

# REGLAMENTO – NIVEL INTERNACIONAL

## PATINAJE ARTÍSTICO 2016

### CONTENIDO

1.	GENERALIDADES.....	3
	• CATEGORÍAS Y EDADES .....	3
	• INSCRIPCIONES .....	3
	• PREMIACIONES.....	3
	• MÚSICA.....	3
	• PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN.....	4
	• CALENTAMIENTO .....	4
2.	FIGURAS.....	4
	• SORTEO.....	5
	• NÚMERO DE EJECUCIONES .....	5
3.	LIBRE.....	5
	• PROGRAMA CORTO CATEGORÍA INFANTIL .....	5
	• PROGRAMA CORTO CATEGORÍAS CADETES, JUVENIL, JUNIOR, SENIOR.....	6
	• LOS ELEMENTOS DEBEN SER EJECUTADOS EN ESTE ORDEN.....	6
	• GENERAL.....	6
	• PROGRAMA LARGO BIEN BALANCEADO .....	7
	• PROGRAMA LARGO JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR .....	8
	• PROGRAMA LARGO CADETES.....	8
	• PROGRAMA LARGO INFANTIL .....	8
	• PROGRAMA ÚNICO MINI INFANTIL .....	10
	• TOE-LOOP (MAPES) .....	11
	• LUTZ.....	11
4.	PAREJAS.....	11
	• CATEGORÍAS .....	11
	• GENERAL PROGRAMA CORTO.....	11



•	PROGRAMA CORTO SENIOR .....	12
•	PROGRAMA CORTO JUNIOR .....	12
•	PROGRAMA CORTO JUVENIL .....	13
•	PROGRAMA CORTO CADETES.....	13
•	GENERAL PROGRAMA LARGO .....	14
•	PROGRAMA ÚNICO MINI INFANTIL .....	14
•	PROGRAMA ÚNICO INFANTIL.....	14
•	PROGRAMA LARGO SENIOR .....	15
•	PROGRAMA LARGO JUNIOR .....	15
•	PROGRAMA LARGO JUVENIL .....	16
•	PROGRAMA LARGO CADETES.....	16
5.	DANZA PAREJA .....	17
•	DANZAS .....	17
•	ELEMENTOS OBLIGATORIOS DE LA STYLE DANCE .....	17
•	STYLE DANCE – GUÍAS PARA JUZGAR .....	21
•	ELEMENTOS OBLIGATORIOS DE LA DANZA LIBRE – JUNIOR Y SENIOR .....	23
•	JUNIOR Y SENIOR – DANZAS OBLIGATORIAS Y RITMOS PARA LA STYLE DANCE Y DANZA LIBRE .....	26
•	DANZA LIBRE –MINI INFANTIL, INFANTIL, CADETES Y JUVENIL.....	26
•	DANZA LIBRE MINI INFANTIL E INFANTIL .....	27
•	DANZA LIBRE CADETES Y JUVENIL .....	27
6.	SOLO DANZA.....	27
•	DANZAS .....	28
•	ELEMENTOS OBLIGATORIOS STYLE DANCE .....	28
•	STYLE DANCE – GUÍAS PARA JUZGAR .....	30
•	ELEMENTOS OBLIGATORIOS DE DANZA LIBRE .....	31
•	JUNIOR Y SENIOR – DANZAS OBLIGATORIAS Y RITMOS PARA LA STYLE DANCE Y DANZA LIBRE.....	34
•	DANZA LIBRE – INFANTIL Y MINI INFANTIL .....	34
•	DANZA LIBRE – CADETES Y JUVENIL .....	35
7.	SHOW Y PRECISIÓN .....	35
•	CATEGORÍAS.....	35
•	REGLAMENTO.....	35
•	FIGURAS.....	36
•	GENERAL .....	36
•	DANZAS OBLIGATORIAS PAREJA / SOLO .....	36



• <i>STYLE DANCE PAREJA</i> .....	36
• <i>DANZAS LIBRE PAREJA</i> .....	37
• <i>STYLE DANCE – SOLO DANZA</i> .....	37
• <i>DANZAS LIBRE – SOLO DANZA</i> .....	37
• <i>PATINAJE LIBRE</i> .....	38
• <i>PATINAJE PAREJA</i> .....	38
• <i>PRECISIÓN</i> .....	39
• <i>SHOW</i> .....	40

## 1. GENERALIDADES

### • **CATEGORÍAS Y EDADES**

- |                 |                         |
|-----------------|-------------------------|
| • SENIOR        | 1996 y anterior         |
| • JUNIOR        | 19 años (1997 incluido) |
| • JUVENIL       | 17 años (1999 incluido) |
| • CADETES       | 15 años (2001 incluido) |
| • INFANTIL      | 13 años (2003 incluido) |
| • MINI INFANTIL | 11 años (2005 incluido) |

### • **INSCRIPCIONES**

El campeonato nivel internacional será de naciones, las inscripciones deben ser enviadas únicamente por medio de las Federaciones.

Será permitido 3 deportistas por país por categoría por modalidad.

### • **PREMIACIONES**

Si un podio está compuesto por 3 deportistas/parejas del mismo país, se premiará el cuarto puesto como medalla de bronce para evitar que un podio esté compuesto por deportistas de un mismo país.

### • **MÚSICA**

Cada Federación nacional debe entregar la música de su delegación en una USB (en mp3, mp4, etc.). El nombre de cada archivo debe ser: Nombre del Patinador\_Apellido del Patinador\_Categoría (junior/senior) \_Modalidad (libre, pareja, danza) \_Programa (corto/largo/style dance/danza libre). Para show y precisión el nombre del grupo y el título del show.

- **PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN**

El valor de las puntuaciones asignadas para las competiciones de patinaje artístico sobre ruedas es el siguiente:

0.0	No patinado	5.0 - 5.9	Promedio
0.1 - 0.9	Extremadamente malo	6.0 - 6.9	Satisfactorio
1.0 - 1.9	Muy pobre	7.0 - 7.9	Bueno
2.0 - 2.9	Pobre	8.0 - 8.9	Muy bueno
3.0 - 3.9	Defectuoso	9.0 - 9.9	Excelente
4.0 - 4.9	Bajo promedio	10.0	Perfecto

- **CALENTAMIENTO**

Seguiremos las reglas del Comité Técnico de Artístico de FIRS.

## 2. FIGURAS

### **SENIOR** Todas las figuras a/b

Grupo 1	20	37	38	41
Grupo 2	21	36	39	40
Grupo 3	22	37	38	41
Grupo 4	23	36	39	40

### **JUNIOR** Todas las figuras a/b

Grupo 1	20	37	31	40
Grupo 2	21	36	38	40
Grupo 3	22	37	31	40
Grupo 4	23	36	38	40

### **JUVENIL**

Grupo 1	20 a/b	33 a/b	16	36 a/b
Grupo 2	21 a/b	32 a/b	17	29 a/b
Grupo 3	22 a/b	33 a/b	17	36 a/b
Grupo 4	23 a/b	32 a/b	30 a/b	29 a/b

### **CADETES**



Grupo 1	13	19 a/b	15	20 a/b
Grupo 2	18 a/b	21 a/b	30 a/b	28 a/b
Grupo 3	19 a/b	22 a/b	16	28 a/b
Grupo 4	13	18 a/b	30 a/b	23 a/b

### **INFANTIL**

Grupo 1	11	15	18 a/b	23 a/b
Grupo 2	10	19 a/b	22 a/b	30 a/b

### **MINI INFANTIL**

Grupo 1	8a/b	11	14
Grupo 2	9a/b	10	14

### ● **SORTEO**

15 días antes del inicio del evento, un miembro de la Confederación Panamericana hará el sorteo de los grupos de las figuras obligatorias para todas las categorías.

### ● **NÚMERO DE EJECUCIONES**

- Mini Infantil, infantil, cadetes y juvenil realizarán dos ejecuciones de cada figura incluido bucles.
- Junior y senior realizarán 3 recorridos de todas las figuras menos párrafos de doble tres y párrafo de bracket donde realizarán dos.

## **3. LIBRE**

Está permitido usar música vocalizada.

Para el campeonato panamericano del 2018, que será clasificatorio para los Juegos Panamericanos 2019, se realizará la competencia de libre en categoría abierta con el reglamento junior del año en curso.

### ● **PROGRAMA CORTO CATEGORÍA INFANTIL**

**Duración:** 2.15 min +/- 5 sec.

Los elementos a ser patinados:

- Axel – debe ser sencillo
- Salto picado – Puede ser sencillo o doble
- Combinación de saltos – Mínimo tres (3) saltos, máximo cinco (5) saltos sencillos o dobles, incluir un salto con dos (2) revoluciones, no se permiten doble axel ni saltos triples.



- Giro sencillo – No giros clase A
- Combinación de giros – Dos (2) o tres (3) posiciones con o sin cambio de pie (debe incluir un sit spin, cualquier filo). Mínimo tres (3) revoluciones en cada posición, no broken ankle. La entrada y salida opcional. No puede incluir giros clase A.
- Secuencia de pasos – Según el Comité Técnico de Artístico de FIRS del año en curso.

- **PROGRAMA CORTO CATEGORÍAS CADETES, JUVENIL, JUNIOR, SENIOR**

Duración: 2.15 min +/- 5 sec.

Los elementos a ser patinados:

- Axel – Puede ser sencillo, doble o triple.
- Salto picado – Puede ser sencillo, doble o triple.
- Combinación de saltos – Mínimo tres (3) saltos, máximo cinco (5) saltos, incluir un salto con dos (2) revoluciones o más.
- Giro sencillo – Senior y junior clase A, juvenil y cadetes clase A, B o C.
- Combinación de giros – Dos (2) o tres (3) posiciones con o sin cambio de pie (debe incluir un sitspin, cualquier filo). Mínimo tres (3) revoluciones en cada posición. La entrada y salida opcional.
- Secuencia de pasos – Según el Comité Técnico de Artístico de FIRS del año en curso.

- **LOS ELEMENTOS DEBEN SER EJECUTADOS EN ESTE ORDEN**

Esta regla es para todos los programas cortos.

1. Elemento de salto (combinación, axel o salto picado).
2. Elemento de salto (combinación, axel o salto picado).
3. Elemento de giro (sencillo o combinación de giros).
4. Elemento de salto (combinación, axel o salto picado).
5. Secuencia de pasos.
6. Elemento de giro (sencillo o combinación de giros).

