



**REGLAMENO PARA
COMPETICIONES DE PATINAJE ARTÍSTICO 2020**
Traducido al castellano

EN CASO DE INTERPRETACIÓN DEL CONTENIDO
PREVALECE LA VERSIÓN EN INGLÉS

VERSIÓN 2

PAREJAS DANZA
By World Skate Artistic Technical Commission



Índice

1	PROPIEDAD	4
2	DEFINICIONES GENERALES	4
3	PAREJA DE DANZA	4
3.1	Requisitos de vestuario	5
3.2	Calentamientos	5
3.3	Junior y Senior	6
3.3.1.	Style dance	6
3.3.2.	Danza Libre	6
3.4	Juvenil....	7
3.5	Cadete....	7
3.6	Infantil....	7
3.7	Alevín....	8
3.8	Benjamín....	8
4	ELEMENTOS TÉCNICOS	8
4.1	Secuencia de Pasos Sin Agarre	8
	Niveles	8
	Tipos de Features (características adicionales)	8
	Aclaraciones	9
4.2	Secuencia de pasos con agarre	10
	Niveles	10
	Tipos de Features	10
	Clarificaciones	11
4.3	Elevaciones de Danza	12
	Reglas Generales	12
	Posiciones Difíciles	12
4.4	Elevación Estacionaria - Niveles	13
	Tipos de Features	13
4.5	Elevación Rotacional - Niveles	14
	Tipos de Features	14
4.6	Elevación Combinada - Niveles	14
	Tipos de Features	15
	Clarificación sobre las elevaciones	16
4.7	Elevación Coreográfica	16
4.8	Danzas obligatorias	17
	Secuencia del Patrón de una Danza Obligatoria	17
	Niveles	18
4.9	Secuencia de Cluster	18
	Secuencia de Cluster sin Agarre	18
	Niveles	19
	Secuencia de Cluster con Agarre	19
	Niveles	20
	Tipos de Features	20
	Aclaraciones para la secuencia de cluster	20

4.10	Secuencia de Traveling	21
	Niveles	21
	Tipos de Features	21
	Aclaraciones.....	22
4.11	Pose Coreográfica	23
5	LIMITACIONES	23
6	QOE.....	24
7	COMPONENTES ARTÍSTICOS	26
	Categorías e impresión artística	27
8	PENALIZACIONES	27
9	APÉNDICE 1 - Posiciones de pareja reconocidas (Agarres/Tomadas).....	28
10	APÉNDICE 2: Ejemplos de posiciones difíciles del miembro de la pareja elevado	29
11	APPENDIX 3 - Ejemplo de posiciones difíciles del patinador que levanta.....	30
12	APÉNDICE 4 - Ejemplos de las features de un traveling	31

1 PROPIEDAD

Este documento ha sido escrito y editado por WORLD SKATE ARTISTIC TECHNICAL COMMISSION, por lo que no puede ser copiado.

2 DEFINICIONES GENERALES

Tiempo: Todos los pasos, movimientos y acciones deben ser realizados en el tiempo de la música. Para el patrón de la danza obligatoria, es necesario lograr el tiempo correcto para alcanzar el nivel correspondiente. Los fallos de tiempo reducirán el nivel en uno (1) y deducirán la nota en componentes.

Giros a un pie: Los giros son todas las dificultades técnicas que implican un cambio de dirección en el mismo pie: Traveling, Tres, Brackets, Bucles, Contra-Rockings (Counter), Rockers.

Cluster: Secuencia de al menos tres giros diferentes ejecutados a un pie, los “treses” contarán como un giro para el cluster.

Giros a dos pies: Mohawks, Choctaws. Para los Choctaws, el filo de salida se usará para definir la dirección del giro (por ejemplo, LFI-RBO, la dirección se considerará en sentido antihorario).

Pasos: Todas las dificultades técnicas que se ejecutan manteniendo la misma dirección. Por ejemplo: Chassé, cross chassé, cambios de filos, cruzados, cross rolls, cut-step, progresivos, etc.

Nota: Los saltos de media o una rotación a uno o dos pies no serán considerados como un paso o un giro.

Ina Bauer: Es una figura técnica como el águila extendida (interior o exterior), durante la cual, el patinador que ejecuta la apertura frontal mantiene los dos pies en diferentes trazados paralelos. Una de las rodillas se dobla mientras que la otra se mantiene extendida.

Movimientos corporales: Los movimientos coreográficos de los brazos, el busto, la cabeza, la pierna libre, deben afectar claramente al equilibrio de los patinadores, durante al menos tres (3) momentos de la secuencia. Se deben usar al menos dos partes del cuerpo.

Attitude: Pierna libre estirada delante o detrás con respecto al pie portante.

Coupèe: Pierna libre doblada al lado de la pierna portante.

Traveling: Múltiples rotaciones continuas (no giros “tres”) realizadas sobre el mismo pie (mínimo dos rotaciones), mientras que la pierna libre puede estar en cualquier posición. No se consideraría bien realizado si el ritmo cambia, dado que no habría una acción continua.

Footwork sequences/trabajo de pies: El patrón es libre, se permite patinar sobre recorrido recién ejecutado y tiene un tiempo límite para su ejecución.

3 PAREJA DE DANZA

En este tipo de competiciones participarán parejas formadas por dos (2) concursantes, uno masculino y uno femenino.

La competición de Solo Danza consiste en una Style Dance y una Danza Libre para Junior y Senior; y dos Danzas Obligatorias y una Danza Libre para el resto de categorías.

Las dos (2) puntuaciones para Danzas Obligatorias, Style Dance y Danza Libre serán:

- Contenido Técnico
- Componentes Artísticos

3.1 Requisitos de vestuario

- En todas las competiciones de patinaje artístico sobre ruedas, los trajes tanto para mujeres como para hombres deben estar en consonancia con el carácter de la música, pero no deben causar vergüenza para el patinador, los jueces o los espectadores. Durante el entrenamiento oficial o contactos de pista, **no es necesario que el vestuario guarde relación con el carácter de la música; sin embargo, todas las demás reglas de vestuario se aplicarán en estos períodos que se consideran también “oficiales”**.
- Los trajes que tengan mucho escote o que muestren el estómago desnudo se consideran disfraces y no son adecuados para un campeonato de patinaje.
- Cualquier pieza del traje, incluidos los collares, adornos, plumas, etc., deben estar bien fijados para no caerse y entorpecer a los siguientes concursantes. **La pedrería, cristales, espejos, botones, tachuelas, perlas y medias perlas de más de 4 mm NO ESTÁN PERMITIDAS. Se permiten lentejuelas de cualquier tamaño pegadas o cosidas. Todos los adornos decorativos deben estar fijados de manera segura con pegamento o estar cosidos a la tela.**
- El **traje de la mujer** debe estar construido para cubrir completamente las caderas y la parte posterior. Los leotardos de corte francés están estrictamente prohibidos, es decir, leotardos o meidas que no lleguen a la parte alta del hueso de la cadera y que se queden a media altura. **Los materiales transparentes SE PERMITEN SOLO EN LOS BRAZOS, PIERNAS, HOMBROS Y ESPALDA (por encima de la cintura).**
- El **traje del hombre** no debe ser sin mangas. El escote del traje no debe mostrar el torso más de tres (3) pulgadas u ocho (8) centímetros por debajo de la clavícula. El material que simule apariencia de desnudez **(tanto tela completa como red o rejilla) o la desnudez completa, NO ESTAN PERMITIDOS. Los materiales transparentes SE PERMITEN SOLO EN LOS BRAZOS Y LOS HOMBROS. La camisa del hombre no debe desprenderse de la cintura del pantalón durante una actuación, y no mostrar el abdomen desnudo.**
- No se permiten accesorios de ninguna naturaleza. Esto significa que el traje permanece sin cambios durante la realización de un disco, sin añadir nada. Es decir, sin uso de accesorios de ningún tipo desde el principio hasta el final.
- Pintarse cualquier parte del cuerpo se considera un "show" y no está permitido.
- Las penalizaciones resultantes de la violación de las reglas de vestuario serán de 1.0.
- **Para las deducciones de vestuario, los árbitros tendrán en cuenta la opinión de los jueces.**

3.2 Calentamientos

- El calentamiento se considerará parte del evento. Como tal, se aplicarán todas las normativas de interrupción del patinaje.
- Para los eventos de Danzas obligatorias, Style Dance y Free Dance, normalmente no habrá más de seis (6) parejas en cada grupo de calentamiento.
- El calentamiento para las danzas obligatorias es de dos (2:00) minutos con música o la duración de una de las pistas de música. Las parejas tendrán diez (10) segundos para entrar y tomar contacto con la superficie practicable y luego se reproducirá la música obligatoria.
- El calentamiento para Style Dance será de cuatro minutos y medio (4:30).
- En la Danza Libre, el tiempo de calentamiento se basa en el tiempo reglamentario del programa (según la categoría) más dos (2:00) minutos. El locutor informará a los concursantes cuando quede un (1:00) minuto en su período de calentamiento.
- La siguiente pareja en competir podrá usar la pista durante la exhibición de las notas de los concursantes anteriores.

