



II Juegos Sudamericanos de Deportes sobre Ruedas **2023**

## **PATINAJE ARTÍSTICO**

**Evento de Naciones (Clase Internacional):** Del 01 al 09 de Abril de 2023

**Evento de Clubes (Clase Promocional):** Del 10 al 15 de Abril de 2023



## PATINAJE ARTÍSTICO

<b>REGLAMENTO GENERAL</b> .....	3
<b>CATEGORIA Y EDADES</b> .....	3
FIGURAS, LIBRE, DANZA (SOLO Y PAREJA), PAREJA DE ALTO .....	3
SHOW INTERNACIONAL Y PROMOCIONAL .....	3
PRECISIÓN INTERNACIONAL Y PROMOCIONAL .....	3
<b>NIVEL INTERNACIONAL</b>	
MODALIDADES Y SISTEMAS .....	4
PRECISIÓN (NACIONES) .....	4
SHOW (NACIONES).....	4
<b>NIVEL PROMOCIONAL CSP Y WS</b>	
NIVELES .....	5
MODALIDADES Y SISTEMAS .....	5
FIGURAS OBLIGATORIAS .....	6
PATINAJE LIBRE .....	6
DANZAS OBLIGATORIAS: SOLO Y PAREJAS .....	13
SOLO DANCE .....	14
COUPLE DANCE.....	17
PAREJAS MIXTAS .....	21
SHOW .....	25
CUARTETOS .....	26
PRECISIÓN .....	28



## REGLAMENTO GENERAL

Este reglamento aplica la reglamentación de World Skate 2023 en la Clase Internacional, la reglamentación de la Confederación Sudamericana de Patinaje (CSP) y la reglamentación Promocional World Skate para la Clase Promocional, para la participación en los II Juegos Sudamericanos de Deportes sobre Ruedas 2023.

**Clase Internacional:** Reglamento y edades World Skate 2023

**Clase Promocional:** Reglamento CSP y edades al 31 de diciembre de 2023

## CATEGORÍAS Y EDADES

### FIGURAS, LIBRE, DANZA (SOLO Y PAREJA), PAREJA DE ALTO

CATEGORÍA	EDAD
<b>Tots</b>	8 y 9 años
<b>Minis</b>	10 y 11 años
<b>Infantil</b>	12 y 13 años
<b>Cadete</b>	14 y 15 años
<b>Juvenil</b>	16 años
<b>Junior</b>	17 y 18 años
<b>Senior</b>	19 años y +

### SHOW INTERNACIONAL Y PROMOCIONAL

CATEGORÍA	EDAD
<b>Infantil</b> (Promocional)	8 a 13 años
<b>Junior</b>	12 a 18 años
<b>Senior</b>	19 años y +

### CUARTETOS INTERNACIONAL Y PROMOCIONAL

CATEGORÍA	EDAD
<b>Infantil</b> (Promocional)	8 a 13 años
<b>Cadete</b> (World Skate)	12 a 15 años
<b>Junior</b>	12 a 18 años
<b>Senior</b>	19 años y +

### PRECISIÓN INTERNACIONAL Y PROMOCIONAL

CATEGORÍA	EDAD
<b>Infantil</b> (Promocional)	8 a 13 años
<b>Junior</b>	12 a 18 años y +
<b>Senior</b>	19 años y +



## NIVEL INTERNACIONAL

### MODALIDADES Y SISTEMAS

- Figuras.
- Libre.
- Inline.
- Solo danza.
- Pareja danza.
- Pareja de alto.
- Show.
- Cuartetos.
- Precisión.

**Sistema White:** figuras.

**Sistema Rollart:** libre, inline, solo danza, pareja de danza, pareja de alto, precisión, show y cuartetos.

### PRECISIÓN (NACIONES)

**Evento:** único. El equipo se compone de 16 (dieciséis) patinadores con un máximo de 4 (cuatro) suplentes.

#### Categorías:

**SENIOR:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia.

**Tiempo de música:** 4:30 minutos +/- 10 segundos.

El tiempo comienza con el primer movimiento.

