



**NIVELES Y PRUEBAS DE ACCESO**

**SOLO DANZA**

**-ARAGÓN-**

**2024**

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

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

- Un elemento compulsory dance (Pt Sq) —> Todas niveles
- Un elemento Footwork sequence (Fo Sq) —> Todas niveles (30 sg)
- Un elemento Travelling (Tr) —> Todas niveles (10 sg)
- Un elemento Cluster (Cl Sq) —> Nivel 4 y 5 (15 sg)
- Un elemento Secuencia coreográfica (Ch Sq) —> Todos los niveles (20 sg)

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

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

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

## **NIVELES 2023**

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

## **NORMATIVA TROFEOS DE INICIACIÓN**

- Habrá 5 niveles.
- Se puede cambiar a un nivel superior siempre que se desee.
- No se puede bajar de nivel.
- Los patinadores que no tienen aprobado ningún test en 2022 o años anteriores, pueden elegir a que nivel inscribirse la primera vez. Para el resto:
  - Superado el C – Deben inscribirse a partir del Nivel 3.
  - Superado el B – Deben inscribirse a partir del Nivel 4.
  - Superado el A – Pueden inscribirse al 5 a partir de Infantil o inscribirse en la Categoría según su edad.
- Se recomienda pasar de nivel cuando se tenga dominio de todos los elementos del programa. También recomendamos no permanecer en un nivel que ya se ha demostrado que tienen dominado.
- Se reserva el derecho a reglamentar los cambios de nivel si se observa un comportamiento incorrecto.

- El cambio de reglamentación podrá ser retroactivo pudiendo obligar a cambiar de nivel a patinadores de clubes que abusen de este sistema
- Se realizarán las divisiones por edad/nivel que sean necesarios, para la correcta organización del Trofeo.
- En caso de que un patinador esté en un nivel muy por encima o por debajo de lo que le correspondería, la Federación se pondría en contacto con el club correspondiente

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

## NIVELES

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

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

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

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

NIVEL 3 Duración 2'30''Components para valorar SS y P

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

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

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

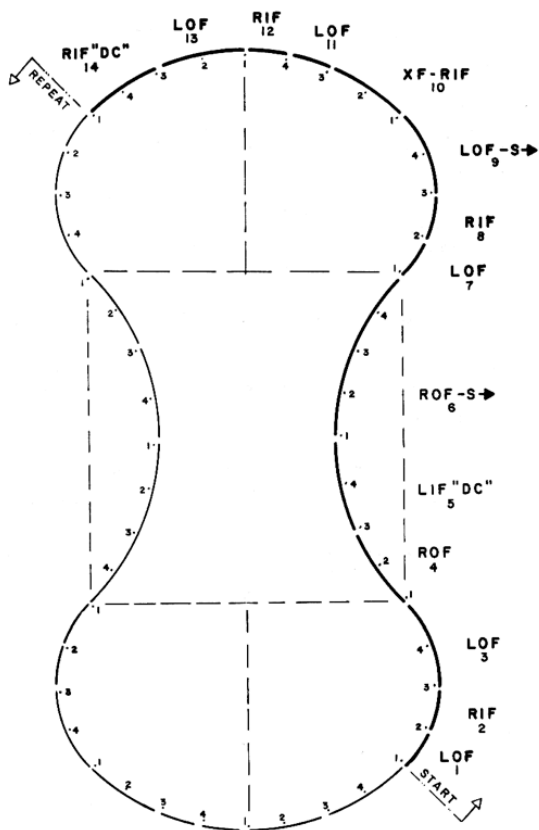
NIVEL 5 Duración 2'45''Components a valorar SS, T y P