- **GENERAL**

- No hay diferencia entre el salto mapes y toewalley, solo se tomará como toe loop.
- Todos los elementos anteriores deben ser ejecutados. Un elemento no intentado tendrá una penalidad de 0.5 en la nota A.
- Elementos adicionales no pueden ser ejecutados. Cada elemento adicional intentado tendrá una penalidad de 0.5 en la nota B sin crédito en la nota A.
- Estos elementos no pueden repetirse.
- Cualquier giro individual con más de una posición tendrá una deducción de 0.5 en la nota A.



- Cualquier combinación de giros con más de 3 posiciones tendrá una deducción de 0.5 en la nota A.
- Cualquier combinación de saltos con más de cinco (5) saltos tendrá una deducción de 0.5 en la nota A.
- La no realización de los elementos en el orden solicitado tendrá una penalidad de 0.5 en la nota B.
- El camel broken no está permitido en mini infantil, infantil, cadetes y juvenil en ningún programa.
- En el programa corto los jueces le darán a un toe loop mal ejecutado el valor mínimo de 0.6 en la nota A y el juez árbitro penalizará la mala ejecución del elemento con una deducción de 0.5 en la nota A, esto se refiere igualmente a la combinación.
- En el programa corto, todos los giros ejecutados con ganchos (entrada, cambio de posición o cambio de pie) del pie utilizado ("pumping") serán considerados como un giro de calidad pobre. Un giro realizado de esta manera tendrá una penalización de 0.3 en la nota A dada por el juez árbitro por cada giro ejecutado de esta manera.
- Si el patinador se cae durante el travel, el giro (individual y combinado) se considerará como un intento. No se puede repetir porque sería considerado un elemento adicional. Penalización de 0.5 en la nota B, sin crédito en la nota A.
- Si un patinador se cae durante la combinación de saltos, se levanta y lo continúa, este salto será considerado como elemento extra. Si hay un "step out" entre los saltos, la combinación no tendrá valor, pero la penalización de elemento adicional no será aplicada. Si tres (3) saltos son presentados correctamente en combinación antes de una caída o antes de un "step out", la combinación será considerada ejecutada. (step out se refiere a interrumpir la combinación con un tres o apoyo del otro pie). Penalización 0.5 en la nota B, sin crédito en la nota A.
- Está permitido hacer movimientos acrobáticos (mortales, vuelta estrella, etc.) una vez tanto en programa corto como largo.
- Saltos dobles y triples: si un patinador present un salto tres veces, uno de estos debe ser en combinación.

#### **Caídas (programa corto y largo):**

Una caída que lleva a una penalidad es la que más del 50% del peso del cuerpo es soportado por alguna parte de cuerpo además de los patines, será penalizado con 0.2 en la nota B en cada ocasión.

#### **PROGRAMA LARGO BIEN BALANCEADO**

- Un salto de la misma clase (tipo y rotación) con la excepción de los saltos de una rotación o menos, no se puede realizar más de tres (3) veces en todo el programa. Si el patinador realiza el mismo salto (tipo y rotación) más de tres (3) veces, se aplicará una deducción de 0.3 de la nota A. Si lo realiza tres (3) veces, uno de ellos debe estar en combinación.
- Todas las combinaciones de saltos que se realicen deben ser diferentes. Si el patinador realiza la misma combinación de saltos más de una vez, se aplicará una deducción de 0.3 de la nota A.



- Debe haber al menos dos (2) giros, uno de los cuales debe ser combinado. Si el patinador no realiza una combinación de giros, se aplicará una deducción de 0.5 de la nota A. Si el patinador realiza menos de dos giros, se aplicará una deducción de 0.5 de la nota A.
- Dos de los giros del programa largo deben estar igualmente distribuidos por todo el programa, esto significa que entre dos (2) giros en el programa largo DEBE haber mínimo otros dos (2) elementos diferentes (mínimo una secuencia de pasos Y un salto o combinación de saltos). Una penalización de 0.5 en general será aplicada en la nota B para un programa que no está bien balanceado.
- Todos los giros realizados con movimientos adicionales (entrada, cambio de posición, cambio de pie) del pie de base ("pumping") será considerado como un giro de baja calidad, por lo tanto, cualquier giro ejecutado de esta manera serán penalizados con 0.3 en la nota A echa por el juez árbitro, para cada giro ejecutado de esta manera.

### ● **PROGRAMA LARGO JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR**

**Programa largo:** 4 min. +/- 10 seg. Reglas FIRS artístico.

- En el programa largo de patinaje libre, los patinadores deben incluir por lo menos dos secuencias de pasos diferentes: diagonal, circular o en serpentina. Por cada secuencia de pasos que no realicen se deducirá 0.5 de la nota A.
- Solo para la categoría juvenil: en el programa debe haber mínimo un toe loop sencillo, doble o triple, ejecutado como un salto sencillo o combinado. Una deducción de 0.2 de la nota A será dada por el juez árbitro por un toe loop abierto.

### ● **PROGRAMA LARGO CADETES**

**Programa largo:** 3.30 min. +/- 10 seg. Reglas FIRS artístico.

- Será posible incluir máximo 6 elementos de saltos. Elemento de salto es un salto individual o combinación. Ejemplo: doble lutz - rittberger - doble toe loop como combinación es un elemento de salto y doble flip es un elemento de salto también.
- Combinación de Saltos: es una serie de dos o más saltos donde el filo de aterrizaje del primer salto es el filo de despegue del segundo, etc.
- En el programa largo el patinador debe incluir al menos una secuencia de pasos ya sea diagonal, circular o serpentina. La secuencia de pasos no ejecutada tendrá una deducción de 0.5 en la nota A.
- En el programa debe haber mínimo un toe loop sencillo, doble o triple, ejecutado como un salto sencillo o combinado. Una deducción de 0.2 de la nota A será dada por el juez árbitro por un toe loop abierto.

### ● **PROGRAMA LARGO INFANTIL**

**Programa largo:** 3.00 minutos +/- 10 seg.



Solo pueden incluir:

#### **Saltos:**

- Máximo salto de 2 revoluciones (no doble axel ni triples).
- Un total de doce (12) saltos estará permitido, se pueden ejecutar máximo dos combinaciones de 2 a 5 saltos (en una combinación cada salto cuenta, por ejemplo, axel + loop + doble toe loop son 3 saltos).
- En el programa largo, se debe presentar un elemento toe loop y un elemento lutz simple o doble, solo o combinado. La no presentación del elemento llevará a un descuento de 0.5 en la nota A. Una deducción de 0.2 en la nota A, será hecha por el referee por un toe loop abierto y por cada lutz que se realice en filo incorrecto, además tomará el valor de un flip.

#### **Giros:**

- Pueden ejecutar máximo tres (3) giros.
  - Giros arriba.
  - Sit spins.
  - Cualquier giro camel (no broken ankle).
- Combinación de giros es libre con giros de la lista anterior.
- Obligatorio incluir un sit spin individual o en combinación, si es combinado solo puede incluir giros sentados.

#### **Trabajo de pie:**

Debe haber una secuencia de pasos (círculo, línea/diagonal o serpentina) y debe incluir:

- Tres (3) brackets consecutivos.
- Un "paso bucle" (doble tres con la pierna libre envuelta). Una buena ejecución de la pierna envuelta recibirá un bono de 0.2 en la nota A dada por el juez árbitro.
- Mínimo un counter o rocker.
- Debe incluir una secuencia de espirales (arabescos) con mínimo dos posiciones, utilizando plenamente el eje largo de la superficie de pista y mínimo la mitad del eje corto. El patrón debe ser de serpentina con al menos dos curvas pronunciadas, si el patrón no cumple con lo anterior habrá una deducción de 0.2 en la nota A dada por el juez árbitro. Extrema flexibilidad controlada (la posición de la pierna libre más de 150° desde el suelo mantenida durante al menos dos (2) segundos), al menos en una posición serán premiados con una bonificación de 0.2 en la nota A, por el juez árbitro.

Recuerde que el programa debe seguir la regla del programa bien balanceado.

Por favor note: elementos extras no recibirán crédito por los jueces y habrá una deducción de 0.5 en la nota B dada por el juez árbitro. Cada elemento no intentado tendrá una deducción de 0.5 en la nota A dada por el juez árbitro.



## ● **PROGRAMA ÚNICO MINI INFANTIL**

**Programa único:** 2.30 +/- 10 segundos.

Solo puede incluir:

### **Salto:**

- Máximo saltos de una revolución + axel, doble toe loop y doble salchow.
- Un total de diez (10) saltos son permitidos, se pueden ejecutar máximo dos combinaciones de 2 a 5 saltos (en una combinación cada salto cuenta, por ejemplo, axel loop doble mapes son 3 saltos).
- En el programa, se debe presentar un elemento toe loop simple o doble y un elemento lutz simple, solo o combinado, la no presentación del elemento llevara descuento de 0.5 (cinco décimas) de la nota A. Una deducción de 0.2 (dos décimas) en la nota A, será hecha por el referee por un toe loop abierto y por cada lutz que se realice en filo incorrecto, además tomará el valor de un flip.

### **Giros:**

- Puede ejecutar máximo tres (3) giros:
  - Giros arriba.
  - Sit spins.
  - Camel (no broken ankle, no heel, no invertido).
- Combinación de giros son libres de los giros mencionados anteriormente.
- Es obligatorio incluir un giro arriba individual o en combinación, si es combinado solo puede tener giros arriba.

### **Trabajo de pie:**

Debe haber una secuencia de pasos (círculo, línea/diagonal o serpentina) debe incluir:

- Tres (3) brackets consecutivos.
- Y un "paso bucle" (doble tres con la pierna libre envuelta). Una buena ejecución de la pierna envuelta recibirá un BONO de 0.2 en la nota A dada por el juez árbitro.
- Debe incluir una secuencia de espirales (arabescos) con mínimo dos posiciones, utilizando plenamente el eje largo de la superficie de pista y mínimo la mitad del eje corto. El patrón debe ser de serpentina con al menos dos curvas pronunciadas, si el patrón no cumple con lo anterior habrá una deducción de 0.2 en la nota A dada por el juez árbitro. Extrema flexibilidad controlada (la posición de la pierna libre más de 150° desde el suelo mantenida durante al menos dos (2) segundos), al menos en una posición serán premiados con una bonificación de 0.2 en la nota A, por el Juez Árbitro.

Recuerde: el programa debe seguir la regla del programa bien balanceado.

Por favor note: elementos extras no recibirán crédito por los jueces y habrá una deducción de 0.5 en la nota B dada por el Juez Árbitro. Cada elemento no intentado tendrá una deducción de 0.5 en la nota A dada por el Juez Árbitro.