- Al finalizar el período de calentamiento, se permitirá al primer patinador descansar hasta (1.0) minuto antes de que tenga que entrar en pista.
- Para situaciones excepcionales con respecto al número de participantes y / o limitaciones de tiempo, el ATC puede decidir no aplicar estas reglas.

3.3 Junior y Senior

3.3.1. Style dance

Estas son las especificaciones reglamentarias para Style Dance.

- La duración del Style Dance será de **3:00** minutos +/- 10 segundos.
- La selección de ritmos utilizados es: Un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) ritmos diferentes. Si se eligen dos (2) ritmos se pueden utilizar también dos (2) canciones diferentes sólo para uno (1) de los ritmos seleccionados. La elección de tres (3) ritmos diferentes NO implica el uso de dos canciones diferentes para cada ritmo. Uno de los ritmos seleccionados debe ser el que se corresponde con la Secuencia de Patrón de Danza. Durante dicho elemento no se permite que haya ningún cambio de canción aunque sea del mismo ritmo.
- Ritmos

RHYTHMS
Swing Medley Foxtrot, Quickstep, Swing, Charleston, Lindy Hop
Spanish Medley Paso Doble, Flamenco, Tango, Spanish Waltz, Bolero Gypsy Music, Fandango
Classic Medley Waltz, Classic Polka, March, Galop
Latin Medley Mambo, Salsa, Merengue, Bachata, Bossa nova, Batucada, Cha Cha Cha, Samba, Rumba
Rock Medley Jive, Boogie Woogie, Rock & Roll, Blues, Old Jazz
Folk Dance Ethnic Dance
Modern Music Medley Disco Music, Pop, Dance, Hip Hop, Soul, Rap, Techno, House, Hard Rock
Musical-Operetta Medley

El número de elementos requeridos en una Style Dance es de cuatro (4). Habrá dos (2) elementos fijos y dos (2) que cambiarán cada año y serán elegidos por World Skate ATC.

Elementos a elegir cada año:

1. Una (1) Secuencia de pasos sin agarre, **máximo 40 segundos.**
2. Una (1) Secuencia de pasos con Agarre, **máximo 40 segundos.**
3. Una (1) Secuencia de Cluster sincronizados sin agarre.
4. Una (1) Secuencia de Cluster con Agarre.
5. Una (1) Secuencia de Travelings sincronizados.

Elementos fijos:

1. Una (1) elevación de danza (el tipo de elevación se elegirá cada año).
2. Una (1) secuencia de patrones de danza (danza obligatoria).

Nota: el primer elemento realizado de cada tipo será llamado por el Panel Técnico y evaluado por los jueces como el elemento requerido para el año en curso.

3.3.2. Danza Libre

La Danza Libre será de **3:50 minutos** +/- 10 segundos. World Skate ATC elegirá cada año siete

(7) elementos de entre los siguientes:

1. Stationary lift. (Elevación Estacionaria)
2. Rotational lift. (Elevación Rotacional)
3. Combo lift. (Elevación Combinada)
4. Choreographic lift. (Elevación Coreográfica)
5. Secuencia de pasos sin Agarre, **máximo 40 segundos.**
6. Secuencia de pasos con Agarre, **máximo 40 segundos.**
7. Secuencia de Cluster sincronizados sin agarre.
8. Secuencia de Cluster con Agarre
9. Secuencia de Traveling sincronizados sin agarre.

Nota: el primer elemento realizado de cada tipo será llamado por el Panel Técnico y evaluado por los jueces como el elemento requerido para el año en curso.

3.4 Juvenil

1. Dos (2) Danzas obligatorias.
2. Una (1) Danza Libre de 3:30 minutos +/- 10 segundos. Los elementos que debe incluir la Danza Libre son:
 - Una (1) Secuencia de Pasos con Agarre: máximo nivel 4, **máximo 40 segundos.**
 - Una (1) Secuencia de Pasos sin Agarre: máximo nivel 4, **máximo 40 segundos.**
 - Una (1) Secuencia de Traveling o Secuencia de Cluster sin agarre. Máximo nivel 3.
 - Dos (2) elevaciones elegidas cada año por ATC World Skate, seleccionadas entre: Estacionaria, Rotacional o Combinada. Máximo nivel 4.
 - Una (1) Elevación Coreográfica

3.5 Cadete

1. Dos (2) Danzas Obligatorias.
2. Un (1) Danza Libre de **3:15** minutos +/- 10 segundos. Los elementos que debe incluir la Danza Libre son:
 - Una (1) Secuencia de Pasos con Agarre: máximo nivel 3, **máximo 30 segundos.**
 - Una (1) Secuencia de Pasos sin Agarre: máximo nivel 3, **máximo 30 segundos.**
 - Una (1) Secuencia de Traveling o Secuencia de Cluster sin agarre. Máximo nivel 3.
 - Dos (2) elevaciones elegidas cada año por ATC World Skate, seleccionadas entre: Estacionaria, Rotacional o Combinada. Máximo nivel 3.
 - Una (1) Elevación Coreográfica

3.6 Infantil

1. Dos (2) Danzas Obligatorias.
2. Un (1) Danza Libre de 3:00 minutos +/- 10 segundos. Los elementos que debe incluir la Danza Libre son:
 - Una (1) Secuencia de Pasos con Agarre: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
 - Una (1) Secuencia de Pasos sin Agarre: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
 - Una (1) Secuencia de Traveling. Máximo nivel 2.
 - Dos (2) elevaciones elegidas cada año por ATC World Skate, seleccionadas entre: Estacionaria, Rotacional o Combinada. Máximo nivel 2.
 - Una (1) Elevación Coreográfica

3.7 Alevín

1. Dos (2) Danzas Obligatorias.
2. Un (1) Danza Libre de **2:30** minutos +/- 10 segundos. Los elementos que debe incluir la Danza Libre son:
 - o Una (1) Secuencia de Pasos con Agarre: máximo nivel 1, máximo 20 segundos.
 - o Una (1) Secuencia de Pasos sin Agarre: máximo nivel 1, máximo 20 segundos.
 - o Una (1) Secuencia de Traveling. Máximo nivel 1.
 - o Una (1) Elevación Coreográfica

3.8 Benjamín

Una (1) Danza Libre de 2:00 minutos +/- 10 segundos. Los elementos que debe incluir son:

- o Una (1) Secuencia de pasos con Agarre: Máximo nivel 1. Los cuatro (4) pasos y giros que se contarán para alcanzar nivel son: Cruzado por delante, Treses Interior y Tres Exterior y Mohawk. Máximo 20 segundos.
- o Una (1) Secuencia de pasos sin Agarre: Máximo nivel 1. Los cuatro (4) pasos y giros que se contarán para alcanzar nivel son: Cruzado por delante, Treses Interior y Tres Exterior y Mohawk. Máximo 20 segundos.
- o Dos (2) Poses de Coreográficas (Tendrá el mismo valor que la Choreo Lift).

4 ELEMENTOS TÉCNICOS

En la hoja de orden de elementos del programa (Planned Program), es obligatorio escribir el tiempo de inicio de cada elemento. Ejemplo NoH (1.15); RtLi (2.27), etc...

4.1 Secuencia de Pasos Sin Agarre

Requisitos para Nivel Base:

- Los patinadores deben incluir pasos / elementos de enlace.
- El patrón es libre, debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ de la longitud de la pista. Tiene un límite de tiempo según la categoría.
- DEBE comenzar desde un lado corto de la pista y llegar al lado corto opuesto.

Niveles

Nivel Base - NoHB	Nivel 1 - NoH1	Nivel 2 - NoH2	Nivel 3 - NoH3	Nivel 4 - NoH4
Una secuencia de pasos que cumpla con los requisitos básicos y las especificaciones necesarias para ser llamada por el Panel Técnico.	Nivel Base + 4 giros + 1 feature (a elegir entre el tipo 1 ó 2 únicamente)	Nivel Base+ 6 giros + 2 features diferentes	Nivel Base + 8 giros + 3 features diferentes.	Nivel Base + 10 giros + 4 features diferentes

Tipos de Features (características adicionales)

1. **Movimientos Corporales:** Se requieren tres (3) movimientos corporales diferentes.
2. **Choctaws:** Los patinadores deben incluir dos (2) Choctaws, uno en sentido horario y el otro en sentido anti-horario. Solo se considerarán los Choctaws realizados de adelante a atrás.
3. **Cluster:** Para ser considerado como una feature, deben confirmarse todos los giros presentados en el clúster.
4. **Giros realizados en diferente pie (o sentido):** Los giros necesarios para alcanzar un determinado nivel deben presentarse tanto en el pie derecho como en el izquierdo, o en

sentido horario y anti-horario, en el caso de los bucles y travelings. Deben distribuirse uniformemente entre el pie izquierdo / en sentido anti-horario y el pie derecho / en sentido horario. Ver aclaraciones.