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

# ELEMENTOS

## Pattern Sequence

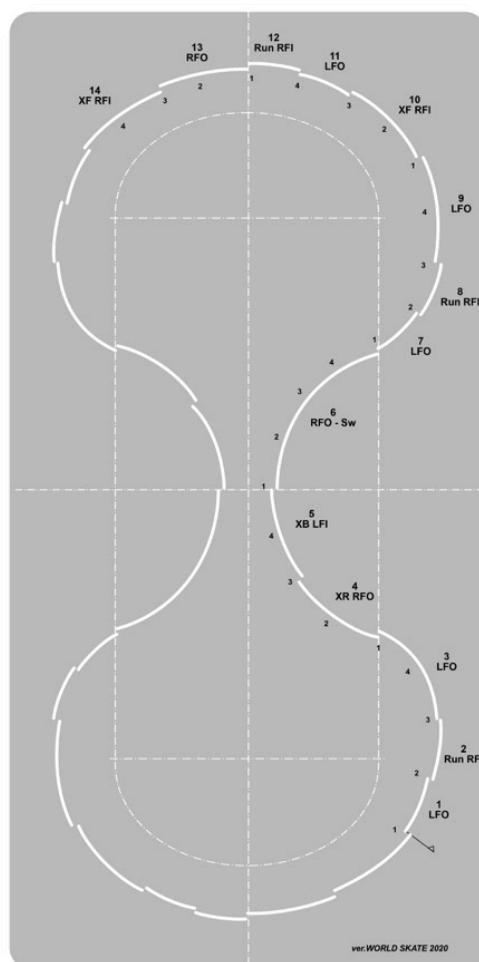
# CITY BLUES



## Tempo 88 beats

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

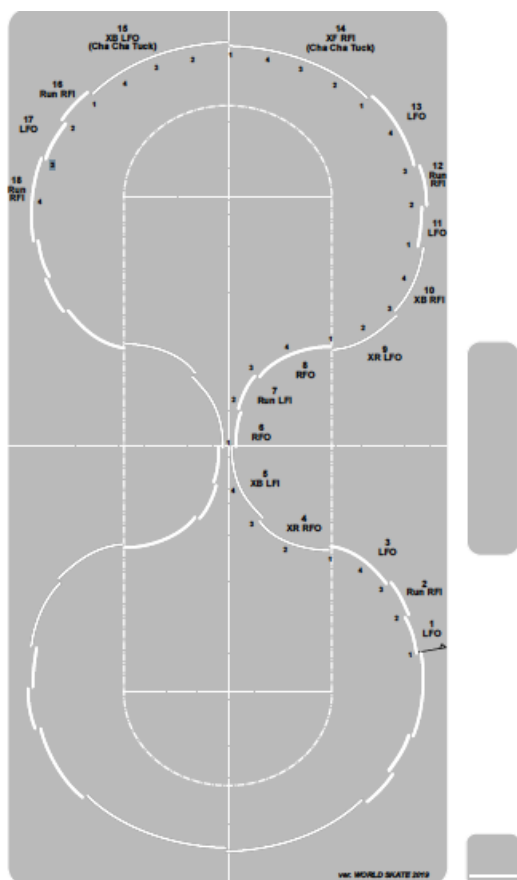
## SKATERS MARCH SOLO



**Tempo: 100 beats**

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

## LA VISTA CHA CHA



### Tempo: 108 beats

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