**JUNIOR:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia, y no aún 19 años de edad hasta el 31 de Diciembre del año de la competencia.

**Tiempo de música:** 4:00 minutos +/- 10 segundos.

El tiempo comienza con el primer movimiento.

**Reglas:** según reglas World Skate del año de la competencia.

### SHOW (NACIONES)

#### Eventos:

**LARGE GROUP:** desde 16 (dieciséis) a 30 (treinta) patinadores (máximo 4 suplentes).

**Tiempo del programa:** 4.30 – 5.00 minutos +/- 10 segundos.

El tiempo comienza con el primer movimiento.

**SMALL GROUP:** desde 6 (seis) a 12 (doce) patinadores (máximo 2 suplentes).

**Tiempo del programa:** 4.30 – 5.00 minutos +/- 10 segundos.

El tiempo comienza con el primer movimiento.



**JUNIOR GROUP:** desde 8 (ocho) a 16 (dieciséis) patinadores (máximo 2 suplentes).

**Tiempo de programa:** 3.30-4.00 minutos +/- 10 segundos.

El tiempo comienza con el primer movimiento.

**CUARTETOS:** 4 (cuatro) patinadores (máximo 1 suplente).

**Tiempo del programa:** 3.00 minutos +/- 10 segundos.

El tiempo comienza con el primer movimiento.

### Categorías:

**LARGE SENIOR:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia.

**SMALL SENIOR:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia.

**JUNIOR GROUP:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia, y no aún 19 años de edad hasta el 31 de Diciembre del año de la competencia.

**CUARTETO SENIOR:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia.

**CUARTETO JUNIOR:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia, y no aún 19 años de edad hasta el 31 de Diciembre del año de la competencia.

**CUARTETO CADETE:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia, y no aún 16 años de edad hasta el 31 de Diciembre del año de la competencia.

Reglas: **según reglas World Skate del año de la competencia (2023).**

## NIVEL PROMOCIONAL

Aplicará la reglamentación y edades CSP 2023.

## NIVELES

- Principiante (CSP).
- Básico (WS).
- Pre Intermedio (CSP).
- Intermedio (WS).

## MODALIDADES Y SISTEMAS

- Figuras.
- Libre.
- Solo danza.
- Pareja danza.
- Pareja de alto.
- Show.
- Cuartetos.
- Precisión.



**Sistema White:** figuras.

**Sistema Rollart:** libre, solo danza, pareja de danza, pareja de alto, precisión, show y cuartetos.

\* **COMBINADA** - No habrá combinada para ningún nivel.

## FIGURAS

Se realizarán dos (2) o tres (3) figuras para cada eficiencia según reglamento.

Se realizarán dos (2) recorridos de cada figura.

CATEGORÍA	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
<b>Tots</b>	1 - 2S B	3 - 2S B	-
	2 - 1S B	4 - 1S B	-
<b>Minis</b>	3 - 2S B	4 - 8 AB	8 - 27 AB
	3 - 1S B	4 - 9 AB	9 - 26 AB
<b>Infantil</b>	3 - 8 AB	10 - 26 AB	18 AB - 26 AB - 14
	4 - 8 AB	11 - 27 AB	22 AB - 27 AB - 14
<b>Cadete</b>	3 - 8 AB	10 - 26 AB	18 AB - 12 - 15
	4 - 9 AB	11 - 27 AB	22 AB - 11 - 14
<b>Juvenil</b>	3 - 8 AB	10 - 26 AB - 14	18 AB - 28 AB - 15
	4 - 9 AB	11 - 27 AB - 14	13 - 19 AB - 30 AB
<b>Junior y Senior</b>	3 - 8 AB	10 - 18 AB - 14	18 AB - 28 AB - 15
	4 - 9 AB	11 - 22 AB - 14	22 AB - 19 AB - 30 AB

## PATINAJE LIBRE

### CATEGORÍAS PROMOCIONALES SUDAMERICANAS

Además de las categorías promocionales World Skate, se añadirán dos categorías de transición, cuyo reglamento detallaremos a continuación;

### MINIS A SENIOR PRINCIPIANTE

Tiempo **2.00 min. +/- 5 seg.**

### SALTOS

- Se permite un **máximo de diez (10) saltos de una (1) rotación**, incluyendo Waltz jump.
- Se permiten un **máximo de dos (2) combinaciones de saltos**.  
Si realizan dos combinaciones una **no puede ser más de cuatro (4) saltos** y la otra combinación **no más de dos (2) saltos**.
- El mismo salto no se puede presentar más de dos (2) veces.