- **TOE-LOOP (MAPES)**

La **BUENA** ejecución del elemento:

Un Toe Loop (Mapes) realizado con un giro del freno de máximo un cuarto de rotación o menos, mientras que el pie de apoyo esté en el piso y la posición del cuerpo está girada máximo un cuarto sin abrir el brazo/hombro izquierdo, será calificado con su valor completo y será considerado bien ejecutado.

La ejecución **JUSTA** del elemento:

Un Toe Loop (Mapes) realizado con un giro del freno de más de un cuarto de rotación, mientras que el pie de apoyo esté en el piso y la posición del cuerpo está girada máximo un cuarto sin abrir el brazo/hombro izquierdo, será calificado con la mitad de su valor.

La **MALA** ejecución del elemento (Toe Loop abierto):

Un Toe Loop (Mapes) realizado con un giro del freno de más de un cuarto de rotación, mientras que el pie de apoyo esté en el piso y la posición del cuerpo está girada más de un cuarto y el brazo/hombro izquierdo está abierto.

- **LUTZ**

En las Categorías Mini Infantil e Infantil el salto Lutz será considerado como tal, cuando el filo y la inclinación sean en externo atrás antes de realizar el pique. El pique es el momento en que el freno toca la pista de patinaje. Por cada error de este tipo cometido (filo e inclinación incorrecto), se realizará una penalización de 0.2 (dos décimas) en la nota A por el árbitro y el salto tomará el valor del flip.

## **4. PAREJAS**

- **CATEGORÍAS**

- La categoría la define la edad del mayor.

- **GENERAL PROGRAMA CORTO**

- Está permitido usar música vocalizada.
- Los elementos pueden ser patinados en cualquier orden.
- No se pueden ejecutar elementos adicionales.
- Los elementos mencionados no se pueden repetir. Cada elemento adicional tendrá una penalidad de 0.5 en la nota B sin crédito en la nota A.
- Un elemento exigido no intentado tendrá una penalidad de 0.5 de la nota A.
- Una elevación de una posición con más de cuatro (4) rotaciones tendrá una deducción de 0.5 en la nota A.



- Programa corto una combinación de elevaciones con más de ocho (8) rotaciones tendrá una deducción de 0.5 en la nota A.
- Para programas largos por la elevación de una posición con más de 4 rotaciones o por la elevación combinada con más de 12 rotaciones para junior y senior y 8 rotaciones para juvenil, cadetes, infantil, tendrá una deducción de 0.5 en la nota A.
- Se impondrá una penalización de 0.5 en la nota B sin crédito en la nota A por cada elevación adicional.

#### ***Caídas programas cortos y largos:***

Una caída que lleva a una penalidad es la que más del 50% del peso del cuerpo es soportado por alguna parte de cuerpo además de los patines, será penalizado con 0.2 en la nota B en cada ocasión. La caída de ambos patinadores tendrá una penalización de 0.3 en la nota B.

### ● **PROGRAMA CORTO SENIOR**

**Programa corto:** 2.45 min. +/- 5 seg. – Reglas FIRS artístico.

- Espiral de la muerte – cualquier filo – mínimo una rotación.
- Giro de contacto – cualquier combinación, cada cambio de posición debe mantenerse por al menos dos rotaciones. El cambio de una posición a otra no cuenta como rotación.
- Una elevación de una posición – Máximo cuatro (4) rotaciones del hombre. Movimientos tipo adagio al final de la elevación no está permitido.
- Una combinación de elevaciones – Máximo tres (3) posiciones. No más de ocho (8) rotaciones del hombre desde el despegue hasta el aterrizaje de la elevación. Todas las elevaciones de la mujer deben ser reconocidas. Movimientos tipo adagio al final de la elevación no está permitido.
- Un salto sombra – No combinación. Debe ser un salto reconocido.
- Un giro sombra – No combinación. Debe ser reconocido. Mínimo tres (3) rotaciones.
- Una secuencia de pasos – Según reglamento del Comité Técnico de Artístico de FIRS del año en curso.
- Un salto lanzado o twist – En la elevación twist, inmediatamente después del despegue la mujer puede intentar ya sea una extensión completa o un split complete antes de rotar: este último recibirá más crédito. En el aterrizaje ambos patinadores pueden estar rodando hacia atrás o puede ser en posición frontal: esta última recibirá más crédito.

### ● **PROGRAMA CORTO JUNIOR**

**Programa corto:** 2.30 min. +/- 5 seg. – Reglas FIRS artístico.

- Espiral de la muerte. En cualquier filo, al menos una vuelta, contando desde que el hombre está en posición y con la cadera a la altura de la rodilla.



- Giro de contacto. Cualquier combinación. Cada posición del giro se mantendrá durante al menos dos vueltas. El cambio de una posición a otra no cuenta como una rotación.
- Dos diferentes elevaciones de una posición. Máximo cuatro (4) rotaciones del hombre. Los movimientos tipo adagio al final de la elevación no están permitidos.
- Un salto sombra. No combinación; debe ser un salto reconocido.
- Un giro sombra. No combinado o giro de cambio; debe ser un giro reconocido. Mínimo tres (3) revoluciones. Cualquier Giro Sombra con más de una (1) posición recibirá una penalización de 0.5 en la nota A.
- Una secuencia de trabajo de pies. Trabajo de pies avanzado según reglamento CIPA.
- Un salto lanzado o twist.

### ● **PROGRAMA CORTO JUVENIL**

**Programa corto:** 2.15 min. +/- 5 seg.

- Espiral de la muerte – Adelante interno o atrás externo – mínimo una rotación, contando desde que el hombre está en posición y con la cadera a la altura de la rodilla.
- Giro de contacto – Pull around camel, entrada libre.
- Elevación de una posición – Press Lift. Mínimo tres (3), máximo cuatro (4) rotaciones del hombre. Movimientos tipo adagio al final de la elevación no están permitidos.
- Un salto sombra – Doble toeloop.
- Un giro sombra – Camel atrás externo preparado con secuencias de tres. Mínimo tres (3) rotaciones.
- Una secuencia de pasos – Según reglamento del Comité Técnico de Artístico de FIRS del año en curso.
- Un salto lanzado – Doble salchow o doble rittberger.

### ● **PROGRAMA CORTO CADETES**

**Programa corto:** 2.15 min. +/- 5 seg.

- Espiral de la muerte – atrás externo – mínimo una rotación.
- Giro de contacto – hazel spin.
- Elevación de una posición – Flip lift reversed posición split. Mínimo tres (3) máximo cuatro (4) rotaciones del hombre. Movimientos tipo adagio al final de la elevación no están permitidos.
- Un salto sombra – doble salchow o doble toe loop.
- Un giro sombra – sit spin atrás interno preparado con secuencias de tres. Mínimo tres (3) rotaciones.
- Una secuencia de pasos – según reglamento del Comité Técnico de Artístico de FIRS del año en curso.
- Un salto lanzado – Axel paulsen.

- **GENERAL PROGRAMA LARGO**

- Se impondrá una penalización de 0.5 en la nota B sin crédito en la nota A por cada elevación adicional, por la elevación de una posición o combinada con más de las rotaciones permitidas.
- Cada elemento obligatorio no incluido tendrá una penalización de 0.5 en la Nota A.
- Cada caída, un patinador 0.2 en la nota B, dos patinadores 0.3 en la nota B.

- **PROGRAMA ÚNICO MINI INFANTIL**

**Programa corto:** 2.30 min. +/- 10 seg.

- Salto individual (lado a lado) de una rotación más Axel, doble toe loop y doble salchow.
- Giro individual arriba o sentado en cualquier filo, camel externo atrás o adelante y combinación entre ellos (lado a lado).
- Salto lanzado de una rotación.
- Giro de contacto arriba, sentado, hazel y en combinación entre ellos.
- Espirales (ángel camel) atrás externo.
- Elevaciones no son permitidas.
- Un trabajo de pie en círculo.

Cada elemento no incluido 0.5 en la nota A.

Cada caída, un patinador 0.2 en la nota B, dos patinadores 0.3 en la nota B.

- **PROGRAMA ÚNICO INFANTIL**

**Programa corto:** 3.00 min. +/- 10 seg.

- Salto individual (lado a lado) máximo doble.
- Máximo tres (3) combinaciones de 2 a 5 saltos de la lista anterior.
- Giro individual arriba o sentado en cualquier filo, camel externo atrás o adelante y combinación entre ellos (lado a lado).
- Salto lanzado simple más axel y doble salchow.
- Giro de contacto arriba, sentado, hazel, y camel en posición kilian, cara a cara, posición arabesco y en combinación entre ellos.
- Espirales de la muerte (ángel camel) atrás externo.
- Elevación: lift Axel/flip/lutz en todas las posiciones y todas las elevaciones done la pelvis de la mujer no esté sobre la cabeza del hombre. Máximo dos (2) elevaciones



también en combinación. Cada combinación no debe exceder ocho (8) rotaciones del hombre. No se permiten movimientos coreográficos a la salida.

- Un trabajo de pie avanzado en serpentina.

Cada elemento no incluido 0.5 en la nota A.

Cada elevación adicional o elevaciones de más de ocho rotaciones 0.5 en la nota B sin crédito en la nota A.

Cada caída, un patinador 0.2 en la nota B, dos patinadores 0.3 en la nota B.

## ● **PROGRAMA LARGO SENIOR**

**Programa largo:** 4.30 min. +/- 10 seg – Reglas CIPA.

- La pareja no puede hacer más de tres (3) elevaciones en el programa. Al menos una (1) de las elevaciones debe ser de una posición sin exceder cuatro (4) rotaciones. La combinación de elevaciones no puede exceder doce (12) rotaciones.
- La pareja debe incluir dos espirales de la muerte, uno interno y uno externo.
- La pareja puede ejecutar máximo un (1) salto twist.
- La pareja puede ejecutar máximo dos (2) saltos lanzados.
- La pareja puede ejecutar dos (2) saltos en sombra (sencillos o combinados).
- La pareja puede ejecutar máximo dos (2) giros de contacto.
- La pareja puede ejecutar máximo dos (2) giros en sombra (una posición o combinación).
- La pareja debe incluir una sucesión de pasos diagonal, circular o en serpentina.

## ● **PROGRAMA LARGO JUNIOR**

**Programa largo:** 4.00 min. +/- 10 seg – Reglas CIPA.

- La pareja no puede realizar más de dos (2) elevaciones en un programa. Al menos una (1) de las elevaciones debe ser de una posición sin exceder cuatro (4) rotaciones. La combinación no debe exceder doce (12) rotaciones.
- La pareja debe incluir mínimo un espiral de la muerte de cualquier filo. La pareja puede ejecutar máximo dos (2) espirales de la muerte. Si deciden hacer dos (2), deben ser diferentes.
- La pareja puede ejecutar máximo un (1) salto twist.
- La pareja puede ejecutar máximo dos (2) saltos lanzados.
- La pareja puede ejecutar dos (2) saltos en sombra (sencillos o combinados).
- La pareja puede ejecutar máximo dos (2) giros de contacto.
- La pareja puede ejecutar máximo dos (2) giros en sombra (una posición o combinación).
- La pareja debe incluir una sucesión de pasos diagonal, circular o en serpentina.