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

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

**4° KP:** Step 15 LFO Cha Cha Tuck (4 beats)

## OLYMPIC FOXTROT SOLO

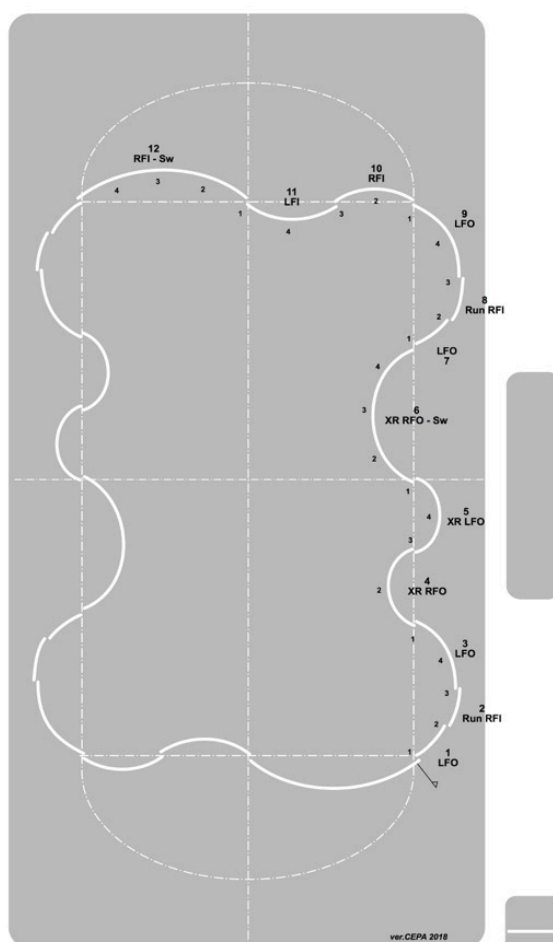
### Tempo: 104 beats

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

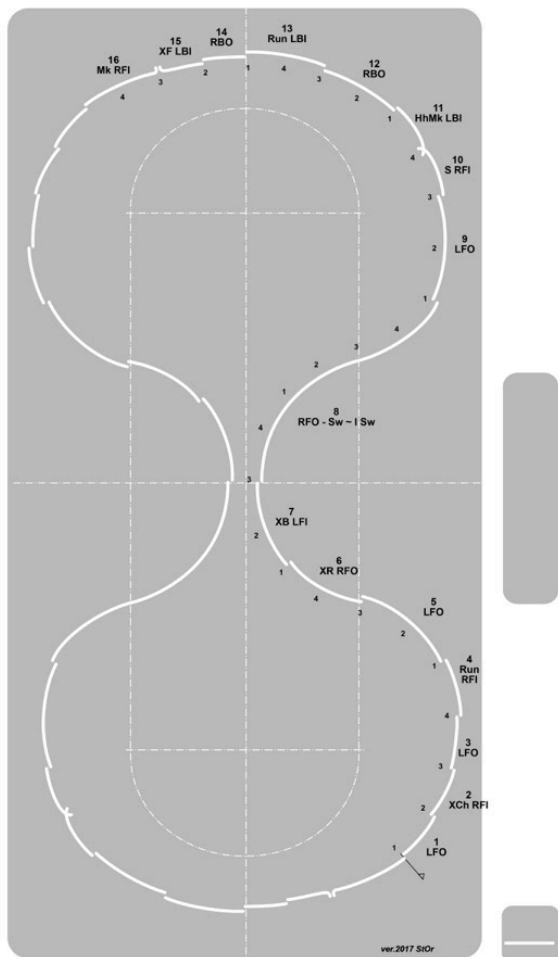
**2° KP:** Step 4 XR RFO (2 beats) y Step 5 XR LFO (2 beats) y Step 6 XR RFO Sw (2+2 beats)