Aclaraciones

- Se permite patinar sobre el recorrido que acaba de ejecutarse.
- Ninguno de los tipos de giros se puede contar más de dos veces.
- Los Treses no serán considerados como giros para obtener el nivel.
- Los giros del Clúster estarán incluidos en los requeridos para el nivel.
- Los giros, para ser considerados como tal, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las cúspides deben ser claras. Los giros saltados no se contarán.
- Si uno de los patinadores pone la pierna libre en el suelo a la salida de un giro, este no será tenido en consideración.
- Para la Feature número 1: **No se contarán los movimientos realizados al principio o al final de la secuencia mientras los patinadores están parados.**
- Para Feature número 4: **No es obligatorio realizar el mismo tipo de giro en las dos direcciones (excepto para el nivel 4) o con ambos pies para ser tenidos en cuenta para alcanzar el nivel. Por ejemplo:**
 - Primer ejemplo (Nivel 2):
 - Bracket derecho.
 - Bracket izquierdo.
 - Counter derecho.
 - Counter izquierdo.
 - Rocker derecho.
 - Rocker izquierdo.
 - Segundo ejemplo:
 - Bracket derecho.
 - Counter izquierdo.
 - Rocker derecho.
 - Bracket izquierdo.
 - Bucle horario.
 - Traveling Antihorario.
 - Tercer ejemplo:
 - Bucle horario.
 - Bucle antihorario.
 - Traveling Antihorario.
 - Traveling horario.
 - Bracket derecho.
 - Rocker izquierdo.
- **Los saltos de una rotación y las piruetas no están permitidos en esta Secuencia de Pasos.**
- Los giros y/o pasos deben distribuirse a lo largo de toda la secuencia. No debe haber secciones largas sin giros ni pasos. De lo contrario, los jueces darán QOE negativo.
- Se permiten paradas rápidas si se necesita caracterizar la música.
- **Si el/los patinador(es) presentan más giros de los requeridos para el nivel máximo de la categoría, el nivel podría reducirse en uno (1).**
- **El Panel técnico no podrá revisar este elemento en cámara lenta.**

4.2 Secuencia de pasos con agarre

Requerimientos para el nivel Básico:

- Los patinadores deben incluir pasos y elementos de enlace.
- Los patinadores deben estar en contacto, en una posición de agarre.
- El diseño es libre, debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ de la pista. Habrá un tiempo límite para realizar la secuencia que dependerá de la categoría del patinador.
- Debe empezar en un lado corto de la pista y llegar hasta el lado corto opuesto.
- La pareja debe realizar un mínimo de dos (2) posiciones diferentes reconocidas*.

*Apéndice 1 - Posiciones de danza reconocidas (tomadas).

Niveles

Nivel Básico HoB	Nivel 1 Ho1	Nivel 2 Ho2	Nivel 3 Ho3	Nivel 4 Ho4
Cuando una secuencia de pasos cumple con los elementos básicos requeridos y las especificaciones de llamada por parte del panel técnico.	Nivel Básico + 4 giros realizados correctamente + una (1) feature del tipo 1 ó 2.	Nivel Básico + 6 giros realizados correctamente + dos (2) features diferentes + tres (3) posiciones de danza diferentes (tomadas).	Nivel Básico + 8 giros realizados correctamente + tres (3) features diferentes + tres (3) posiciones de danza diferentes (tomadas).	Nivel Básico + 10 giros realizados correctamente + cuatro (4) features diferentes + cuatro (4) posiciones de danza diferentes (tomadas).

Tipos de Features

1. **Movimientos corporales:** Se requiere al menos tres (3) Movimientos Corporales.
2. **Choctaws:** Los patinadores debe incluir al menos dos (2) choctaws, uno en el sentido de las agujas del reloj y otro en sentido anti-horario. Sólo los choctaws que vaya de adelante a atrás serán tenidos en consideración para esta *Feature*.
3. **Cluster:** Para que un Cluster sea considerado una *Feature* todos los giros deben estar confirmados.
4. **Giros en diferente pie:** Los giros requeridos para alcanzar un nivel deben estar presentes tanto en el pie izquierdo como en el pie derecho; o en sentido horario o anti-horario en el caso de los Travelings y/o los Loops (bucles). Los giros deben distribuirse de manera uniforme y equilibrada entre pie izquierdo/sentido anti-horario y pie derecho/sentido horario. Ver clarificaciones.

Clarificaciones

- Los giros pueden ser ejecutados simultáneamente o no. Para ser evaluado por el panel técnico, los giros deben ejecutarse mientras la pareja está en agarre (no durante el cambio rápido de posición donde la pareja no está sin agarre con la excepción de traveling y bucles que, si se ejecutan simultáneamente, se pueden realizar durante los cambios rápidos de posición y se pueden contar como giros para alcanzar nivel. Ejemplo:
 - Los dos miembros de la pareja ejecutan travelings o loops.
 - Uno de los miembros de la pareja ejecuta un mohawk (giro de dos pies) y el otro un Loop o un traveling.
- Para llamar a las posiciones de pareja, un patinador debe realizar al menos un giro **mientras está en posición de danza** (el otro patinador puede realizar cualquier otro paso).
- Durante el cluster, solo la primera posición de danza será la que se tenga en consideración en el conteo de tomadas para alcanzar nivel.
- Ninguno de los tipos se puede contar más de dos veces.
- El giro “tres” no se tendrá en consideración dentro del conteo de giros a un pie para alcanzar nivel, pero sí se considerarán para la realización del cluster.
- Los giros incluidos en el cluster formarán parte del conteo final para alcanzar nivel.
- Para que un giro sea considerado como tal debe mostrar filos claros tanto a su entrada como a su salida. La cúspide del giro (el momento en el que tiene lugar el cambio de dirección) debe ser profunda y clara (no plana). Los giros saltados no serán contados.
- Si uno de los patinadores apoya la pierna libre en el suelo en la salida del giro, este no será considerado.
- Los giros y/o pasos deben estar distribuidos a lo largo de toda la secuencia. No debe haber secciones largas sin giros o pasos. Si no, los jueces darán un QOE negativo.
- Paradas de menos de 3 segundos están permitidas si son necesarias para caracterizar la música.
- Perder el contacto entre los miembros de la pareja solo está permitido para cambios de agarre/posición rápidos y para la ejecución de un traveling y/o un loop (independientemente de si se ejecutan al mismo tiempo o no).
- La posición “mano a mano” no se considerará como una posición reconocida.
- Los cambios de posición deben ser:
 - Cambio entre posiciones reconocidas: Esto sucede cuando la pareja cambia de una posición reconocida a otra posición reconocida y durante este cambio uno de los patinadores cambia la dirección. Ej. de Killian a Vals, de Vals a Foxtrot, de Tango a Tandem, etc.
Nota: no se considerará un cambio de posición la transición de Kilian a Foxtrot (posiciones con ambos patinadores cara a cara y con la misma dirección) o de Vals a Tango (posiciones con ambos patinadores en la dirección opuesta entre sí donde ambos permanecen en la misma dirección).
 - Cambio por posiciones codificadas: Esto sucede cuando una pareja usa “posiciones creativas” no reconocidas antes de asumir una posición reconocida. En tales cambios de posiciones, no es necesario tener un cambio de dirección.
- El Panel Técnico no está autorizado a realizar una revisión de este elemento a cámara lenta.

Nota: los giros ejecutados durante la secuencia de pasos con agarre pueden ser iguales entre los dos patinadores (por ejemplo, 2 brackets y 2 rockers) o diferentes (por ejemplo, un patinador ejecuta un giro y el otro un paso).

4.3 Elevaciones de Danza

Tipos de elevaciones:

- Posición Estacionaria.
- Rotacional.
- Combinada: Posición Estacionaria + Rotacional.
- Coreográfica

Para todas las elevaciones el tiempo máximo permitido es de 10 segundos, excepto para la elevación combinada en la que el tiempo máximo permitido es de 15 segundos.

No está permitido realizar elevaciones al principio del programa cuando uno de los miembros de la pareja ya está elevado en la pose inicial. Lo mismo ocurriría en el final del programa. No se puede incluir una elevación como cierre de música sin que haya salida de la misma.

Reglas Generales

- Las manos del miembro de la pareja que actúa como soporte (lifting partner) pueden ir por encima de su propia cabeza siempre que las caderas del miembro de la pareja que es elevado (lifted partner) permanezcan debajo de la cabeza del primero.
- Las caderas del patinador elevado pueden ir por encima de la cabeza del patinador que sostiene, siempre que las manos de su compañero/a no vayan por encima de su cabeza.
- Una elevación de danza se produce cuando el patinador elevado se mantiene en el aire durante, al menos, dos (2) segundos (menos de dos (2) segundos no se considerará una elevación).