- **PROGRAMA LARGO JUVENIL**

**Programa largo:** 3.30 min. +/- 10 seg.

- Máximo dos elevaciones (sencilla o en combinación), no está permitido reverse cartwheel (todo tipo), y elevaciones donde la mujer en el despegue hace un giro con la cabeza hacia abajo, como Spin Pancake y similares. Cada combinación no puede exceder ocho (8) rotaciones del hombre, sin embargo, elevaciones sencillas no pueden exceder cuatro (4) rotaciones. Movimientos coreográficos están permitidos al final de la elevación.
- Puede ejecutar saltos lanzados con dos (2) rotaciones y también doble axel.
- Debe incluir una secuencia de pasos ya sea diagonal, circular y serpentina.
- Debe ejecutar un salto simple o salto lanzado preparado desde un trabajo de pie con movimientos coreográficos. En ambos casos el último paso debe ser con el pie que inicia el salto sencillo o lanzado.
- Debe realizar mínimo un espiral de la muerte, elección libre.
- Los demás elementos son libres. Recuerde que la categoría juvenil no puede realizar giro broken.

- **PROGRAMA LARGO CADETES**

**Programa largo:** 3.30 min. +/- 10 seg.

- Máximo dos elevaciones (sencilla o en combinación), seleccionada de elevaciones que no van por encima de la cabeza como axel, flip reversed posición split, elevaciones alrededor de la espalda, etc. Cada combinación no puede exceder ocho (8) rotaciones del hombre, sin embargo, elevaciones sencillas no pueden exceder cuatro (4) rotaciones. Movimientos coreográficos no están permitidos al final de la elevación.
- Puede ejecutar saltos lanzados máximo dos (2) rotaciones.
- Debe incluir una secuencia de pasos ya sea diagonal, circular y serpentina.
- Debe ejecutar un salto simple o salto lanzado preparado desde un trabajo de pie con movimientos coreográficos. En ambos casos el último paso debe ser con el pie que inicia el salto sencillo o lanzado.
- Puede ejecutar giros individuales, sencillos o combinados, elección libre (no broken).
- Puede ejecutar giros de contacto, sencillos o combinados, elección libre. Prohibidos giros imposibles (de todo tipo) y giros alrededor de la cabeza en camel con la mujer en posición invertida.
- Puede ejecutar saltos individuales, sencillos o combinados, elección libre.
- Debe ejecutar mínimo un espiral de la muerte, elección libre.
- Recuerde que la categoría Cadetes no puede realizar giro broken.

## 5. DANZA PAREJA

- **DANZAS**

PAREJA	2016
<b>Mini Infantil</b>	City Blues
	Olympic Foxtrot
Danza libre	2.00 min
<b>Infantil</b>	Country Polka
	Swing Foxtrot
Danza Libre	2.30 min +/- 10
<b>Cadetes</b>	Tudor Waltz
	Siesta Tango
Danza Libre	3.00 min +/- 10
<b>Juvenil</b>	Kilian
	Keats Foxtrot
Danza Libre	3.00 min +/- 10
<b>Junior</b>	Flirtation Waltz
Style Dance	2.40 +/- 10. Swing Medley
Danza libre	3.30 +/- 10
<b>Senior</b>	Starlight Waltz
Style Dance	2.40 +/- 10. Swing Medley
Danza libre	3.30 +/- 10

- **ELEMENTOS OBLIGATORIOS DE LA STYLE DANCE**

**El primer elemento obligatorio ejecutado será el evaluado por los jueces como el elemento obligatorio requerido para el año en curso.**

- 1. UN (1) PATRÓN DE UNA SECUENCIA DE DANZA (DANZA OBLIGATORIA)**

Este elemento consiste en una (1) secuencia de una danza obligatoria seleccionada cada año por el Comité Técnico de Artístico de FIRS que cubra toda la superficie de la pista, o dos (2) secuencias de una danza obligatoria que cubre la mitad de la superficie de la pista.

### Reglas generales:

- Debe adherirse al diagrama/patrón dado por el Comité Técnico de Artístico de FIRS.
- El BPM (beats por minuto) de la pieza musical seleccionada para la secuencia de Danza Obligatoria insertada en la Style Dance, puede variar de la requerida dentro de un rango de +2/-2 BPM.

Por ejemplo: en danzas obligatorias con un tempo requerido de 100 BPM, el número de beats puede ser, por toda la pieza, de 98 a 102 BPM.

Es obligatorio presentar antes de la competencia de danza, una certificación de un profesor de música que confirma:

1. Los ritmos utilizados.
  2. El número de BPM de la(s) secuencia(s) de Danza Obligatoria.  
En el caso de que no se respeten estas normas, el Comité Técnico de Artístico de FIRS dará una penalización de 1.0 en la marca A.
- Debe comenzar con el paso 1 (uno) del patrón de la danza ubicado a la izquierda de los jueces (o según lo requerido anualmente por el Comité Técnico de Artístico de FIRS) y terminar con el primer paso de la danza (paso 1) exigido por las reglas.
  - Debe mantener los mismos pasos/posiciones reconocidas\*/agarres de la danza, respetando el tiempo requerido de cada paso con la posibilidad de incluir movimientos coreográficos de la parte inferior/superior del cuerpo para hacer la ejecución de la danza más relevante al ritmo requerido, mientras se respetan las reglas de las descripciones de la danza (ver reglas de las danzas obligatorias) y sin cambiar la naturaleza de los pasos/movimientos/agarres requeridos.

\* **Una posición reconocida** se define por el agarre del brazo/mano derecho del hombre con respecto a la mujer (o por el brazo/mano izquierdo del hombre para posición Reverse Kilian), y por la posición de los patinadores con respecto al otro. Las posiciones reconocidas y agarres requeridos por las reglas pueden incluir movimientos de la parte superior del cuerpo (con el brazo libre del agarre) para que la ejecución sea más relevante al ritmo requerido mientras se respetan las reglas de las descripciones de las danzas (ver las reglas de danza obligatoria) y sin cambiar la naturaleza de los pasos/movimientos/agarres requeridos.

## 2. UNA (1) SECUENCIA DE PASOS SIN AGARRE

La línea de base será seleccionada cada año por el Comité Técnico de Artístico de FIRS y debe ejecutarse ya sea:

- A través del eje largo.
- Diagonal.

#### **Reglas generales:**

- Durante la ejecución de la secuencia de pasos, los patinadores deben realizar un alto nivel de dificultad técnica que demuestre su capacidad, expresándolo con fluidez y variedad, con el tempo y el ritmo de la música seleccionada.
- Es obligatorio empezar este elemento de una posición parada. NOTA: si un patinador para antes del elemento por una duración menor a 3 segundos, esto cumplirá el requerimiento de empezar de una posición parada.
- Cada patinador debe ejecutar mínimo dos (2) giros\*\* diferentes.
- Los pasos deben cubrir al menos el 80% de la longitud de la superficie de la pista.
- La distancia entre los patinadores durante la secuencia de pasos no debe ser mayor a cuatro (4) metros.
- La distancia máxima permitida del patinador de la línea base no puede ser mayor a cuatro (4) metros a cada lado durante toda la secuencia.
- Las paradas nos son permitidas durante la ejecución de este elemento.

\*\* **Giros:** un giro se define como todas las siguientes dificultades técnicas que incluyen un cambio de sentido del patinaje: tres, doble tres o twizzles, brackets, bucles, rockers, counters, mohawks, mohawks invertidos, etc.

### **3. UNA (1) SECUENCIA DE PASOS CON AGARRE**

La línea de base será seleccionada cada año por el Comité Técnico de Artístico de FIRS y debe ejecutarse ya sea:

- Circular en sentido horario.
- Circular en sentido anti horario.
- Serpentina.
- Diagonal.

#### **Reglas generales:**

- Durante la ejecución de esta secuencia de pasos, los patinadores deben realizar un alto nivel de dificultad técnica que demuestre su capacidad expresándolo con fluidez y variedad, con el tempo y el ritmo de la música seleccionada.
- La pareja debe realizar un mínimo dos (2) posiciones de danza reconocidas\* diferentes.
- Soltar el contacto sólo está permitido para los cambios rápidos de agarre/posición.
- Cada patinador debe ejecutar mínimo dos (2) giros\*\* diferentes.
- Las paradas nos son permitidas durante la ejecución de este elemento.

\* **Posiciones reconocidas de danza:** todas las posiciones descritas en las reglas del Comité Técnico de Artístico de FIRS, excepto mano en mano (vea posiciones reconocidas citadas en el primer elemento requerido).

#### 4. UNA (1) ELEVACIÓN DE DANZA

El tipo de elevación será elegida por el Comité Técnico de Artístico de FIRS anualmente, con una duración máxima de diez (10) segundos, y puede ser ejecutada:

- Posición estacionaria: una elevación donde el patinador de apoyo debe mantener una posición estacionaria durante toda la elevación, ejecutando un máximo de ½ revolución en la entrada y ½ revolución al salir de la elevación. La posición de la pareja elevada debe mantenerse estacionaria durante al menos tres (3) segundos.
- Rotacional: una elevación con rotaciones ilimitadas y con un mínimo de 1 ½ rotación.
- Combinación: posición estacionaria + rotacional, una elevación compuesta por una libre sucesión, ejecutada durante la misma elevación, de una posición estacionaria y rotacional combinadas.

#### **Reglas generales:**

- La elevación se evaluará con base en la capacidad de uno/dos patinador(es), la creatividad y fluidez de la elevación y la dificultad técnica de la entrada y la salida.
- La elevación puede durar un máximo de diez (10) segundos.
- Las manos del patinador de apoyo pueden superar la línea de su cabeza siempre y cuando las caderas del patinador elevado se mantengan por debajo de la cabeza de su pareja.
- Las caderas del patinador elevado pueden ir por encima de la cabeza del patinador de apoyo, siempre y cuando sus manos no vayan por encima de su propia cabeza.
- El patinador de apoyo podrá sostener el patín del patinador elevado el patinador elevado puede apoyarse/sentarse/acostarse en el patín del patinador de apoyo.