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

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



## SIESTA TANGO SOLO



### Tempo: 100 beats

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

## NIVELES DE PATTERN SEQUENCE

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

### FOOTWORK SEQUENCE

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

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



### TRAVELLING SEQUENCE

|                | LEVEL BASE                              | LEVEL 1                       | LEVEL 2                                               | LEVEL 3                                                   |
|----------------|-----------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <b>NIVEL 1</b> | Intenta el elemento<br>2 - 2 rotaciones |                               |                                                       |                                                           |
| <b>NIVEL 2</b> | Intenta el elemento<br>2 - 2 rotaciones | 2 - 2 rotaciones<br>1 feature |                                                       |                                                           |
| <b>NIVEL 3</b> | Intenta el elemento<br>2 - 2 rotaciones | 2 - 2 rotaciones<br>1 feature | 3 - 3 rotaciones<br>2 features<br>Cambio de dirección |                                                           |
| <b>NIVEL 4</b> | Intenta el elemento<br>2 - 2 rotaciones | 2 - 2 rotaciones<br>1 feature | 3 - 3 rotaciones<br>2 features<br>Cambio de dirección | 3 - 3 - 2 rotaciones<br>2 features<br>Cambio de dirección |
| <b>NIVEL 5</b> | Intenta el elemento<br>2 - 2 rotaciones | 2 - 2 rotaciones<br>1 feature | 3 - 3 rotaciones<br>2 features<br>Cambio de dirección | 3 - 3 - 2 rotaciones<br>3 features<br>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                                                                                                                      |
|----------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>NIVEL 1</b> |                                          |                                                                                                        |                                                                                                                              |
| <b>NIVEL 2</b> |                                          |                                                                                                        |                                                                                                                              |
| <b>NIVEL 3</b> |                                          |                                                                                                        |                                                                                                                              |
| <b>NIVEL 4</b> | Intenta el elemento<br>3 giros - 3 giros | 2 giros - 2 giros confirmados<br>1 Feature: Body movements<br>(uno en cada set de diferentes espacios) |                                                                                                                              |
| <b>NIVEL 5</b> | Intenta el elemento<br>3 giros - 3 giros | 2 giros - 2 giros confirmados<br>1 Feature: Body movements<br>(uno en cada set de diferentes espacios) | 2 giros - 2 giros confirmados<br>2 Features: Body movements<br>(uno en cada set de diferentes espacios) +<br>different feet. |

## SECUENCIA COREOGRÁFICA

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

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

## TIPOS DE FIGURAS Y EQUILIBRIOS



### **UPRIGHT BÁSICA**

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



### **CAMEL**

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



### **CAMEL FORWARD**

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



### **CAMEL LAYOVER**

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



### **UPRIGHT TORSO SIDEWAYS**

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



### **SPLIT**

El cuerpo debe estar en posición split y la pierna libre se debe abrir hacia el lado, formando un ángulo de entre 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.



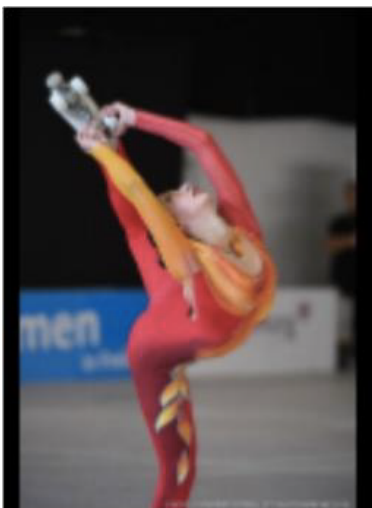
### **UPRIGHT LAYBACK**

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



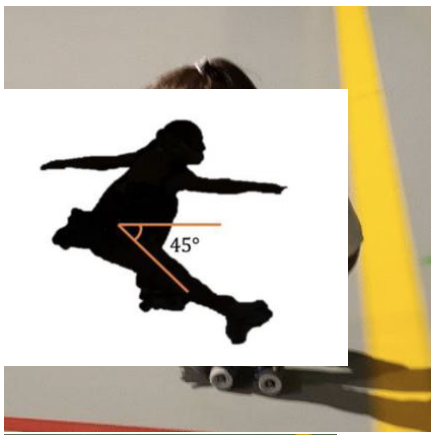
### **CAMEL SIDEWAYS**

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



### **UPRIGHT BIELLMAN**

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



### **SIT 2 PIES**

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



### **SIT BEHIND**

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



### **AGUILA**

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



### **SIT BÁSICA**

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

### **SIT SIDEWAYS**

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



### **MUERTE DEL CISNE**

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



### **INA BAUER**

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



### **HACKENMOND**

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

### Para todos los niveles:

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

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

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

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

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

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



## **REQUISITOS DE LOS ELEMENTOS TÉCNICOS PARA SER CONFIRMADOS**

### ***Pattern Sequence***

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

Debe adherirse al diagrama indicado.

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

Faltas de tiempo descenderán el nivel en uno.

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

#### **NO LEVEL:**

Danza fuera de tiempo.