Posiciones Difíciles

Las posibles posiciones difíciles del miembro de la pareja elevado son:

- Full Split:** Cuando las piernas se encuentran totalmente estiradas y en un ángulo de 180°. Los apoyos son libres.
- Full Biellmann:** Posición vertical del miembro de la pareja elevado, el talón del patín (que puede ser sostenido con **1 o 2 manos**) debe estar colocado detrás del busto (en el plano sagital) y a la misma altura de la cabeza o por encima de ella. **Los apoyos son libres.** La posición debe mantenerse sin la ayuda del compañero que eleva. La pierna libre y la espalda deben de estar a menos de 90°.
- Full Ring:** La parte superior del cuerpo está arqueada hacia atrás con uno o ambos talones cerca de la cabeza (simulando un círculo completo), **los apoyos son libres.** La posición debe mantenerse sin la ayuda del compañero que eleva.
- Head upside down:** Posición vertical invertida para el compañero levantado con la cabeza cerca de la pista. **Máximo 2 apoyos permitidos.**
- Cantilever:** La posición de la mujer es vertical/oblicua y en situación basculante hacia afuera, es decir, la mujer se separa del hombre. **Máximo 2 apoyos permitidos.**
- Balancing:** Posición horizontal del patinador elevado, la posición final a alcanzar por parte de los dos miembros de la pareja es con el centro de gravedad situado lejos del pie portante del patinador que sostiene. **Máximo 2 apoyos permitidos.**
- Leg lift:** Un punto de apoyo debe estar en una pierna (de las caderas hasta el pie), **Máximo 2 apoyos** incluido el soporte de la pierna.
- Layback:** **El patinador elevado está en posición supina (es decir, caderas, torso y pecho mirando hacia arriba, mientras la espalda esta arqueada), sin estar apoyado sobre el muslo del patinador que eleva. Máximo 2 puntos de contacto permitidos.**
- Shoulder back:** Posición horizontal del patinador elevado, con un solo apoyo proporcionado por un hombro del patinador que levanta.

Ver Apéndice 2 - Ejemplos de posiciones difíciles por parte del patinador elevado.

Cuando considerar un cambio de posición del patinador levantado.

- A. La pareja levantada cambia la posición y el agarre de manera significativa.

- B. El cambio de agarre y posición se ejecutan al mismo tiempo.
- C. Las diferentes posiciones deben ser claras y definidas.
- D. En una elevación rotacional, el cambio de posición se realiza durante la misma rotación sin interrupciones.
- E. En una elevación rotacional, el cambio de posición será considerado si la posición se mantiene durante al menos dos (2) rotaciones por parte del miembro de la pareja que actúa como base (el patinador que eleva).

Posición difícil del patinador que actúa de base (el patinador que eleva)

- A. Un pie.
- B. Águila exterior, interior o planas.
- C. Ina bauer interior o exterior.
- D. Sentado (sit position) 90° / sentadilla completa.
- E. Una mano o un brazo en contacto

Ver Apéndice 3 - Ejemplos de posiciones difíciles de patinador que eleva

Entrada creativa y difícil

- A. Entrada inesperada.
- B. Entrada desde una transición difícil como un giro, mohawk exterior, choctaw, (no desde progresivos).
- C. Entrada creativa/difícil antes de la primera posición (un salto asistido de ½ o 1 rotación de la pareja levantada) o una rotación en el aire (asistida por el miembro de la pareja que actúa como base) en el plano sagital o en el horizontal.

4.4 Elevación Estacionaria - Niveles

Requerimientos mínimos para el nivel Básico:

El patinador que actúa de soporte no realizará ninguna rotación y su compañero levantado permanecerá en una posición estacionaria durante al menos tres (3) segundos. El tiempo empezará a contar desde el momento en el que la posición del patinador elevado sea la correcta. Se permite que el patinador que actúa de base realice media rotación en la entrada y media rotación en la salida de la elevación. El tiempo máximo permitido para la realización de la elevación estacionaria será de 10 segundos (10).

Nivel Básico StLiB	Nivel 1 StLi1	Nivel 2 StLi2	Nivel 3 StLi3	Nivel 4 StLi4
Una elevación estacionaria que logre los requerimientos mínimos establecidos y las especificaciones necesarias para ser llamado por el Panel Técnico.	Nivel Básico + 1 feature	Nivel Básico + 2 feature)	Nivel Básico + 3 features	Nivel Básico + 4 features

Tipos de Features

1. **Cambio de posición:** Cada posición debe mantenerse durante al menos dos (2) segundos.
2. **Entrada difícil:** Para ser considerada, debe preceder inmediatamente la fase de levantamiento, por lo que supondrá una dificultad añadida y hará que dicha fase de elevación sea más difícil. Si hay una vacilación larga o retraso en alcanzar la posición final de la elevación (la cúspide), el nivel se reducirá en uno (1)
3. **Posición difícil del patinador que eleva:** Debe mantenerse durante al menos dos (2) segundos, en una de las posiciones del patinador elevado, si está es presentada con una

feature del tipo 1 (Cambio de posición); o mantenerse al menos tres (3) segundos si la elevación es de una sola posición por parte del patinador elevado.

4. **Posición difícil del patinador elevado:** Debe mantenerse durante al menos dos (2) segundos en una de las posiciones que realice si se presenta con una feature del tipo 1 (cambio de posición); o mantenerse tres (3) segundos en posición difícil si se presenta en una elevación de posición única.

4.5 Elevación Rotacional - Niveles

Requerimientos para el nivel básico:

Una elevación rotacional de al menos tres (3) rotaciones por parte del patinador que eleva. Por su parte, el patinador levantado debe permanecer en posición durante al menos dos (2) rotaciones. El tiempo máximo permitido para ejecutar toda la elevación es de 10 segundos.

Nivel Básico RtLiB	Nivel 1 RtLi1	Nivel 2 RtLi2	Nivel 3 RtLi3	Nivel 4 RtLi4
Una elevación rotacional que logre los requerimientos mínimos establecidos y las especificaciones necesarias para ser llamado por el Panel Técnico.	Nivel Básico + 1 feature	Nivel Básico + 2 features	Nivel Básico + 3 features	Nivel Básico + 4 features

Tipos de Features

1. **Cambio de posición:** Cada posición debe mantenerse durante al menos dos (2) rotaciones, el número total de rotaciones debe de ser superior a cuatro (4).
2. **Entrada difícil:** Para ser considerada, debe preceder inmediatamente la fase de levantamiento, por lo que supondrá una dificultad añadida y hará que dicha fase de elevación sea más difícil. Si hay una vacilación larga o retraso en alcanzar la posición final de la elevación (la cúspide), esta feature no será considerada.
3. **Posición difícil del patinador que eleva:** debe mantenerse durante al menos dos (2) rotaciones, en una de las posiciones del patinador elevado, si está es presentada con una feature del tipo 1 (cambio de posición); o mantenerse al menos tres (3) rotaciones si la elevación es de una sola posición por parte del patinador elevado.
4. **Posición difícil del patinador elevado:** debe mantenerse durante al menos dos (2) rotaciones en una de las posiciones que realice si se presenta con una feature del tipo 1 (cambio de posición); o mantenerse tres (3) rotaciones en posición difícil si se presenta en una elevación de posición única.
5. **Número de rotaciones:** Seis (6) rotaciones para el patinador que levanta. La media rotación en la salida no se considera parte de las rotaciones.

4.6 Elevación Combinada - Niveles

Esta elevación es una combinación entre una elevación Estacionaria y una elevación Rotacional. Se permite al patinador que actúa como soporte realizar media rotación de entrada y media rotación de salida de la elevación.

Requerimientos mínimos para el nivel Básico:

Una elevación de una (1) posición Estacionaria, mantenida durante al menos dos (2) segundos, combinada con una elevación Rotacional, de tres (3) rotaciones por parte del patinador que eleva. El tiempo máximo permitido para la ejecución de la elevación combinada es del quince (15) segundos.

Nivel Básico CliLiB	Nivel 1 CliLi1	Nivel 2 CliLi2	Nivel 3 CliLi3	Nivel 4 CliLi4
Una elevación Combinada que logre los requerimientos mínimos establecidos y las especificaciones necesarias para ser llamado por el Panel Técnico.	Nivel Básico 1 feature	Nivel Básico +2 features y al menos 3 rotaciones del patinador que eleva durante la elevación Rotacional.	Nivel Básico + 3 features y al menos 4 rotaciones del patinador que eleva durante la elevación Rotacional.	Nivel Básico + 4 features) y al menos 5 rotaciones del patinador que eleva durante la elevación Rotacional.

Tipos de Features

- Cambio de posición:** Cada posición debe mantenerse durante al menos dos (2) rotaciones durante la elevación Rotacional o dos (2) segundos si se ejecuta en la Estacionaria.
- Entrada difícil:** Para ser considerada, debe preceder inmediatamente la fase de levantamiento, por lo que supondrá una dificultad añadida y hará que dicha fase de elevación sea más difícil. Si hay una vacilación larga o retraso en alcanzar la posición final de la elevación (la cúspide), esta feature no será considerada.
- Posición difícil del patinador que eleva:** Si se presenta en la parte Rotacional, debe de ser mantenida durante una rotación menos que el número de vueltas requeridas para el nivel, a menos que sea presentada con la feature del tipo 1 (Cambio de posición) en cuyo caso la posición difícil debe mantenerse al menos durante dos (2) rotaciones; si se presenta en la parte Estacionaria, debe mantenerse durante dos (2) segundos si se incluye una feature del tipo 1 (Cambio de posición) o tres (3) segundos si se presenta como posición única.
- Posición difícil del patinador elevado:** Si se presenta en la parte Rotacional, debe de ser mantenido durante una rotación menos que el número de vueltas requeridas para el nivel, a menos que sea presentada con la feature del tipo 1 (Cambio de posición) en cuyo caso la posición difícil debe mantenerse al menos durante dos (2) rotaciones; si se presenta en la parte Estacionaria, debe mantenerse durante dos (2) segundos si se incluye una feature del tipo 1, o tres (3) segundos si se presenta como posición única.