#### **LIMITACIONES**

**ELEVACIONES DE DANZA:** no se pueden agregar elevaciones adicionales a la requerida.

**GIRO DE DANZA:** máximo un (1) giro de danza, con agarre de mínimo dos (2) revoluciones (menos de dos (2) revoluciones no es considerado un giro). Giros con elevación no están permitidos.

**PARADAS:** una parada es considerada como tal cuando al menos un patinador para por más de tres (3) segundos hasta un máximo de ocho (8) segundos.

Un máximo de dos (2) paradas ejecutadas en el programa por un mínimo de tres (3) segundos a un máximo de ocho (8) segundos cada una, con una distancia máxima permitida de cuatro (4) metros (excluyendo el inicio y el final del programa).

Posiciones estacionarias como arrodillarse/recostarse en el piso son permitidas solo dos (2) veces durante todo el programa por un máximo de cinco (5) segundos cada una



(incluyendo la del inicio y fin del programa). Las posiciones estacionarias no son consideradas elementos de valor técnico, pero tiene valor artístico.

**Inicio y fin del programa:** los patinadores no pueden exceder ocho (8) segundos de estar detenidos.

#### **SALTOS DE DANZA (SALTO/SALTO ASISTIDO):**

- Un máximo de dos (2) saltos, cada patinador, de máximo una (1) revolución cada uno (no más de una (1) revolución en el aire).
- Un máximo de dos (2) saltos asistidos\*\*\*, de máximo una (1) revolución para el patinador que salta y media (½) revolución para el patinador de apoyo.

**\*\*\* Saltos asistidos:** un movimiento continuo de ascender y descender ejecutado por un patinador, sin suspensión en el aire del patinador ejecutando el salto. El patinador de apoyo debe ofrecer asistencia pasiva (sin sostener activamente el patinador en el aire).

Nota: los saltos no son considerados elementos de valor técnico.

#### **SEPARACIONES:**

- Son permitidas al inicio y al final del programa por un máximo de ocho (8) segundos.
- Durante la parada donde la separación máxima de ocho (8) segundos y una distancia máxima de cuatro (4) metros entre los patinadores.
- Sólo una (1) vez durante el programa mientras patinan para llevar a cabo los movimientos característicos por un máximo de ocho (8) segundos y una distancia máxima de cuatro (4) metros entre los patinadores (excepto donde está prohibido por las reglas).
- Para cambios rápidos de posición/agarre entre los patinadores durante todo el programa.

### ● **STYLE DANCE – GUÍAS PARA JUZGAR**

**En general, las siguientes guías son aplicables cuando la calidad de los que se presente es buena, de otra manera el valor DEBE disminuir.**

**Nota A (Min 2,5; Max 10,0)**

#### **Elemento obligatorio PdSQ (patrón de una secuencia de danza) 0,5-3,0**

- 0,5: patrón de una secuencia de danza no presentada o menos de la mitad ejecutado.
- 0,6 – 1,0: 40% o menos limpieza, fillos, pasos y giros con errores. Plano y 40% de agarres correctos.
- 1,1 – 1,5: 50% limpieza con dos errores mayores en fillos, pasos y giros. Generalmente plano y 50% de agarres correctos.
- 1,6 – 2,0: 60% limpieza con un error mayor en fillos, pasos o giros. Algunos planos y 60% de agarres correctos.



- 2,1 – 2,5: 80% filos, pasos y giros limpios sin errores mayores. Buenas curvas y 80% agarres correctos.
- 2,5 – 3,0: 90%-100% limpieza. Filos profundos o muy profundos y 90%-100% agarres correctos.

**Elemento obligatorio NhStSq (secuencia de pasos sin agarre) 0,5-2,0**

- 0,5: menos de  $\frac{3}{4}$  de longitud del piso.
- 0,6 – 1,0: uno o dos tipos de giros y pasos.
- 1,1 – 1,5: tres o cuatro tipos de giros y pasos en un mismo sentido, o uno o dos tipos en ambos sentidos.
- 1,6 -2,0: cinco o seis tipos de giros y pasos o tres o cuatros tipos en ambas direcciones.

**Elemento obligatorio DhStSq (secuencia de pasos con agarre) 0,5-2,0**

- 0,5: menos de  $\frac{3}{4}$  de longitud del piso.
- 0,6 – 1,0: uno o dos tipos de giros y pasos, con uno o dos agarres diferentes.
- 1,1 – 1,5: tres o cuatro tipos de giros y pasos con uno o dos agarres diferentes, o uno o dos tipos en ambos sentidos con tres o cuatro agarres diferentes.
- 1,6 -2,0: cinco o seis tipos de giros y pasos con tres o cuatro agarres diferentes en un solo sentido, o, tres o cuatro tipos en ambos sentidos con cinco o seis cambios de agarres.
- 2,1 – 2,5: cinco o seis tipos de giros y pasos en ambos sentidos con cinco o seis cambios de agarre.

PASOS Y GIROS DEBEN SER EJECUTADOS EN MIMO NÚMERO POR AMBOS PATINADORES.

**Elemento obligatorio DLf (elevación de danza) 0,5-1,0**

- Balance, seguridad, definición de la posición, dificultad si el cambio(s) de posición es requerido, musicalidad.

**Transiciones 0,5 - 2,0**

- Variedad.
- Pasos, filos, brazos, pecho, cabeza, pierna libre.
- Con la música.

**Nota B (Min 2,0; Max 10,0)**

- Coreografía / Estilo 0,5-3,0
- Interpretación / Ejecución 0,5-3,0
- Musicalidad / Timing 0,5-2,0
- Unísono / Sincronización 0,5-2,0



- **ELEMENTOS OBLIGATORIOS DE LA DANZA LIBRE – JUNIOR Y SENIOR**
- **El primer elemento obligatorio ejecutado será el evaluado por los jueces como el elemento obligatorio.**

### **1. UNA (1) SECUENCIA DE PASOS SIN AGARRE**

La línea de base será seleccionada cada año por el Comité Técnico de Artístico de FIRS y debe ejecutarse ya sea:

- A través del eje largo.
- Diagonal.

#### **Reglas generales:**

- Durante la ejecución de la secuencia de pasos, los patinadores deben realizar un alto nivel de dificultad técnica que demuestre su capacidad, expresándolo con fluidez y variedad, con el tempo y el ritmo de la música seleccionada.
- Es obligatorio empezar este elemento de una posición parada. Si un patinador para antes del elemento por una duración menor a tres (3) segundos, satisface el requerimiento de empezar de una posición parada.
- Cada patinador debe ejecutar mínimo dos (2) giros\*\* diferentes.
- Los pasos deben cubrir al menos el 80% de la longitud de la superficie de la pista.
- La distancia entre los patinadores durante la secuencia de pasos no debe ser mayor a cuatro (4) metros.
- La distancia máxima permitida del patinador de la línea base no puede ser mayor a cuatro (4) metros a cada lado durante toda la secuencia.
- Las paradas no son permitidas durante la ejecución de este elemento.

\*\* **Giros:** un giro se define como todas las siguientes dificultades técnicas que incluyen un cambio de sentido del patinaje: tres, doble tres o twizzles, brackets, bucles, rockers, counters, mohawks, mohawks invertidos, etc.

### **2. UNA (1) SECUENCIA DE PASOS CON AGARRE**

La línea de base será seleccionada cada año por el Comité Técnico de Artístico de FIRS y debe ejecutarse ya sea:

- Circular en sentido horario.
- Circular en sentido anti horario.
- Serpentina.
- Diagonal.



#### **Reglas generales:**

- Durante la ejecución de esta secuencia de pasos, los patinadores deben realizar un alto nivel de dificultad técnica que demuestra su capacidad expresándolo con fluidez y variedad, con el tempo y el ritmo de la música seleccionada.
- La pareja debe realizar mínimo dos (2) posiciones reconocidas\* de danza diferentes.
- Soltar el contacto sólo está permitido para los cambios rápidos de agarre/posición.
- Cada patinador debe ejecutar mínimo dos (2) giros\*\* diferentes.
- Las paradas nos son permitidas durante la ejecución de este elemento.

\* **Posiciones reconocidas de danza:** todas las posiciones descritas en las reglas del Comité Técnico de Artístico de FIRS, excepto mano en mano (vea posiciones reconocidas citadas en style dance).

### **3. TRES (3) ELEVACIONES DE DANZA**

Tres (3) elevaciones de danza requeridas con una duración máxima de ocho (8) segundos, una de cada tipología:

- **Posición estacionaria:** una elevación donde el patinador de apoyo debe mantener una posición estacionaria durante toda la elevación, ejecutando un máximo de ½ revolución en la entrada y ½ revolución al salir de la elevación. La posición de la pareja elevada debe mantenerse estacionaria durante al menos tres (3) segundos.
- **Rotacional:** una elevación con rotaciones ilimitadas y con un mínimo de 1 ½ rotación.
- **Combinación:** posición estacionaria + rotacional, una elevación compuesta por una libre sucesión, ejecutada durante la misma elevación, de una posición estacionaria y rotacional combinadas.

#### **Reglas generales:**

- La elevación se evaluará con base en la capacidad de uno/dos patinador(es), la creatividad y fluidez de la elevación y la dificultad técnica de la entrada y la salida.
- La elevación puede durar un máximo de ocho (8) segundos.
- Las manos del patinador de apoyo pueden superar la línea de su cabeza siempre y cuando las caderas del patinador elevado se mantengan por debajo de la cabeza de su pareja.
- Las caderas del patinador elevado pueden ir por encima de la cabeza del patinador de apoyo, siempre y cuando sus manos no vayan por encima de su propia cabeza.
- El patinador de apoyo podrá sostener el patín del patinador elevado el patinador elevado puede apoyarse/sentarse/acostarse en el patín del patinador de apoyo.
- Las elevaciones requeridas deben ser ejecutadas mientras se patina.

#### **LIMITACIONES**



**ELEVACIONES DE DANZA:** adicional a las tres (3) requeridas, se permiten dos (2) elevaciones libres de las tres (3) tipologías mencionadas en las elevaciones requeridas, por una duración máxima de ocho (8) segundos cada una.

**GIRO DE DANZA:** máximo un (1) giro de danza, con agarre de mínimo dos (2) revoluciones (menos de dos (2) revoluciones no es considerado un giro). Giros con elevación no están permitidos.

**PARADAS:** una parada es considerada como tal cuando al menos un patinador para por más de tres (3) segundos hasta un máximo de ocho (8) segundos.

Un máximo de dos (2) paradas ejecutadas en el programa por un mínimo de tres (3) segundos a un máximo de ocho (8) segundos cada una, con una distancia máxima permitida de cuatro (4) metros (excluyendo el inicio y el final del programa).