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

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

### ***Footwork Sequence***

#### **Requerimientos básicos:**

El patinador incluirá pasos, giros y pasos de enlace.

El pattern es libre

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

Tiempo 30 sg.

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

Cada tipo de giro pueden ser solo contados 2 veces.

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

Pequeños Stops son permitidos sirven para caracterizar la música.

### ***Travelling Sequence***

#### **Requerimientos mínimos**

2 set de 2 rotaciones cada uno de ellos.

Duración máx. 10 sg

#### **Features Travelling**

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



## **Aclaraciones al travelling**

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

## **Cluster sequence**

### Requerimientos básicos

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

Cada set debe contener 3 giros (confirmados o no)

Tiempo limite 15 sg.

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

## **Aclaraciones al Cluster sequence**

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

## **Secuencia coreográfica**

Tiene un valor fijo de 4 puntos.

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

Tiene un pattern libre.

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

Debe comenzar desde un STOP o STOP AND GO.

Los STOPS están permitidos.

Tiempo limite 20 sg.

## **Equilibrios y figuras**

Conseguir las especificaciones técnicas definidas en páginas anteriores.

Duración mínima entre 2 y 3 segundos.

No realizar apoyo de pie entre las combinaciones.

## QOEs SOLO DANZA

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

|                               | MUY POBRE                               | POBRE                           | MEDIOCRE                             | ACEPTABLE                   | BUENO                                  | MUY BUENO                                | EXCELENTE                                     |
|-------------------------------|-----------------------------------------|---------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| Footwork Sequence             | -3                                      | -2                              | -1                                   | Base                        | 1                                      | 2                                        | 3                                             |
| <b>Filos/ seguridad</b>       | Muy plano y tembloroso                  | Mayormente plano                | Algunos planos. Estabilidad variable | Poco profundo. Estable      | Buena curvas y seguridad               | Fuerte y confiado                        | Profundo y arriesgado                         |
| <b>Velocidad y fluidez</b>    | Forzado                                 | Deteriorado y limitado          | Variable                             | Algo de velocidad y fluidez | Buena velocidad, fluidez variable      | Velocidad considerable Fluidez constate  | Velocidad considerable sin esfuerzo y fluidez |
| <b>Trabajo de pies</b>        | 2 pies y frenos                         | Pasos amplios y frenos          | Variable                             | Correcto                    | Correcto                               | Limpio y ordenado                        | Limpio y sin esfuerzo                         |
| <b>Giros</b>                  | Saltado, incómodo                       | Deslizados                      | Forzado                              | Correcto                    | Correcto                               | Limpio y ordenado                        | Limpio y sin esfuerzo                         |
| <b>Timing</b>                 | 40% o menos                             | 50% limpio                      | 60% limpio                           | 75% limpio                  | 80% limpio                             | 90% limpio                               | 100% limpio                                   |
| <b>Pattern y distribución</b> | 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                   |
| <b>Musicalidad</b>            | No hay                                  | Pobre                           | Algo                                 | Moderado                    | Bueno                                  | Muy bueno                                | Excelente                                     |

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

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

|                                             | MUY POBRE                           | POBRE                                | MEDIOCRE                                       | ACEPTABLE                                   | BUENO                                     | MUY BUENO                                     | EXCELENTE                            |
|---------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------------|
| Choreo Sequence                             | -3                                  | -2                                   | -1                                             | Base                                        | 1                                         | 2                                             | 3                                    |
| <b>Musicalidad</b>                          | 40% o menos                         | 50% limpio                           | 60% limpio                                     | 75% limpio                                  | 80% limpio                                | 90% limpio                                    | 100% limpio                          |
| <b>Variedad y originalidad, musicalidad</b> | 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                            |
| <b>Pasos/ giros</b>                         | 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                     |
| <b>Energía/ control</b>                     | No control no energía               | Falta control y energía              | Variable                                       | Claro/ limpio                               | Seguro                                    | Muy bueno y con estilo                        | Listo y exquisito                    |
| <b>Implicación</b>                          | Total falta de participación y mov. | Falta de participación y mov.        | Algo de participación y mov.                   | Movimientos básicos y cierta implicación    | Buenos mov. y participación               | Muy buenos mov. y participación               | Implicado y mov. finos               |
| <b>Pattern</b>                              | Recto y sin ocupación               | Direccional / mínimo uso de la pista | Limitados recorridos. Adecuado uso de la pista | Varias direcciones uso adecuado de la pista | Multidirección y buen uso de la pista     | Multidirección y muy buen uso de la pista     | Uso de todas las direcciones y pista |

