESO INFANTIL (Reglamento World Skate)

Puntuación mínima: 12 en puntuación global. Habrá que conseguir una **puntuación mínima de 4,8 en componentes** una **puntuación mínima de 6,2 en contenido técnico**. Será necesario superar las 3 puntuaciones mínimas: la global, componentes y contenido técnico.

Camel Sp	nota mínima	0,6
CoSp con Sit	confirmada	
Axel	nota mínima	0,71
CoJ (mínimo 2 saltos de 1 vuelta)	nota mínima	1
SJ	nota mínima	0,5
FtSq (norma Nivel 6 para conseguir Level Base)	nota mínima	1,2

Si la puntuación mínima del disco esta conseguida y los elementos obligatorios NO, no se dará por superado el Nivel.



*La Combo Spin del programa Corto de la categoría INFANTIL debe ser una pirueta combinada de 2 posiciones en la que al menos haya una Sit Spin. La Solo Spin posición Camel.

*Se admitirá un fallo grave en uno de los elementos con mínimo exigido dentro del contenido técnico de cada una de las pruebas siempre y cuando superen las puntuaciones mínimas globales establecidas y tengan el resto de los elementos mínimos exigidos conseguidos.

PRUEBA DE ACCESO CADETE, JUVENIL (Reglamento World Skate)

Puntuación mínima: 14 en puntuación global. Habrá que conseguir una **puntuación mínima de 6 en componentes** una **puntuación mínima de 7 en contenido técnico**. Será necesario superar las 3 puntuaciones mínimas: la global, componentes y contenido técnico.

Axel	nota mínima	0,71
CoJ (que incluya un salto doble)	nota mínima	1,4
Camel Sp	nota mínima	0,6
CoSp con Sit	confirmada	
SJ	nota mínima	0,9
StSq (norma Nivel 6 para conseguir Level Base)	nota mínima	1,2

Si la puntuación mínima del disco esta conseguida y los elementos obligatorios NO, no se dará por superado el Nivel.

*Se admitirá un fallo grave en uno de los elementos con mínimo exigido dentro del contenido técnico de cada una de las pruebas siempre y cuando superen las puntuaciones mínimas globales establecidas y tengan el resto de los elementos mínimos exigidos conseguidos.

PRUEBA DE ACCESO JUNIOR Y SENIOR (Reglamento World Skate)

Puntuación mínima: 15 en puntuación global. Habrá que conseguir una **puntuación mínima de 6 en componentes** una **puntuación mínima de 8 en contenido técnico**. Será necesario superar las 3 puntuaciones mínimas: la global, componentes y contenido técnico.

Axel	nota mínima	0,71
CoJ (que incluya un salto doble)	nota mínima	1,4
Camel Sp	nota mínima	0,6
CoSp con Sit	confirmada	
SJ (debe ser un salto doble)	nota mínima	0,99
StSq (norma Nivel 6 para conseguir Level Base)	nota mínima	1,2



Si la puntuación mínima del disco esta conseguida y los elementos obligatorios NO, no se dará por superado el Nivel.

*Se admitirá un fallo grave en uno de los elementos con mínimo exigido dentro del contenido técnico de cada una de las pruebas siempre y cuando superen las puntuaciones mínimas globales establecidas y tengan el resto de los elementos mínimos exigidos conseguidos.

Se recomienda a los patinadores que quieran acceder a Benjamín y se presenten a esta prueba, dominen el Nivel 4. En el caso de la categoría Alevín se recomienda que como mínimo dominen el Nivel 5 y en el caso del resto de Categorías que como mínimo dominen el Nivel 6.

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 en dicha prueba, este no podrá presentarse hasta la temporada siguiente, pero si podrá presentarse a los trofeos de iniciación de la siguiente forma:

- Benjamín: nivel 5
- Alevín: nivel 6
- Infantil y superiores sin nota mínima en nivel 6: nivel 6
- Infantil y superiores con nota mínima en nivel 6: nivel 7

A las pruebas de acceso a categorías, podrán presentarse patinadores con edad inferior a la de la categoría que quieren acceder. Por ejemplo, un patinador con edad Benjamin podrá presentarse a la prueba de acceso Alevín, siempre y cuando tenga superada la prueba de acceso de benjamín y domine el nivel 5 requerido para presentarse a dicha prueba. Sin embargo, no podrá presentarse a los trofeos de iniciación cuando no cumple los requisitos de edad establecidos en cada nivel.

Será obligatorio la presentación del Planned program para la realización de todas las pruebas de acceso.

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 la prueba de acceso.
- Para poder cambiar de Categoría a Nivel, solo estará permitido al Nivel 7 y desde categoría Infantil o superior. 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.



Cuadro de Niveles y Pruebas de acceso con sus limitaciones según edad

TROFEOS DE INICIACION ORGANIZADOS POR LA FEDERACION	PRUEBAS DE ACCESO	CAMPEONATOS Y TROFEOS DE CATEGORÍAS
NIVEL 7 (Infantil y Superiores)	Prueba de acceso Infantil y Superiores	Categoría Infantil , Cadete, Juvenil, Junior y Senior
NIVEL 6 (Alevín y superiores)	Prueba de acceso Alevín	Categoría Alevín
NIVEL 5 (Benjamín y superior)	Prueba de acceso Benjamín o superior	Categoría Benjamín
NIVEL 4		
NIVEL 3		
NIVEL 2		