Posiciones estacionarias como arrodillarse/recostarse en el piso son permitidas solo dos (2) veces durante todo el programa por un máximo de cinco (5) segundos cada una (incluyendo el inicio y el final del programa). Las posiciones estacionarias no son consideradas elementos de valor técnico, pero sí de valor artístico.

**Inicio y fin del programa:** los patinadores no pueden exceder ocho (8) segundos de estar detenidos.

#### **SALTOS DE DANZA (SALTO/SALTO ASISTIDO):**

- Un máximo de dos (2) saltos cada patinador, de máximo una (1) revolución cada uno (no más de una (1) revolución en el aire), menos de una (1) no se considera salto.
- Un máximo de dos (2) saltos asistidos\*\*\*, de máximo una (1) revolución para el patinador que salta y media (½) revolución para el patinador de apoyo.

\*\*\* **Saltos asistidos:** un movimiento continuo de ascender y descender ejecutado por un patinador, sin suspensión en el aire del patinador ejecutando el salto. El patinador de apoyo debe ofrecer asistencia pasiva sin sostener activamente el patinador asistido.

Nota: los saltos no son considerados elementos de valor técnico.

#### **SEPARACIONES:**

- Son permitidas al inicio y al final del programa máximo ocho (8) segundos.
- Durante la parada donde la separación máxima de ocho (8) segundos y una distancia máxima de cuatro (4) metros entre los patinadores.
- Solo dos (2) veces durante el programa mientras patinan para llevar a cabo los movimientos característicos por un máximo de ocho (8) segundos y una distancia máxima de cuatro (4) metros entre los patinadores.
- Para cambios rápidos de posición/agarre entre los patinadores durante todo el programa.

- **JUNIOR Y SENIOR – DANZAS OBLIGATORIAS Y RITMOS PARA LA STYLE DANCE Y DANZA LIBRE**

**Obligatorias y Style Dance**

	DANZA OBLIGATORIA	STYLE DANCE DANZA	STYLE DANCE SECUENCIA SIN AGARRE	STYLE DANCE SECUENCIA CON AGARRE	STYLE DANCE ELEVACIÓN	STYLE DANCE TEMA	STYLE DANCE DURACIÓN
<b>Junior 2016</b>	Flirtation Waltz	Rocker Foxtrot	Diagonal	Circular sentido anti horario	Rotacional	Swing Medley (Foxtrot, Quickstep, Swing, Charleston, Lindy Hop)	2:40 +/- 10 seg
<b>Senior 2016</b>	Starlight Waltz	Quickstep	Diagonal	Circular sentido anti horario	Rotacional	Swing Medley (Foxtrot, Quickstep, Swing, Charleston, Lindy Hop)	2:40 +/- 10 seg

**Danza Libre**

	SECUENCIA DE PASOS SIN AGARRE	SECUENCIA DE PASOS CON AGARRE
<b>Junior 2016</b>	Eje largo	Serpentina
<b>Senior 2016</b>	Eje largo	Serpentina

- **DANZA LIBRE –MINI INFANTIL, INFANTIL, CADETES Y JUVENIL**

Trabajos de pie complicados deben ser incluidos con originalidad y dificultad.

Los siguientes movimientos no están permitidos: pararse, sentarse o recostarse sobre las botas de los patines del compañero, sentarse o recostarse sobre la pierna del compañero sin tener contacto con la superficie de la pista, o recostado sobre la pista.

Arrodillarse o recostarse sobre la pista está permitido únicamente al principio y/o final del programa por máximo cinco (5) segundos al inicio o al final.

Separaciones para realizar trabajos de pie están permitidas, no más de cinco (5) con una duración no mayor a cinco (5) segundos cada una. Separaciones al inicio y al final del programa son permitidas si la distancia entre la pareja no excede cinco (5) metros y/o diez (10) segundos.

Arabescos y pivotes están permitidos, no más de tres (3) con una duración no mayor a cuatro (4) medidas de vals o dos medidas de otra música.

Los giros están permitidos pero que no excedan tres (3) revoluciones.



Elevaciones de danza están permitidas para mejorar el programa (no para mostrar fuerza o acrobacias). Un máximo de cuatro (4) elevaciones para cadetes y juvenil y tres (3) para infantil y mini infantil. No puede exceder una rotación y media con las manos del hombre no más arriba de sus hombros. Cambio de posiciones está permitido. No está permitido que la mujer tenga una posición hacia abajo con las piernas en Split o semi Split al frente de la cara del hombre.

Saltos son permitidos que no excedan cinco (5). Pueden ser ejecutados separados o sosteniendo las manos, no deben ser lanzados o elevados. Saltos que no excedan media rotación deben ser ejecutados por ambos al mismo tiempo, con posición de danza y no separarse más de dos brazos de longitud. Solo un patinador puede realizar un salto de más de media rotación y máximo una.

Paradas son permitidas con una duración máxima de dos (2) medidas de música.

### ● **DANZA LIBRE MINI INFANTIL E INFANTIL**

#### **Elementos obligatorios**

- Una secuencia de pasos con agarre en diagonal.
- Una secuencia de pasos sin agarre.
- Máximo tres (3) elevaciones.

### ● **DANZA LIBRE CADETES Y JUVENIL**

#### **Elementos obligatorios**

- Una secuencia de pasos con agarre en diagonal
- Una secuencia de pasos sin agarre.
- Máximo 4 elevaciones.

Una penalidad de 0.5 será aplicada en la nota A por cualquier elemento no ejecutado. Una penalidad de 0.2 será aplicada en la nota A por cualquier giro que supere las 3 vueltas y salto que supere una rotación.

## **6. SOLO DANZA**

- Los pasos a realizar en solo serán los pasos de la dama.
- En todas las categorías, las damas y los caballeros, competirán por separado.
- Solo junior y senior harán Style Dance. Las demás categorías harán dos danzas obligatorias y una danza libre.
- Se entregará una sola medalla por la prueba solo danza.



- **DANZAS**

<b>SOLO DANZA</b>	<b>2016</b>
<b>Mini Infantil</b>	City Blues
	Glide Waltz
Danza Libre	2.00 min. +/- 10 seg.
<b>Infantil</b>	Swing Foxtrot
	Ritmo Blues
Danza Libre	2.00 min. +/- 10 seg.
<b>Cadetes</b>	Federation Foxtrot
	Siesta Tango
Danza Libre	2.00 min. +/- 10 seg.
<b>Juvenil</b>	European Waltz
	Imperial Tango
Danza Libre	2.30 min. +/- 10 seg.
<b>Junior</b>	Rocker Foxtrot
Style Dance	Flirtation Waltz 2.20 +/- 10
Danza Libre	2.30 +/- 10
<b>Senior</b>	Quickstep
Style Dance	Starlight 2.20 +/- 10
Danza Libre	2.30 +/- 10

- **ELEMENTOS OBLIGATORIOS STYLE DANCE**

**El primer elemento obligatorio ejecutado será el evaluado por los jueces como el elemento obligatorio.**

**1. UN (1) PATRÓN DE UNA SECUENCIA DE DANZA (DANZA OBLIGATORIA)**

Este elemento consiste en una (1) secuencia de una danza obligatoria seleccionada cada año por el Comité Técnico de Artístico de FIRS que cubra toda la superficie de la pista, o dos (2) secuencias de una danza obligatoria que cubre la mitad de la superficie de la pista.

**Reglas generales:**

- Debe adherirse al diagrama/patrón dado por Comité Técnico de Artístico de FIRS.
- El BPM (beats por minuto) de la pieza musical seleccionada para la secuencia de Danza Obligatoria insertada en la Style Dance, puede variar de la requerida dentro de un rango de +2/-2 BPM.



Por ejemplo: en danzas obligatorias con un tempo requerido de 100 BPM, el número de beats puede ser, por toda la pieza, de 98 a 102 BPM.

Es obligatorio presentar antes de la competencia de danza, una certificación de un profesor de música que confirme:

1. Los ritmos utilizados.
2. El número de BPM de la(s) secuencia(s) de Danza Obligatoria.

En el caso de que no se respeten estas normas, el Comité Técnico de Artístico de FIRS dará una penalización de 1.0 en la marca A.

- Debe comenzar con el paso uno (1) del patrón de la danza ubicado a la izquierda de los jueces (o según lo requerido anualmente por el Comité Técnico de Artístico de FIRS) y terminar con el primer paso de la danza (paso 1) exigido por las reglas.
- Debe mantener los mismos pasos de la danza, respetando el tiempo requerido de cada paso con la posibilidad de incluir movimientos coreográficos de la parte inferior/superior del cuerpo para hacer la ejecución de la danza más relevante al ritmo requerido, mientras se respetan las reglas de las descripciones de la danza (ver reglas de las danzas obligatorias) y sin cambiar la naturaleza del paso requerido.

## 2. UNA (1) SECUENCIA DE PASOS EN LÍNEA RECTA

La línea de base será seleccionada cada año por el Comité Técnico de Artístico de FIRS y debe ejecutarse ya sea:

- A través del eje largo.
- Diagonal.

### Reglas generales:

- El patinador durante la ejecución de la secuencia de pasos, debe realizar un alto nivel de dificultad técnica que demuestre su capacidad, expresándolo con fluidez y variedad, con el tempo y el ritmo de la música seleccionada.
- Es obligatorio empezar este elemento de una posición parada. NOTA: si un patinador para antes del elemento por una duración menor a tres (3) segundos, esto cumplirá el requerimiento de empezar de una posición parada.
- Debe ejecutar mínimo dos (2) giros\* diferentes.
- Los pasos deben cubrir al menos el 80% de la longitud de la superficie de la pista.
- La distancia máxima permitida entre el patinador y la línea base no puede ser mayor a cuatro (4) metros a cada lado durante toda la secuencia.
- Las paradas no son permitidas durante la ejecución de este elemento.

\* **Giros:** un giro se define como todas las siguientes dificultades técnicas que incluyen un cambio de sentido del patinaje: tres, doble tres o twizzles, brackets, bucles, rockers, counters, mohawks, mohawks invertidos, etc.

## 3. UNA (1) SECUENCIA DE PASOS CIRCULAR



La línea de base será seleccionada cada año por el Comité Técnico de Artístico de FIRS y debe ejecutarse ya sea:

- Circular en sentido horario.
- Circular en sentido anti horario.
- Serpentina.

#### **Reglas generales:**

- Durante la ejecución de esta secuencia de pasos, los patinadores deben realizar un alto nivel de dificultad técnica que demuestra su capacidad expresándolo con fluidez y variedad, con el tempo y el ritmo de la música seleccionada.
- Debe ejecutar mínimo dos (2) giros\* diferentes.
- Las paradas nos son permitidas durante la ejecución de este elemento.