## IMPRESIÓN ARTÍSTICA

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

**Skating Skills:** capacidad general de patinar bien.

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

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

- Variedad de elementos de enlace, pasos, giros, figuras y equilibrios incluyendo la multidireccionalidad.

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

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

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

**Choreography:** programa que nos presenta el deportista.

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

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

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

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

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

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

|     | SKATING SKILLS                                                                                                                                                | TRANSITIONS                                                                   | PERFORMANCE                                                                                                                            |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0,5 | Posición muy incorrecta.<br>Uso de los frenos para empujar.<br>Mala velocidad.<br>Mala calidad de los pasos si es que los hace.                               | No hay elementos de enlace o están muy mal ejecutados.                        | Ningún intento de teatralidad.<br>Sin energía.<br>Sin implicación en la música.<br>Sin movimientos corporales fuera del eje.           |
| 1   | Mala posición corporal.<br>Uso de los frenos para empujar.<br>Poca velocidad.<br>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.<br>Líneas corporales muy pobres carentes de teatralidad y personalidad. |
| 1,5 | Posición no del todo correcta, pero inclina e intenta flexión en algún momento.<br>Poca velocidad.<br>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.<br>Líneas corporales no definidas.<br>No teatralidad.                |

|            |                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                |                                                                                                                                                                                            |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>2</b>   | <p>Posición no del todo correcta, intento de flexión e inclinación en algún momento.</p> <p>Velocidad adecuada.</p> <p>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.</p> <p>Líneas corporales correctas en algún momento.</p> <p>Poca teatralidad.</p>                    |
| <b>2,5</b> | <p>Postura correcta en ocasiones.</p> <p>Velocidad correcta.</p> <p>Intentos de flexión e inclinación en varios momentos del programa.</p> <p>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.</p> <p>Uso correcto de la energía.</p> <p>Líneas corporales variables.</p> <p>Intento de teatralidad.</p>                                              |
| <b>3</b>   | <p>Postura correcta.</p> <p>Velocidad correcta.</p> <p>Intentos de flexión e inclinación en muchos momentos del programa.</p> <p>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.</p> <p>Uso correcto de la energía.</p> <p>Líneas corporales correctas.</p> <p>Intento de teatralidad.</p>                                             |
| <b>3,5</b> | <p>Postura correcta.</p> <p>Velocidad adecuada.</p> <p>Inclinación y flexión moderadas y sostenidas.</p> <p>Patina correctamente en todas las direcciones.</p> <p>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.</p> <p>Intento de uso de la energía y cambios de velocidad.</p> <p>Líneas corporales adecuadas.</p> <p>Intento correcto de teatralidad.</p>          |
| <b>4</b>   | <p>Buena postura.</p> <p>Buena velocidad.</p> <p>Inclinación y flexión moderadas y sostenidas.</p> <p>Patina con facilidad en todas las direcciones.</p> <p>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.</p> <p>Uso de la energía y cambios de velocidad.</p> <p>Buenas líneas corporales y postura.</p> <p>Buen intento de teatralidad e interpretación.</p> |

|     |                                                                                                                                                     |                                                                                                                          |                                                                                                                                                        |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4,5 | Buena postura.<br>Buena velocidad.<br>Patina bien en todas las direcciones y en todos los sentidos.<br>Buena variedad y ejecución de pasos y giros. | Enlaces con pasos, giros y buena presencia de movimientos y variedad de elementos de enlace.<br>Fluidez y buena calidad. | Buenas habilidades de proyección.<br>Velocidad y energía varían con la música.<br>Muy buenas líneas corporales.<br>Buena teatralidad e interpretación. |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