Clarificación sobre las elevaciones

- Cada tipo de **entrada**/posición difícil, tanto para el patinador que eleva como el elevado, se considerará sólo una vez en la misma elevación y en el mismo programa.
- Se permite, durante la elevación estacionaria, ejecutar media ($\frac{1}{2}$) rotación al patinador que eleva para cambiar de posición.
- Las posiciones difíciles requeridas para los niveles se considerarán como tal cuando se haya alcanzado claramente y respetando la definición. **El cronómetro no comenzará a contar las posiciones difíciles hasta que la posición sea clara y definida.**
- Tanto para la elevación Estacionaria como para la elevación Rotacional, la posición final de la pareja levantada debe alcanzarse rápidamente.
- Se permite durante la elevación combinada presentar las dos (2) posiciones Estacionarias no sucesivas, ej. estacionaria 1-rotacional-estacionaria 2.

4.7 Elevación Coreográfica

La elevación coreográfica tendrá un valor establecido de dos (2) puntos (no hay niveles). Los jueces otorgarán los QOE según las características enumeradas en la tabla (consulte la sección 6. QOE).

- La elevación coreográfica se realizará para realzar o subrayar una parte de la coreografía.
- La elevación coreográfica debe realizarse en movimiento, no en parado.
- No puede durar más de diez (10) segundos.
- Los apoyos son libres.

4.8 Danzas obligatorias

Por favor diríjase al *Dance and Solo Dance Manual 2020* (en la página de World Skate) para las especificaciones de las danzas obligatorias.

El número de pasos introductorios que se utilizarán para todas las danzas no debe exceder los 24 tiempos de música. Si esto ocurriera, se aplicará una penalización de 0.5 puntos.

Durante las competiciones, se deben usar las tres (3) pistas de música (canciones) de cada danza.

Secuencia del Patrón de una Danza Obligatoria

Este elemento consiste en una (1) secuencia de una danza obligatoria completa seleccionada por World Skate ATC, que cubra toda la pista; o dos (2) secuencias de una danza obligatoria completa con un patrón que cubra la mitad de la superficie de patinaje.

Reglas generales:

1. Debe cumplir con el diagrama / patrón provisto por World Skate ATC.
2. Los BPM de la pieza musical seleccionada para la Secuencia del Patrón de una Danza Obligatoria de la Style Dance pueden variar dentro de un rango de ± 2 BPM, con respecto a la velocidad requerida en cada danza.

Por ejemplo: En danzas obligatorias con un tempo requerido de 100 BPM, el número de beats puede ser, durante la secuencia del Patrón de una Danza Obligatoria, de un mínimo de 98 a un máximo de 102 BPM.

Puede haber una introducción antes del comienzo de la secuencia, y también después del final de la secuencia, durante el cual el tempo de la pieza de música es libre, pero en el paso 1 la música debe mantenerse en el rango de BPM requeridos (con el margen de ± 2). Una vez que se deciden los BPM que tendrá la pieza musical a utilizar en el Patrón de Danza, estos deben permanecer constante durante toda la secuencia.

Por ejemplo: Una pieza de música de vals tiene una introducción con un tempo de 148 BPM; pero durante la ejecución del Starlight Waltz el tempo debe estar dentro del rango de 166 a 170 BPM (168 BPM ± 2). Debe permanecer constante a lo largo de toda la secuencia hasta que finalice la misma donde el tempo puede cambiar de nuevo a 148BMP.

Es obligatorio presentar, antes del inicio de la competición, un certificado emitido por un Profesor Titulado en música que confirme:

- Los ritmos utilizados.
- El número de BPM de la (s) secuencia (s) de patrones de danza.
- Se debe especificar el momento (el tiempo dentro del programa) en el que comienza la música para la danza obligatoria y en el que termina (por ejemplo, entre el 1.40 y el 2.55).

En el caso de que no se cumplan estas reglas, se aplicará un (1.0) punto de penalización en la puntuación total.

3. Debe comenzar con el paso uno (1) del patrón de danza colocado a la izquierda de los jueces (o como se requiera anualmente por parte de World Skate ATC) y terminar con el primer paso de la danza (paso 1).
4. Debe mantener los mismos pasos / posiciones reconocidas * / agarres y respetar el tiempo requerido de cada paso.

* Una posición reconocida se define por el agarre del brazo / mano derecha del hombre con respecto a la mujer (o por el brazo / mano izquierda del hombre para la posición de Kilian invertida), y por la posición de los patinadores entre sí. Los agarres y las tomadas requeridas en el reglamento pueden incluir movimientos coreográficos de la parte superior del cuerpo (con el brazo libre de sujeción) para hacer que la ejecución de la danza sea más relevante para el ritmo requerido mientras se respetan las reglas de la danza y sin cambiar la naturaleza de los movimientos/pasos/agarres.

Niveles

Para la secuencia de patrones de danza en la Style Dance y para las Danzas Obligatorias para Youth, Cadet, Espoir y Minis, habrá cinco (5) niveles dependiendo de cómo se hayan ejecutado los KEY POINTS (puntos clave). Si la Danza Obligatoria requiere de dos (2) secuencias, los niveles se aplicarán dos veces, uno para cada secuencia.

NIVEL	SECUENCIA/ SECCIÓN	INTERRUPCIÓN Tiempo	KEY POINTS
Base	75%	/	/
1	100%	No más de 4 beats	1
2	100%	No más de 4 beats	2
3	100%	Sin Interrupciones	3
4	100%	Sin interrupciones	4

- Nivel Base: ambos patinadores completan el 75% de la secuencia / sección.
- Nivel 1: la secuencia / sección no se interrumpe más de cuatro (4) beats en total, ya sea por tropiezos, caídas o cualquier otra razón. Y un (1) Key Point debe ser ejecutado correctamente.
- Nivel 2: la secuencia / sección no se interrumpe más de cuatro (4) beats en total, ya sea por tropiezos, caídas o cualquier otra razón. Y dos (2) Key Points deben ser ejecutados correctamente.
- Nivel 3: la secuencia / sección no se interrumpe en absoluto, ya sea por tropiezos, caídas o cualquier otra razón. Y tres (3) Key Points deben ser ejecutados correctamente.
- Nivel 4: la secuencia / sección no se interrumpe en absoluto, ya sea por tropiezos, caídas o cualquier otra razón. Y cuatro (4) Key Points deben ser ejecutados correctamente.

Los fallos en los tiempos reducirán el nivel en un mínimo de uno y se tendrán en cuenta en la evaluación de los componentes (deducirá el parte las notas).

Si ambos patinadores completan menos del 75% de la secuencia, el Panel técnico llamará la secuencia como 'No Level'.

Si la secuencia obligatoria se pierde o no se completa, se llamará "No Level" sin ninguna otra penalización, sin embargo, los componentes no deberán obtener una puntuación alta.

4.9 Secuencia de Cluster

Secuencia de Cluster sin Agarre

Requisitos para el Nivel Básico de la Secuencia de Pasos sin Agarre

- La pareja debe introducir dos (2) secuencia/secciones de Cluster separadas por un máximo de **cuatro (4)** pasos de danza o giros de dos pies que actúan como enlace entre las dos secuencias/secciones (no puede haber giros a un pie durante los pasos de enlace).
- Las secuencias DEBEN ser las mismas para ambos patinadores. Los patinadores no deben estar en una posición de agarre, sino patinar solos. Deben estar lo más juntos posible, y son libres de ejecutar los giros que ellos quieran (excepto cuando la elección del diseño de los pasos requiera lo contrario. Por ejemplo, si la pareja realiza una secuencia de cluster en posición espejo).
- **El clúster tiene un límite de tiempo según la categoría.**
- Cada secuencia debe comenzar con al menos tres (3) giros diferentes.
- **Ambas secuencias deben ser diferentes: Es posible usar los mismos giros en cada secuencia pero en un orden diferente.**
- **Para lograr el Nivel Básico, la presentación del elemento con los requisitos anteriores es obligatoria, incluso si los giros no están confirmados.**

- Si los patinadores, después de la segunda sección permanecen en una posición sin agarre antes del siguiente elemento, se considerará una de las separaciones permitidas por el árbitro según las reglas de separación.

Niveles

Nivel Base- CISqB	Nivel 1 - CISq1	Nivel 2 - CISq2	Nivel 3 - CISq3	Nivel 4 - CISq4
Una secuencia de cluster que cumpla con los requisitos básicos y las especificaciones para ser llamada por el Panel Técnico. Máximo 15 segundos.	Nivel Base + una (1) feature. Máximo 15 segundos.	El nivel Base + 4 giros en una de las secciones + una (1) feature. Máximo 20 segundos.	Nivel Base + 4 giros en las dos secciones + dos (2) features diferentes. Máximo 20 segundos.	Nivel Base+ 4 giros en cada sección + y debe incluir tres (3) features diferentes. Máximo 20 segundos.