#### **LIMITACIONES**

**GIRO DE DANZA:** máximo un (1) giro de danza, mínimo dos (2) revoluciones (menos de dos (2) revoluciones no es considerado un giro).

**SALTOS DE DANZA:** un máximo de dos (2) saltos, de una (1) revolución (no más de una (1) revolución en el aire). Los saltos no son considerados elementos de valor técnico.

**PARADAS:** una parada es considerada como tal cuando el patinador para por más de tres (3) segundos hasta un máximo de ocho (8) segundos.

Un máximo de dos (2) paradas ejecutadas en el programa por un mínimo de tres (3) segundos a un máximo de ocho (8) segundos cada una (excluyendo el inicio y el final del programa).

Posiciones estacionarias como arrodillarse o recostarse en el piso son permitidas solo dos (2) veces durante todo el programa por un máximo de cinco (5) segundos cada una (incluyendo inicio y fin del programa).

Las posiciones estacionarias no son consideradas elementos de valor técnico, pero si valor artístico.

**Inicio y fin del programa:** el patinador no puede exceder ocho (8) segundos de estar detenido.

#### ● **STYLE DANCE – GUÍAS PARA JUZGAR**

**En general, las siguientes guías son aplicables cuando la calidad de los que se presente es buena, de otra manera el valor DEBE disminuir.**

**Nota A (Min 2,0; Max 10,0)**



**Elemento obligatorio PdSQ (patrón de una secuencia de danza) 0,5-3,0**

- 0,5: patrón de una secuencia de danza no presentada o menos de la mitad ejecutado.
- 0,6 – 1,0: 40% o menos limpieza, fillos, pasos y giros con errores. Plano.
- 1,1 – 1,5: 50% limpieza con dos errores mayores en fillos, pasos y giros. Generalmente plano.
- 1,6 – 2,0: 60% limpieza con un error mayor en fillos, pasos o giros. Algunos planos.
- 2,1 – 2,5: 80% fillos, pasos y giros limpios sin errores mayores. Buenas curvas.
- 2,5 – 3,0: 90%-100% limpieza. Fillos profundos o muy profundos.

**Elemento obligatorio StStSq (secuencia de pasos en línea recta) 0,5-2,5**

- 0,5: menos de  $\frac{3}{4}$  de longitud del piso.
- 0,6 – 1,0: uno o dos tipos de giros y pasos.
- 1,1 – 1,5: tres o cuatro tipos de giros y pasos en un mismo sentido, o uno o dos tipos en ambos sentidos.
- 1,6 -2,0: cinco o seis tipos de giros y pasos o tres o cuatros tipos en ambas direcciones.
- 2,1 – 2,5: cinco o seis tipos de giros y pasos en ambos sentidos.

**Elemento obligatorio ClStSq (secuencia de pasos circular) 0,5-2,5**

- 0,5: menos de  $\frac{3}{4}$  de longitud del piso.
- 0,6 – 1,0: uno o dos tipos de giros y pasos.
- 1,1 – 1,5: tres o cuatro tipos de giros y pasos en un solo sentido, o uno o dos tipos en ambos sentidos.
- 1,6 -2,0: cinco o seis tipos de giros y pasos en un solo sentido, o, tres o cuatro tipos en ambos sentidos.
- 2,1 – 2,5: cinco o seis tipos de giros y pasos en ambos sentidos.

**Transiciones 0,5 - 2,0**

- Variedad.
- Pasos, fillos, brazos, pecho, cabeza, pierna libre.
- Con la música.

**Nota B (Min 1,5; Max 10,0)**

- Coreografía/Estilo 0,5-3,5
- Interpretación/Ejecución 0,5-3,5
- Musicalidad/Timing 0,5-3,0

● **ELEMENTOS OBLIGATORIOS DE DANZA LIBRE**

**El primer elemento obligatorio ejecutado será el evaluado por los jueces como el elemento obligatorio.**

**1. UNA (1) SECUENCIA DE PASOS EN LÍNEA RECTA**

La línea de base será seleccionada cada año por el Comité Técnico de Artístico de FIRS y debe ejecutarse ya sea:



- A través del eje largo.
- Diagonal.

#### **Reglas generales:**

- El patinador, durante la ejecución de la secuencia de pasos, debe realizar un alto nivel de dificultad técnica que demuestre su capacidad, expresándolo con fluidez y variedad, con el tempo y el ritmo de la música seleccionada.
- Es obligatorio empezar este elemento de una posición parada. Si el patinador para antes del elemento por una duración menor a tres (3) segundos, satisface el requerimiento de empezar el elemento de una posición estacionaria.
- Debe ejecutar mínimo dos (2) giros\* diferentes.
- Los pasos deben cubrir al menos el 80% de la longitud de la superficie de la pista.
- La distancia máxima permitida del patinador de la línea base no puede ser mayor a cuatro (4) metros a cada lado durante toda la secuencia.
- Las paradas nos son permitidas durante la ejecución de este elemento.

\* **Giros:** un giro se define como todas las siguientes dificultades técnicas que incluyen un cambio de sentido del patinaje: tres, doble tres o twizzles, brackets, bucles, rockers, counters, mohawks, mohawks invertidos, etc.

## **2. UNA (1) SECUENCIA DE PASOS CIRCULAR**

La línea de base será seleccionada cada año por el Comité Técnico de Artístico de FIRS y debe ejecutarse ya sea:

- Circular en sentido horario.
- Circular en sentido anti horario.
- Serpentina.

#### **Reglas generales:**

- Durante la ejecución de esta secuencia de pasos, los patinadores deben realizar un alto nivel de dificultad técnica que demuestra su capacidad expresándolo con fluidez y variedad, con el tempo y el ritmo de la música seleccionada.
- Debe ejecutar mínimo dos (2) giros\* diferentes.
- Las paradas nos son permitidas durante la ejecución de este elemento.

## **3. UN (1) GIRO DE DANZA**

Un (1) giro, con un mínimo de dos (2) revoluciones (menos de dos (2) revoluciones no se considera como giro), en el cual el patinador debe alcanzar la posición vertical en el filo, y solo en ese momento puede hacer variaciones a la salida (por ejemplo: en el freno).

Todos los giros son permitidos menos:

- Heel.
- Broken.
- Invertido.

#### **4. UNA (1) SECUENCIA DE GIROS ROTACIONALES**

- Un movimiento de rotación continua que consta de un mínimo de dos (2) secuencias de revoluciones de trece consecutivos, en cada pie, en dirección horaria y/o anti horaria, por una duración máxima de ocho (8) segundos.
- Claridad en el filo de entrada (adelante, atrás, externo, interno).
- Máximo tres (3) pasos/giros para cambiar de pie.
- Énfasis en la velocidad linear y rotacional del elemento.

#### **LIMITACIONES**

**GIRO DE DANZA:** máximo un (1) giro de danza, adicional al requerido, mínimo dos (2) revoluciones (menos de dos (2) revoluciones no se considera como giro).

**SALTOS DE DANZA:** un máximo de dos (2) saltos, de una (1) revolución (no más de una (1) revolución en el aire, menos de una revolución no es considerado un salto). Los saltos no deben ser considerados elementos de valor técnico, pero sí de valor artístico.

**PARADAS:** una parada es considerada como tal cuando el patinador para por más de tres (3) segundos hasta un máximo de ocho (8) segundos.

Un máximo de dos (2) paradas ejecutadas en el programa por un mínimo de tres (3) segundos a un máximo de ocho (8) segundos cada una (excluyendo el inicio y el final del programa). Posiciones estacionarias como arrodillarse o recostarse en el piso es permitido solo dos (2) veces durante todo el programa por un máximo de cinco (5) segundos cada una (incluyendo el inicio y el final del programa). Posiciones estacionarias no deben ser consideradas elementos de valor técnico, pero sí de valor artístico.

**Inicio y fin del programa:** el patinador no puede exceder ocho (8) segundos de estar detenido.



- **JUNIOR Y SENIOR – DANZAS OBLIGATORIAS Y RITMOS PARA LA STYLE DANCE Y DANZA LIBRE**

***Obligatorias y Style Dance***

	DANZA OBLIGATORIA	STYLE DANCE DANZA PATRÓN	STYLE DANCE SECUENCIA DE PASOS LÍNEA RECTA	STYLE DANCE SECUENCIA DE PASOS CIRCULAR	STYLE DANCE TEMA	STYLE DANCE
<b>Junior 2016</b>	Rocker Foxtrot	Flirtation Waltz	Eje largo	Circular sentido horario	Classic Medley (Waltz, March, Classic Polka, Galop)	2:20 +/- 10 seg
<b>Senior 2016</b>	Quickstep	Starlight Waltz	Eje largo	Circular sentido horario	Classic Medley (Waltz, March, Classic Polka, Galop)	2:20 +/- 10 seg

***Danza libre***

	SECUENCIA DE PASOS LÍNEA RECTA	SECUENCIA DE PASOS CIRCULAR
<b>Junior 2016</b>	Diagonal	Serpentina
<b>Senior 2016</b>	Diagonal	Serpentina

- **DANZA LIBRE – INFANTIL Y MINI INFANTIL**

Arrodillarse o recostarse sobre la pista está permitido únicamente al principio y/o final del programa por máximo cinco (5) segundos al inicio o al final. Penalización de 0.3 en la B por cada violación a esta regla.

Máximo un giro que no excedan tres (3) revoluciones.

Máximo un salto que no exceda una rotación.

La deducción por cada violación a estas reglas es de 0.2 en la nota A.

**Elementos obligatorios**

- Una secuencia de pasos en diagonal – que se prolongue lo más posible sobre la diagonal de la pista.
- Una secuencia de pasos en serpentina – empezando en cualquier final de la pista y vaya en al menos dos curvas pronunciadas de no menos de la mitad del ancho de la pista y termine al final opuesto usando trabajos de pie complicados.

Penalización de 0.5 en A por cada elemento no ejecutado.

Penalización de 0.2 en A sin crédito extra por cada rotación después de las tres (3) permitidas.

Penalización de 0.2 en A sin crédito extra en la A por cada salto con más de una rotación.

- **DANZA LIBRE – CADETES Y JUVENIL**

Arrodillarse o recostarse sobre la pista está permitido únicamente al principio y/o final del programa por máximo cinco (5) segundos al inicio o al final. Penalización de 0.3 en la B por cada violación a esta regla.