## TABLA DE VALORES

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

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

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

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

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

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

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

## ACCESO A CATEGORIA

Los patinadores que son actualmente categoría (incluidos aquellos que puedan aprobar en los últimos test de 2022) podrán elegir si seguir en categoría o cambiar a Nivel 5. Los que 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 realizara una Style dance con elementos propios de la categoría, intentado conseguir como mínimo una puntuación establecida en cada categoría para superarlo:

| PROGRAMA    | CATEGORÍA | CONT. TÉCNICO | COMPONENTS | TOTAL PUNT. |
|-------------|-----------|---------------|------------|-------------|
| STYLE DANCE | BENJAMIN  | 5,9           | 4,8        | 10,7        |
| STYLE DANCE | ALEVIN    | 8,7           | 4,8        | 13,5        |
| STYLE DANCE | INFANTIL  | 12,5          | 5,6        | 18,1        |
| STYLE DANCE | CADETE    | 11,8          | 6,4        | 18,2        |
| STYLE DANCE | JUVENIL   | 13,1          | 6,4        | 19,5        |
| STYLE DANCE | JUNIOR    | 14,2          | 9,0        | 23,2        |
| STYLE DANCE | SENIOR    | 14,9          | 10,0       | 24,9        |

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

**Puntuación mínima: 10,7**

**Puntuación mínima en contenido técnico: 5,9**

**Puntuación mínima en components: 4,8 (COEFICIENTE 0,8)**

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

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

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

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

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

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

**Puntuación mínima: 13,5**

**Puntuación mínima en contenido técnico: 8,7**

**Puntuación mínima en components: 4,8 (COEFICIENTE 0,8)**

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

| ELEMENTOS OBLIGATORIOS EN UNA STYLE DANCE ALEVIN Y SU NOTA MÍNIMA              |                               |               |
|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|---------------|
| Pattern sequence (2 ejecuciones seguidas): LA VISTA CHA CHA —> PtSq 1 (QOE -2) | nota mínima en cada secuencia | 1,2 (0,6 x 2) |
| ASq (max level 1 y max. 30 sg) —>ASq B (QOE -1)                                | nota mínima                   | 2,7           |
| Tr (max. level 1 y max 10 sg)—>Tr B (QOE -1)                                   | nota mínima                   | 2,2           |
| Ch Sq (max. 30 sg) —> CONFIRMADA (QOE -2)                                      | nota mínima                   | 2,6           |

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

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

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

**Puntuación mínima: 18,1**

**Puntuación mínima en contenido técnico: 12,5**

**Puntuación mínima en components: 5,6 (COEFICIENTE 0,8)**

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

| ELEMENTOS OBLIGATORIOS EN UNA STYLE DANCE INFANTIL Y SU NOTA MÍNIMA                     |                               |               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|---------------|
| Pattern sequence (2 ejecuciones seguidas): KINDER WALTZ (2 secciones)—> PtSq 1 (QOE -2) | nota mínima en cada secuencia | 3,0 (1,5 x 2) |
| ASq (max level 2 y max. 30 sg) —> ASq 1 (QOE -1)                                        | nota mínima                   | 3,7           |
| Tr (max. level 2 y max 10 sg) —> Tr 1 (QOE -1)                                          | nota mínima                   | 3,2           |
| Ch Sq (max. 30 sg) —> CONFIRMADA (QOE -2)                                               | nota mínima                   | 2,6           |