Tipos de Features

- Entrada difícil en ambas secciones:**
 - a. Puede ser: Choctaw, Ina Bauer (usando un mínimo de seis (6) ruedas), Spread Eagle (águila), Salto de ½ rotación o una (1) rotación completa.
 - b. Las dos entradas difíciles deben ser diferentes.
 - c. Solo se considerarán Choctaws de adelante hacia atrás.
- Movimientos corporales:** Los patinadores deben presentar dos (2) movimientos corporales, uno en cada sección. Los dos (2) movimientos corporales deben ser diferentes. (Ver definición de Body Movement en el documento Artistic Impression Rule Book)
- Cambio de Pie:** Una sección debe ejecutarse en el pie derecho y la otra en el pie izquierdo.

Secuencia de Cluster con Agarre

Requisitos para el Nivel Base:

- La pareja debe introducir dos (2) secciones (secuencias) de cluster separadas por un máximo de **cuatro (4)** pasos de danza o giros de dos pies que actuarán como enlace (no se permiten giros a un pie durante los pasos de enlace). **Cada sección deberá tener al menos tres giros.**
- **El clúster tiene un límite de tiempo según la categoría.**
- La pareja nunca puede soltar el agarre durante la ejecución de las secuencias, **las tomadas de danza pueden ser reconocidas o no.**
- Cada sección debe comenzar con al menos tres (3) giros diferentes.
- Los patinadores pueden ejecutar los mismos o diferentes giros entre ellos durante las secciones.
- Se permite que la pareja ejecute los **cuatro** pasos de enlace en una posición sin agarre; sin embargo, antes del primer giro de la segunda sección, deben estar en una tomada/posición de danza.
- **Ambas secciones deben ser diferentes: Es posible usar los mismos giros pero en un orden diferente.**
- Para lograr el Nivel Base, la presentación del elemento con los requisitos anteriormente mencionados es obligatoria, incluso si los giros no están confirmados.

Niveles

Nivel Base - HCISqB	Nivel 1 - HCISq1	Nivel 2 - HCISq2	Nivel 3 - HCISq3	Nivel 4 - HCISq4
Una secuencia de cluster que cumpla con los requisitos básicos y las especificaciones necesarias para ser llamada por el Panel Técnico. Máximo 15 segundos.	Nivel Base + una (1) feature. Máximo 15 segundos.	El nivel Base + 4 giros en una de las dos secciones + una (1) feature. Máximo 20 segundos.	Nivel Base + 4 giros en las dos secciones + dos (2) features diferentes. Máximo 20 segundos.	Nivel Base + 4 giros en las dos secciones + tres (3) features diferentes. Máximo 20 segundos.

Tipos de Features

1. Entrada difícil en ambas secciones:

- Puede ser: Choctaw, Ina Bauer (usando un mínimo de seis (6) ruedas), Spread Eagle (águila), Saltos asistidos.
- Las dos entradas difíciles deben ser diferentes.
- Solo se considerarán Choctaws de adelante hacia atrás.

2. Cambio de pie: una sección debe ejecutarse con el pie derecho y otro con el izquierdo.

3. Bucles o Travelings.

- La pareja necesita introducir un mínimo de un bucle o un traveling en cada sección del cluster.
- Como mínimo, en una sección, ambos componentes de la pareja deben realizar un bucle o un traveling. No es necesario que hagan el mismo giro ni que lo presenten en la misma sección.

Aclaraciones para la secuencia de cluster

- Si hay una parada completa antes de la primera o segunda sección, o el patinador usa el freno para obtener velocidad entre las dos secciones, el nivel se reducirá en uno(1).
- Si hay más de **cuatro (4)** pasos entre las dos secciones, el nivel se reducirá en uno (1).
- Si se produce una pérdida de control durante la realización de una de las secciones que implique la utilización de un soporte adicional (por ejemplo, apoyar o tocar el suelo con el pie libre, mano, etc..) y el patinador continúa el elemento hasta el final, sólo la parte anterior a la interrupción será tenida en cuenta para otorgar el nivel correspondiente.
- No se permite ningún cambio de filo entre los primeros tres giros del clúster (es decir, tras las ejecución de cada giro y antes de iniciar el siguiente)
- La secuencia de clúster se llamará No Level si ambas secciones no contienen al menos tres giros correctos.
- Si el patinador ejecuta más giros de los requeridos para el nivel máximo de la categoría, el nivel se reducirá en 1.
- Las features y los giros se cronometrarán como parte del tiempo permitido. Todas las features y giros realizados después no se tendrán en cuenta a la hora de otorgar el nivel correspondiente.
- El Panel técnico no podrá revisar la secuencia de cluster a cámara lenta.

Para Entradas Difíciles:

- Serán: Choctaw (de adelante a atrás), Ina Bauer, spread Eagle (águila), salto (sólo para la Secuencia de Cluster sin agarre), saltos asistidos (sólo para la Secuencia de Cluster con Agarre).
- Las entradas difíciles deben realizarse inmediatamente antes del primer giro de cada sección. En la segunda sección, la entrada difícil debe ser el paso anterior al primer giro y contará como si fuera el último de los **cuatro** pasos permitidos. Las entradas difíciles se considerarán dentro del límite de tiempo establecido.

- Los dos patinadores deben ejecutar las mismas entradas difíciles para la Sección de Cluster sin Agarre; **sin embargo, para la Secuencia de Cluster con Agarre pueden ser diferentes.**
- Las entradas difíciles de la feature n° 1 en ambas secciones deben ser diferentes. Esto significa que tanto el chico como la chica no pueden realizar la misma entrada difícil en las dos secciones.
- Spread Eagles/Ina Bauer como entradas difíciles deben mantenerse en posición correcta y su filo correspondiente hasta la entrada del primer giro de la sección, de lo contrario, la feature no se considerará. En este caso, no se permite ejecutar un cambio de filo antes del primer giro.
- Saltos. Deben ser muy claros para ser considerados como entradas difíciles y los giros de la sección deben comenzar inmediatamente después del aterrizaje del mismo, en un filo determinado.

4.10 Secuencia de Traveling

Requisitos para Nivel Base:

- Dos (2) secciones/secuencias de un mínimo de dos (2) rotaciones y un máximo de tres (3) pasos o giros de enlace entre las secciones.
- La duración máxima del Traveling es de diez (10) segundos.

Niveles

Nivel Base - TrB	Nivel 1 - Tr1	Nivel 2 - Tr2	Nivel 3 - Tr3	Nivel 4 - Tr4
Una secuencia de Traveling que cumpla con los requisitos mínimos y las características necesarias para ser llamada por el Panel Técnico.	Nivel Base + una (1) feature	El Nivel Base + tres (3) rotaciones en cada sección + 2 (dos) features de dos grupos diferentes+ Un cambio de dirección tras una de las secciones.	Nivel Base + tres (3) rotaciones por sección + tres (3) features de tres grupos diferentes + Un cambio de dirección tras una de las secciones.	Nivel Base + cuatro (4) rotaciones por sección + cuatro (4) features + Un cambio de dirección tras una de las secciones.

Tipos de Features

Grupo 1

- Entrada Difícil:
 - Spread Eagles/Ina Bauer (mínimo de 6 ruedas): no está permitido cambiar el filo antes de comenzar el primero de los giros.
 - El salto debe ser de mínimo de ½ rotación y máxima de una rotación completa. El filo de aterrizaje debe ser el filo de entrada del primer giro.
 - Choctaw: Solo se considerarán los Choctaws de adelante hacia atrás. No está permitido cambiar el filo antes de comenzar el primer giro.
- Set de travelings realizado lado a lado con los dos patinadores girando en sentidos opuestos (en espejo).
- Incluir una tercera sección de Traveling:
 - Debe tener un mínimo de tres (3) rotaciones y un máximo de cuatro (4).
 - Debe ejecutarse dentro de los diez (10) segundos permitidos.
 - Antes de iniciar esta tercera sección, se puede realizar un máximo de tres (3) pasos de enlace.

Grupo 2

- a. El Codo(s) debe estar al menos al mismo nivel o más alto que el hombro. La(s) mano(s) podrá estar por encima de la cabeza, al mismo nivel o incluso por debajo del nivel de la cabeza, siempre que el codo se mantenga al menos al mismo nivel del hombro.
- b. Movimiento continuo y significativo de brazos durante el número de rotaciones requeridas para el nivel.
- c. El núcleo del cuerpo se desplaza del eje vertical o el tronco está torsionado al menos 45 grados.
- d. Las manos juntas detrás de la espalda y separada de ella (a una distancia significativa).
- e. Brazos, uno detrás y otro delante realizando una especie de efecto tornillo (es decir, separados del busto).
- f. Brazos rectos cruzados al frente y extendidos lejos del cuerpo (pueden estar a una altura comprendida entre la cintura y el pecho, es decir, más bajo que el nivel de los hombros, pero más alto que la cintura).

Grupo 3

- g. Pierna libre cruzada por delante o por detrás debajo de la línea de la rodilla (como si de una pirueta se tratara).
- h. Ruedas sujetadas por una o dos manos.
- i. Pierna libre elevada y estirada lateralmente o hacia adelante (al menos formando un ángulo de 45 grados desde la vertical).
- j. Cambiar el nivel de la pierna de patinaje (rodilla) con un movimiento continuo en forma de onda (arriba / abajo).