Los giros están permitidos pero que no excedan tres (3) revoluciones, no más de dos (2) giros incluyendo el elemento obligatorio.

Saltos son permitidos que no excedan dos (2) incluyendo el elemento obligatorio, y de máximo una rotación.

La deducción por cada violación a estas reglas es de 0.2 en la nota A.

**Elementos obligatorios**

- Un giro de no más de 3 revoluciones.
- Un salto reconocido de una rotación.
- Una secuencia de pasos en diagonal – que se prolongue lo más posible sobre la diagonal de la pista.

Penalización de 0.5 en A por cada elemento no ejecutado.

Penalización de 0.2 en A sin crédito extra por cada rotación después de las tres (3) permitidas.

Penalización de 0.2 en A sin crédito extra en la A por cada salto con más de una rotación.

## **7. SHOW Y PRECISIÓN**

- **CATEGORÍAS**

**Infantil:** hasta los 12 años cumplidos al primero de enero. Small y Large 3:00 min +/- 10seg. Cuartetos 3:00 min +/- 10seg.

**Juvenil:** desde los 12 años cumplidos hasta los 18 años cumplidos al primero de enero. Small y Large 4:00 min +/- 10seg. Cuartetos 3:00 min +/- 10seg.

**Senior:** desde los 12 años cumplidos en adelante. Small y Large 4:00min a 5:00min. Cuartetos 3:00 min +/- 10seg.

**Precisión:** categoría única, mayores de 12 años.

- **REGLAMENTO**

Se aplicará la normativa reglamentada en el Comité Técnico de Artístico de FIRS.

## 1. INLINE

Junior and senior, FIRS artistic committee rules will be applied.

## 2. DEDUCCIONES

### • FIGURAS

1	Apoyo en la parte Mayor	1.0	Deducción por el Juez Árbitro
2	Apoyo en la parte Menor	0.5	Deducción por el Juez Árbitro
3	Caída o detención	1.0	Deducción por el Juez Árbitro
4	Giro incorrecto	1.0	Deducción por el Juez Árbitro

### • GENERAL

1	Arrodillarse o yacer sobre el piso	0.3	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
2	Violación al vestuario	0.5 – 1.0	Según grado de violación, por Juez Árbitro - Nota B
3	Duración menor a la requerida	0.2	En A y B para cada 10 segundos o menos, deducción por el Juez Árbitro.

### • DANZAS OBLIGATORIAS PAREJA / SOLO

1	Pasos apertura que usen más de 24 beats	0.1	Por cada beat extra deducción por el Juez Árbitro
2	Entrada y salida de más de 15 segundos	0.1	Por cada segundo extra – por el Juez Árbitro
3	Tiempo Faltante	0.2	Mínimo por los Jueces
4	Falta menor	0.1 – 0.2	Juez Árbitro
	media	0.3 – 0.7	Juez Árbitro
	Mayor	0.8 – 1.0	Juez Árbitro
5	Cada secuencia de Danza obligatoria no patinada	1.0	Deducción por el Juez Árbitro

### • STYLE DANCE PAREJA

1	Entrada y salida de más de 15 segundos	0.1	Por cada segunda extra – por el Juez Árbitro
2	Selección incorrecta de los bpm para la secuencia de danza	1.0	Juez Árbitro
3	Tiempo faltante	0.2 mínimo	Deducción por el Juez – Nota B
4	Falta menor	0.1 – 0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
	media	0.3 – 0.7	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
	mayor	0.8 – 1.0	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
5	Cada elemento obligatorio no realizado	0.5	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
6	Violación de los elementos obligatorios	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
7	Tiempo/número separaciones y paradas	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A & B

• **DANZAS LIBRE PAREJA**

1	Entrada y salida de más de 15 segundos	0.1	Por cada segundo extra – por el Juez Árbitro
2	Tiempo Faltante	0.2 mínimo	Deducción por los Jueces – Nota B
3	Falta menor	0.1 – 0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
	media	0.3 – 0.7	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
	mayor	0.8 – 1.0	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
4	Cada elemento obligatorio no realizado	0.5	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
5	Violación de elementos obligatorios	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
6	Violación en elevaciones	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
7	Violación en Giros	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
8	Tiempo/número separaciones y paradas	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A, B
9	Salto o revoluciones en exceso	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A

• **STYLE DANCE – SOLO DANZA**

1	Entrada y salida de más de 15 segundos	0.1	Por cada segundo extra por el Juez Árbitro
2	Selección incorrecta de los bpm para la secuencia de danza	1.0	Juez Árbitro
3	Tiempo Faltante	0.2 mínimo	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
4	Falta menor	0.1 – 0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
	media	0.3 – 0.7	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
	mayor	0.8 – 1.0	Deducción por los Jueces – Nota B
5	Cada elemento obligatorio no realizado	0.5	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
6	Tiempo y número de las paradas	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A & B

• **DANZAS LIBRE – SOLO DANZA**

1	Entrada y salida de más de 15 segundos	0.1	Por cada segundo extra por el Juez Árbitro
2	Tiempo Faltante	0.2 mínimo	Deducción por Juez Árbitro – Nota B
3	Falta menor	0.1 – 0.2	Deducción por Juez Árbitro – Nota B
	media	0.3 – 0.7	Deducción por Juez Árbitro – Nota B
	mayor	0.8 – 1.0	Deducción por Juez Árbitro – Nota B
4	Cada elemento obligatorio no realizado	0.5	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
5	Violación de elementos obligatorios	0.2	Deducción por Juez Árbitro – Nota A
5	Exceso Saltos/Giros y/o revoluciones	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
6	Tiempo y número de las paradas	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A & B

● **PATINAJE LIBRE**

**PROGRAMA CORTO – NOTA A**

1	Combinación de Saltos con más de 5 saltos	0.5	Deducción por el Juez Árbitro
2	Combinación de Giros con más de 3 posiciones	0.5	Deducción por el Juez Árbitro
3	Giro Simple con más de una posición	0.5	Deducción por el Juez Árbitro
4	Cada Elemento no intentado	0.5	Deducción por el Juez Árbitro
5	Giros con Pumping	0.3	Deducción por el Juez Árbitro
6	Mala ejecución del mapes	0.5	Deducción por el Juez Árbitro

**PROGRAMA CORTO – NOTA B**

1	Cada Caída	0.2	Deducción por el Juez Árbitro
2	Elemento Adicionado	0.5	Deducción por el Juez Árbitro
3	Incorrecto orden de elementos	0.5	Deducción por el Juez Árbitro
4	Exceso en movimiento acrobáticos	0.2	Deducción por el Juez Árbitro

**PROGRAMA LARGO**

1	Cada Caída	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
2	Cada Elemento Obligatorio no intentado	0.5	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
3	Cada Salto (tipo/rotación) realizado más de tres veces	0.3	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
4	Cada Combinación de saltos realizada más de una vez	0.3	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
5	Para programas que no contengan una combinación de giros	0.5	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
6	Para Programas que no contengan menos dos giros	0.5	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
7	Programa mal balanceado	0.5	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
8	Giros con Pumping	0.3	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
9	Exceso en movimiento acrobáticos	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
10	No presentar el 3er doble o triple en combinación	0.3	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A

● **PATINAJE PAREJA**

**PROGRAMA CORTO – NOTA A**

1	Cada Elemento no intentado	0.5	Deducción por el Juez Árbitro
2	Una elevación de una posición con más de 4 rotaciones	0.5	Deducción por el Juez Árbitro
3	Combinación de elevaciones con más de 8 rotaciones	0.5	Deducción por el Juez Árbitro
4	Giro Sombra con más de una posición	0.5	Deducción por el Juez Árbitro

**PROGRAMA CORTO – NOTA B**

1	Cada Caída Un Solo Patinador	0.2	Deducción por el Juez Árbitro
	Ambos Patinadores	0.3	Deducción por el Juez Árbitro
2	Elemento Adicionado	0.5	Deducción por el Juez Árbitro

**PROGRAMA LARGO**

1	Cada Elemento Obligatorio no intentado	0.5	Deducción por el Juez – Nota A
2	Cada elemento adicional	0.5	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
3	Elevación con más de 12 rotaciones	0.5	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
4	Cada Caída Un Solo Patinador	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
	Ambos Patinadores	0.3	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B

• **PRECISIÓN**

1	Elementos obligatorios no intentados	1.0	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
2	Elementos obligatorios intentados, pero no realizados correctamente	0.5	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
2	Salto de más de media ½ revolución o Giros con más de una revolución	0.4	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
3	Las elevaciones de cualquier tipo	0.4	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
4	La parada en la ejecución de maniobras	0.2 - 0.4	Deducción por el Juez – Nota A
5	Menos de tres (3) agarres	0.4	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
6	Menos de tres variaciones de tempo en la música	0.4	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
7	Falta		
	<b>MAYOR</b> (más de un patinador durante un tiempo prolongado)	0.8 – 1.0	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
	<b>MEDIO</b> (cualquier patinador durante un tiempo prolongado o caída corto para más de un patinador)	0.6	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
	<b>MENOR</b> (caída corto y rápida levantada de un patinador)	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B

• **SHOW**

1	Más de 4 elementos típicos de precisión	1.0	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A por elemento
2	Entrada a la pista más larga de lo permitido	0.3	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
3	Más de 15 segundos entre el comienzo de la música y el primer movimiento	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
4	Cuando la actuación general no es show sino precisión	1.0	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
5	Si son incluidos elementos que no se permiten en el programa	0.5	Deducción por el Juez – Nota A & B por elemento
6	Accesorios no usados correctamente	0.5	Deducción por el Juez Árbitro – Nota A
7	Falta		
	<b>MAYOR</b> (más de un patinador durante un tiempo prolongado)	0.8 – 1.0	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
	<b>MEDIO</b> (cualquier patinador durante un tiempo prolongado o caída corto para más de un patinador)	0.6	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B
	<b>MENOR</b> (caída corto y rápida levantada de un patinador)	0.2	Deducción por el Juez Árbitro – Nota B

SI DURANTE LOS CAMPEONATOS OCURRE CUALQUIER EVENTO IMPREVISTO QUE NO ESTÉ RECOGIDO EN EL REGLAMENTO ESCRITO, EL ASUNTO SERÁ RESUELTO POR EL JUEZ ÁRBITRO EN EL BUEN INTERÉS DEL DEPORTE.

Se firma por las autoridades a los (09) días del mes de marzo de 2016.



**ALBERTO HERRERA AYALA**  
PRESIDENTE



**RUBÉN DARIO DELGADO**  
DIRECTOR TÉCNICO  
GENERAL



**JORGE IVÁN ROLDÁN**  
SECRETARIO GENERAL