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

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

## PRUEBA DE ACCESO CADETE (Reglamento WS)

**Puntuación mínima: 18,2**

**Puntuación mínima en contenido técnico: 11,8**

**Puntuación mínima en components: 6,4 (COEFICIENTE 0,8)**

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

| ELEMENTOS OBLIGATORIOS EN UNA STYLE DANCE CADETE Y SU NOTA MÍNIMA |             |     |
|-------------------------------------------------------------------|-------------|-----|
| Pattern sequence: RUMBA → PtSq 0 (QOE -2) (1 secuencia)           | nota mínima | 2,5 |
| ASq (Max. level 3) → ASq 1 (QOE -1)                               | nota mínima | 3,7 |
| Tr (Max. level 3) → Tr 1 (QOE -1)                                 | nota mínima | 3,2 |
| CI Sq (Max. level 3) → CI Sq B (QOE -2)                           | nota mínima | 2,4 |

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

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

## PRUEBA DE ACCESO JUVENIL (Reglamento WS)

**Puntuación mínima: 19,5**

**Puntuación mínima en contenido técnico: 13,1**

**Puntuación mínima en components: 6,4 (COEFICIENTE 0,8)**

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

| ELEMENTOS OBLIGATORIOS EN UNA STYLE DANCE JUVENIL Y SU NOTA MÍNIMA |             |     |
|--------------------------------------------------------------------|-------------|-----|
| Pattern sequence: COALESCE WALTZ → PtSq 0 (QOE -2) (1 secuencia)   | nota mínima | 1,9 |
| ASq → ASq 2 (QOE -1)                                               | nota mínima | 5,1 |
| Tr → Tr 2 (QOE -2)                                                 | nota mínima | 3,7 |
| CI Sq → CI Sq B (QOE -2)                                           | nota mínima | 2,4 |

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

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

## PRUEBA DE ACCESO JUNIOR (Reglamento WS)

**Puntuación mínima: 23,2**

**Puntuación mínima en contenido técnico: 14,2**

**Puntuación mínima en components: 9,0 (COEFICIENTE 1.0)**

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

| ELEMENTOS OBLIGATORIOS EN UNA STYLE DANCE JUNIOR Y SU NOTA MÍNIMA         |             |     |
|---------------------------------------------------------------------------|-------------|-----|
| Pattern sequence: SWEET TANGO 1º SECTION —> PtSq 1 (QOE -2) (1 secuencia) | nota mínima | 3,0 |
| ASq —> ASq 2 (QOE -1)                                                     | nota mínima | 5,1 |
| Tr —>Tr 2 (QOE -2)                                                        | nota mínima | 3,7 |
| CI Sq —> CI Sq B (QOE -2)                                                 | nota mínima | 2,4 |

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

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

## PRUEBA DE ACCESO SENIOR (Reglamento WS)

**Puntuación mínima: 24,9**

**Puntuación mínima en contenido técnico: 14,9**

**Puntuación mínima en components: 10,0 (COEFICIENTE 1.0)**

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

| ELEMENTOS OBLIGATORIOS EN UNA STYLE DANCE SENIOR Y SU NOTA MÍNIMA        |             |     |
|--------------------------------------------------------------------------|-------------|-----|
| Pattern sequence: ROMAN MOOD 1º SECTION —> PtSq 1 (QOE -2) (1 secuencia) | nota mínima | 3,7 |
| ASq —> ASq 2 (QOE -1)                                                    | nota mínima | 5,1 |
| Tr —>Tr 2 (QOE -2)                                                       | nota mínima | 3,7 |
| CI Sq —> CI Sq B (QOE -2)                                                | nota mínima | 2,4 |

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

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

## **UNA VEZ SUPERADA LA PRUEBA DE ACCESO**

- o 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.
- o 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.
- o Si en la misma temporada un patinador se presenta dos veces a la prueba de acceso sin superarla y además demuestra que NO domina el nivel requerido para presentarse a dicha prueba, este NO podrá presentarse en más ocasiones hasta la temporada siguiente, pero SI podrá presentarse a los trofeos de iniciación de la siguiente forma:
  - Benjamin: Nivel 3
  - Alevín/ Infantil: Nivel 4
  - Cadete/Juvenil/Junior/Senior: Nivel 5
- o A las pruebas de acceso a categorías solo se podrán presentarse los patinadores con edad inferior a la de la categoría que quieren acceder.