Aclaraciones

- La primera ejecución de una secuencia de Traveling es la que debe ser llamada con o sin nivel (en el caso de que las características del nivel base no se cumplan).
- Si una (1) de las secciones no es correcta (por ejemplo, ejecución evidente) pero las rotaciones y / o características se han realizado correctamente, la secuencia entera de Traveling recibirá un nivel menos del que se le iba a otorgar (pasaría de Nivel 3 a nivel 2). Si esta misma circunstancia (presencia de evidente de giros tipo tres) ocurriera en dos (2) de las secciones, el nivel de todo el elemento no será superior al Nivel Base.
- Si el patinador se cae o hay alguna interrupción durante la entrada, la ejecución de una sección o inmediatamente después de una sección, solamente se tendrá en cuenta lo que se ha realizado antes de la interrupción o caída. Por tanto, el elemento no tendrá nivel si las características de la base de nivel no se cumplen.
- Si hay una parada total entre las secciones, el nivel se reducirá en uno.
- Si hay más de tres (3) pasos / giros de enlace entre las secciones, el nivel se reducirá en uno (1).
- Las rotaciones del Traveling deben ser rápidas y demostrar capacidad para mantener el control del eje corporal.
- Si se produce una pérdida de control con el uso de un soporte adicional (es decir, tocar el suelo con la pierna o pie libre o con alguna mano) después de que el Traveling haya comenzado y la ejecución del elemento continúa tras dicha interrupción, solo la parte anterior a dicha incidencia será considerada para el nivel.
- Si el / los patinador (es) ejecutarán más rotaciones de las requeridas para el nivel máximo de su categoría, éstas (rotaciones en exceso) pasarán a considerarse como parte de los tres pasos o giros que se permiten como enlace entre las dos secciones. En la segunda sección, se acepta ½ rotación extra como una salida del elemento. Si se excede de esta media rotación, se reducirá un (1) nivel por cada giro completo agregado.
- Las features deben realizarse correctamente y mantenerse durante toda la sección. Además tiene que ser diferentes para que se tengan en consideración para otorgar el nivel.
- Spread Eagles/Ina Bauer como entrada difícil deben mantenerse en posición y filo hasta el inicio del primer giro de la sección.
- Los giros y los pasos de conexión se cronometrarán como parte del tiempo límite permitido. Todas las features y giros realizados después de alcanzar el tiempo máximo no se tendrán en cuenta a la hora de otorgar el nivel.

- Las Features del Grupo 2 o Grupo 3 pueden ser presentadas durante la tercera sección (Feature C del grupo 1). Sólo una de esas features (que estén en la tercera sección) será tenida en consideración para obtener el nivel.

4.11 Pose Coreográfica

La pose coreográfica es una posición sostenida de la pareja que crea un diseño artístico o interesante en el espacio.

La pose coreográfica tendrá un valor pre-establecido de dos (2) puntos (no hay niveles). Los jueces darán su QOE según las características enumeradas en la tabla de más adelante (ver sección 6. QOE).

- La pose coreográfica se insertará en el programa para realzar o subrayar una parte de la coreografía.
- No puede durar más de cinco (5) segundos.
- Los apoyos son libres.

5 LIMITACIONES

Elevaciones: No se permiten elevaciones adicionales.

Piruetas de Danza: Un máximo de una (1) pirueta de danza, realizada desde parado con un mínimo de dos (2) rotaciones. Menos de dos (2) rotaciones no se considera una pirueta. Las piruetas elevadas no están permitidas.

Paradas: Se considera una parada cuando al menos uno de los patinadores se detiene por más de tres (3) segundos hasta un máximo de ocho (8) segundos. Se puede ejecutar un máximo de dos (2) paradas durante el programa durante un mínimo de tres (3) segundos y un máximo de ocho (8) segundos cada miembro de la pareja. La distancia máxima permitida de separación será de cuatro (4) metros (excluyendo el comienzo y el final del programa).

Posiciones Estacionarias: Arrodillarse o tumbarse en el suelo está permitido solo dos (2) veces durante todo el programa por un máximo de cinco (5) segundos cada uno (incluyendo el principio y el final y el final del programa).

Si ambos patinadores están en el suelo al mismo tiempo, se considerará como una vez. Apoyar las manos en el suelo (por ejemplo para realizar una voltereta lateral) no se considerarán como una posición estacionaria o acostada. Las posiciones estacionarias no se considerarán elementos de valor técnico, sino de valor artístico.

Principio y Final del Programa: Los patinadores no pueden estar más de ocho (8) segundos en una posición parada.

Saltos de Danza: Máximo dos (2) saltos (cada patinador) de una (1) rotación cada uno (no más de una rotación en el aire). Los saltos no se considerarán elementos de valor técnico. Los saltos requeridos utilizados como features de los elementos técnicos se contarán en los dos (2) permitidos.

Separaciones permitidas:

- Al principio y al final del programa por un tiempo máximo de ocho (8) segundos.
- Durante una parada donde la separación es por un máximo de ocho (8) segundos y con una distancia máxima de cuatro (4) metros entre los patinadores.
- **Style dance:** Solo una (1) vez durante el programa, mientras se patinan, (para realizar pasos característicos) durante un máximo de ocho (8) segundos y con una distancia máxima de cuatro (4) metros entre los miembros de la pareja (excepto donde esté prohibido por el reglamento).
- **Danza Libre:** Solo dos (2) veces durante el programa, mientras se patina, (para realizar pasos característicos) durante un máximo de ocho (8) segundos y con una distancia máxima de cuatro (4) metros entre los miembros de la pareja

- Para cambios rápidos de posición / agarres entre los patinadores durante todo el programa.

6 QOE

Los jueces calificarán cada elemento técnico con el QOE y otorgarán de -3 a +3 teniendo en cuenta las siguientes pautas para cada elemento técnico.

ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL/ EXCELENTE
SECUENCIAS DE DANZAS OBLIGATORIAS	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Calidad / corrección de fillos / pasos / giros para el patrón de danza	40% o menos fillos limpios / pasos / giros con muchos errores	50% de fillos limpios / pasos / giros con 2 errores importantes	60% de fillos limpios / pasos / giros con 1 error importante	75% de fillos limpios / pasos / giros sin errores importantes	80% de fillos / pasos limpios / Giros sin error importante	90% de fillos limpios / pasos / Giros sin error importante	100% de fillos limpios / pasos / giros
Profundidad de fillos	Muy planos	Generalmente planos	Algunos planos	Poco profundos	Buenas curvas	Profundos	Muy profundos
Agarres correctos	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
Correcto trazado, reinicio y repetición (si se requiere)	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL/ EXCELENTE
DANCE LIFTS	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/salida	Muy plana y temblorosa	Desordenadas	Vacilante/abrupta	Segura /sólida	Suave	Fluidas	Sin esfuerzo
Ascenso/Descenso	Muy breves	Con dificultad	Con esfuerzo	Algún esfuerzo	Poco esfuerzo	Con facilidad	Fluido/ Sin esfuerzo
Estabilidad	Pérdida de equilibrio	Inestable	Variable	Estable	Seguro	Confiado	Relajada
Cambio de posición	Incómodo	Discontinuo	Entrecortado	Controlado	Suave	Fluido	Sin esfuerzo
Técnica de rotación	Incómoda/ muy lenta	Inestable, giros arrastrados	Discontinua, giros débiles	Continúa	Suave	Fluido y rápido	Fluido y muy rápido

ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL/ EXCELENTE
CHOREO LIFT	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/salida	Muy plana y temblorosa	Desordenadas	Vacilante/abrupta	Segura / sólida	Suave	Fluída	Sin esfuerzo
Ascenso/Descenso	Muy breves	Con dificultad	Con esfuerzo	Algún esfuerzo	Poco esfuerzo	Con facilidad	Fluído/ Sin esfuerzo
Música	Sin coherencia con la musica y coreografía	Sin razon coreográfica. Pobre en originalidad	Bueno pero sin sentido	Alguna coherencia con la música y coreografía	En música	Coherente con el tema y la coreografía. Original	Absolutamente en sintonía con la música y con significado del tema, originalidad
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL/ EXCELENTE
CHOREO POSE	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Ejecución	Muy plana y temblorosa/	Desordenada	Vacilante/abrupta	Segura / sólida	Suave	Fluída	Sin esfuerzo
Música	Sin coherencia con la musica y coreografía	Sin razón coreográfica. Pobre en originalidad	Bueno pero sin sentido	Alguna coherencia con la música y coreografía y	En música	Coherente con el tema y la coreografía. Original	Absolutamente en sintonía con la música y con significado del tema, originalidad
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL/ EXCELENTE
STEP SEQUENCES	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Filos / seguridad	Muy chato y poco sólido	Generalmente chato y titubeante	Algunos planos y estabilidad variable	Poco profundos pero estable	Buenas curvas. Seguridad	Fuerte, confiado	Profundo y arriesgado
Velocidad y fluidez	Forcejeados, entrecortado, forzado	Deteriorado o limitado	Inconsistente/ variable	Algo de velocidad y fluidez	Buena velocidad con fluidez variable	Velocidad considerable y fluidez constante	Velocidad considerable. Sin esfuerzo. Con fluidez.
Balance entre la pareja	Muy pobre	Pobre	Desigual	Difiere levemente	Buena	Muy buena	Excelente
Footwork	Ambos en dos pies y ambos con empujes en freno sólo en una parte de la secuencia	Pasos abiertos o uno en dos pies o en freno. Sólo en una parte de la secuencia.	Variable. Principalmente en una parte de la secuencia	Generalmente correcto y correctamente distribuido	Correcto	Limpio y ordenado	Limpio y sin esfuerzos
Giros	Saltados/ torpe	Resbalados	Forzados	Mayormente correcto	Limpio	Limpio y ordenado	Limpio y sin esfuerzos
Separaciones entre patinadores (sin tocarse)	Descontrolado	Deterioradp	Variable	Poca variación	Controlado	Consistente y cercana	Consistente, muy cercana y con facilidad
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%

ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL/ EXCELENTE
SYNCHRONIZED CLUSTERS	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/ Terminación	Incómodo/ Fuera de balance	Vacilante/ Falta de control	Abrupta	Segura/estable	Segura y suave	Con facilidad	Sin esfuerzo
Pasos de conexión/ Trabajo de Pies	Completamente descontrolado	Alguna pérdida de control y pasos abiertos	Entrecortado/variable	Seguro / limpio	Suave/ordenado	Muy bueno y elegante	Astuto y exquisito
Filos	Muy chatos y titubeantes	Generalmente chatos y titubeantes	Algunos planos y estabilidad variable	Poco profundo pero estable	Buenas curvas y seguros	Fuerte, confiado	Profundo y audaz
Separaciones entre los patinadores	Completamente descontrolado	Deteriorado	Variable	Poca variación	Consistente	Consistente y cercana	Consistente y muy cercana
Sincronización	Absolutamente perdida	Algunos momentos	Variable	Correcta	Correcto y líneas sincronizadas	Perfectamente sincronizados	Como un solo patinador
Musicalidad	Sin musicalidad	Pobre en musicalidad	Alguna musicalidad	Musicalidad moderada	Buena musicalidad	Muy buena musicalidad	Astuto y exquisito
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL/ EXCELENTE
TRAVELING SEQUENCES	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entada/ Terminación	Incómodo/ Fuera de balance	Vacilante/ falta de control	Abrupta	Segura/ estable	Segura y suave	Con facilidad	Sin esfuerzo
Pasos de conexión/ Trabajo de Pies	Completamente descontrolado	Algunas faltas de control y pasos abiertos	Entrecortado/variable	Seguro/ limpio	Suave/ordenado	Muy bueno y elegante	Audaz y exquisito
Separaciones entre los patinadores	Completamente descontrolado	Deteriorado	Variable	Poca variación	Consistente	Consistente y cercana	Consistente y muy cercana
Velocidad rotacional	Muy lenta	Lenta	Variable	Normal	Buena	Rápida	Muy rápida
Sincronización	Absolutamente perdida	Algunos momentos	Variable	Correcta	Correcta y líneas sincronizada	Perfectamente sincronizados	Como un solo patinador
Posición de la pierna libre	Completamente descontrolada	Alguna falta de control y estéticamente malo	Estéticamente malo	Controlado y posiciones básicas	Buen control y posición	Muy buen control y posición	Astuto y posición muy controlada

Caídas: Además de la deducción de la suma al final del programa, los jueces deben aplicar un QOE negativo como este: -2 por la caída de un (1) patinador, -3 por la caída de dos (2) patinadores.

7 COMPONENTES ARTÍSTICOS

La puntuación para los Componentes Artísticos será la suma de cuatro (4) componentes. Para cada uno de los componentes, los jueces deben otorgar una puntuación entre 0.25 y 10.

- Habilidades de Patinaje
- Transiciones
- Performance
- Coreografía y Composición

En Danzas obligatorias, para Juvenil, Cadete, Infantil y Alevín, los jueces calificarán dos (2) componentes: Habilidades de Patinaje y Performance.

Categorías e impresión artística

- Senior: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 a un máximo de 10.0.
- Junior: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 a un máximo de 9.0.
- Juvenil: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 a un máximo de 8.0
- Cadete, Infantil, Alevín, Benjamín: cuatro (4) componentes desde un mínimo de 0.25 a un máximo de 7.0.

8 PENALIZACIONES

Se aplicará una deducción de un punto (1.0) (a menos que se especifique lo contrario) a la suma del contenido técnico y la impresión artística cada vez que se den los siguientes casos:

8.1 Penalizaciones del Juez Árbitro

Style Dance: Ritmo incorrecto, número de ritmos menor de dos (2), incorrección en el reglamento sobre la música para la secuencia de danza obligatoria.	1.0 punto
BPM no correctos para el Pattern Sequence de la Style Dance	1.0 punto
Más separaciones de las permitidas	1.0 punto
Más saltos (número o rotaciones) o piruetas de danza de lo permitido.	1.0 punto
Arrodillarse o tumbarse en el suelo más de dos veces o más de un máximo de cinco (5) segundos (incluido el principio y el final).	1.0 punto
Parar más de dos veces, o durante más de ocho (8) segundos (excluyendo el principio y el final del programa) o estar separados más de 4 metros durante una parada.	1.0 punto
Violación de vestuario (con opinión de jueces)	1.0 punto
Tiempo del programa inferior al mínimo	0.5 punto cada 10 seg. o parte del mismo
El tiempo desde el inicio de la música y el primer movimiento es más de 10 segundos.	0.5 punto
Danza obligatoria: el número de bits en los pasos introductorios que se utilizarán para todas las danzas obligatorias no debe exceder de 24.	0.5 punto
Música con letras inapropiadas o con insultos en cualquier idioma.	1.0 punto
Caída de un patinador	1.0 punto
Caída de dos patinadores	2.0 puntos

8.2 Penalizaciones del panel Técnico

Omisión de un elemento obligatorio	1.0 punto
------------------------------------	-----------

9 APÉNDICE 1 - Posiciones de pareja reconocidas (Agarres/Tomadas)



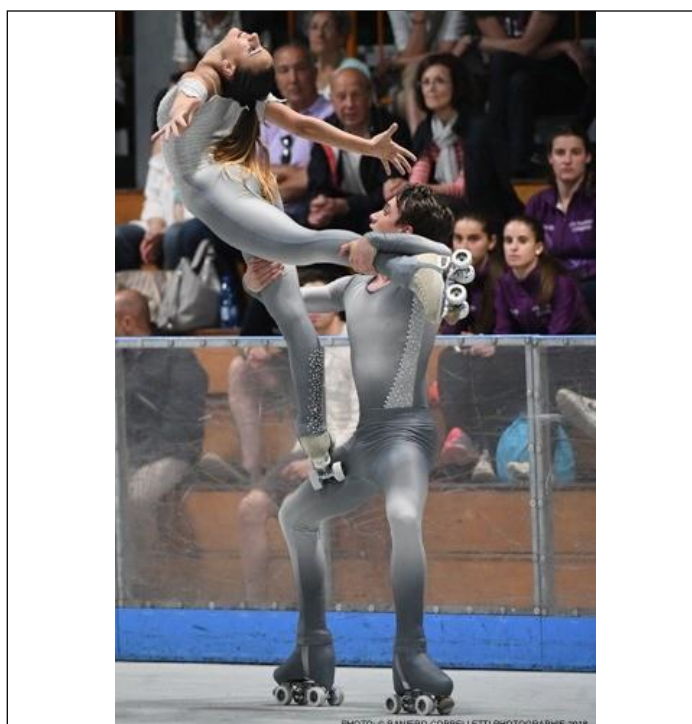
- A. Waltz
- B. Kilian/Kilian Reverse
- C. Tandem
- D. Foxtrot
- E. Promenade
- F. Tango
- G. Hand in hand
- H. Cross arms

10 APÉNDICE 2: Ejemplos de posiciones difíciles del miembro de la pareja elevado

A. Full ring.



B. Cantilever.



11 APPENDIX 3 - Ejemplo de posiciones difíciles del patinador que levanta (que actúa como base)

A. Spread eagles exterior, interior o plano.



12 APÉNDICE 4 - Ejemplos de las features de un traveling

Codo (s) al menos al mismo nivel o más alto que el hombro (las manos podrían estar por encima de la cabeza, al mismo nivel que la cabeza o más bajos que la cabeza).



Las manos **juntas** detrás de la espalda y lejos de ella.



Brazos rectos entrecruzados al frente y extendidos lejos del cuerpo (entre la cintura y el nivel del pecho y más abajo del nivel del hombro).



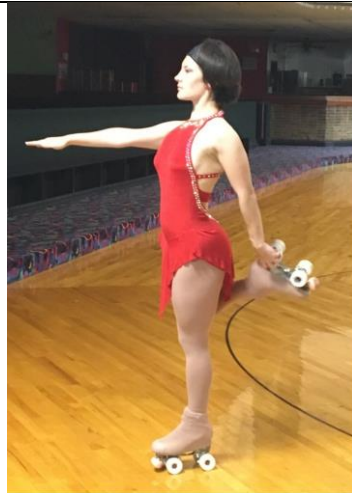
Brazos: uno detrás y otro delante es posición que simule un tornillo.



Pierna libre cruzada por delante o por detrás debajo de la línea de la rodilla (piruetas).



Ruedas sujetadas por una mano.



Pierna libre alta estirada lateral o hacia adelante (al menos un ángulo de 45 grados desde la vertical).