### TROMPOS

**Se deben realizar dos (2) elementos de trompo.**

- Uno de ellos DEBE ser un **Combo Spin (máximo tres (3) posiciones)** y DEBE incluir un trompo Sit.
- Uno tiene que ser un **Solo Spin**.
- Solo se permiten posiciones **Upright y Sit**.



## FOOTWORK SEQUENCE

- Una (1) footwork sequence **máximo level 1**.  
Máximo **treinta (30)** segundos.

**Cuatro (4) skating elements diferentes son requeridos para confirmar el nivel 1.**

**Se contarán:**

- Cross in front
- Giro de Tres Interno
- Giro de Tres Externo
- Open Mohawk

## INFANTIL A SENIOR PRE INTERMEDIO

Tiempo: **2:15 +/- 10 seg.**

## SALTOS

- Se permite un **máximo de doce (12) saltos**, incluyendo Waltz jump.  
Solo se permiten saltos de una (1) rotación, y Axel.
- Se permiten un **máximo de dos (2) combinaciones de saltos**.  
El número de saltos dentro de la combinación **no puede ser superior a cuatro (4)**.
- Es obligatorio realizar un salto **Loop (simple)**, solo o en combinación.
- Axel no se puede presentar **más de dos veces**.  
Si se presenta dos veces, al menos **uno debe estar en combinación**.
- El mismo salto de rotación **no se puede presentar más de tres (3) veces**.  
Si se presenta dos o tres veces, **al menos uno debe estar en combinación**.

## TROMPOS

**Se deben realizar dos (2) elementos de trompo.**

- Uno de ellos DEBE ser un **Combo Spin (máximo tres (3) posiciones)** y DEBE incluir un trompo **Sit**. (Solo se permiten posiciones **Upright y Sit**)
- Uno tiene que ser un **Solo Spin (Camel)**

## FOOTWORK SEQUENCE

- Una (1) footwork sequence **máximo level 1**.  
Máximo **treinta (30)** segundos.



## CARGAS EN EL SISTEMA - LIBRE

NIVEL	CARGA PROMOTIONAL WS	DIFERENCIA CON PROMOTIONAL WS
<b>Principiante</b>	Espoir Basic	No está permitido realizar Axel
<b>Pre Intermedio</b>	Cadet Basic	El SSp debe ser Camel (sacar *)

Si bien los niveles se pueden realizar con el **check activado**, ya que colabora con el control del programa, el TP deberá siempre chequear que el programa cumpla con las reglas establecidas para cada nivel.

## CATEGORÍAS PROMOCIONALES WORLD SKATE 2023

### MINIS BÁSICO

Tiempo: **2:00 +/- 5 seg.**

#### Saltos:

- Se permite un máximo de ocho (8) saltos de una (1) rotación, incluyendo Waltz jump.
- Se permiten un máximo de dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de una combinación no puede ser superior a dos (2).
- El mismo salto no se puede presentar más de dos (2) veces.

#### Trompos:

- Se deben realizar dos (2) elementos de trompo.
  - Uno de ellos DEBE ser un giro combinado (máximo tres (3) posiciones).
  - Uno tiene que ser un solo spin.
- Solo posiciones upright están permitidas.

#### Footwork sequences:

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 1. Los diferentes skating elements (cuatro (4) diferentes por confirmar para alcanzar el nivel 1) que se contabilizarán para el nivel deben incluir: Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo Open Mohawk, body movement (alto, medio o bajo), máximo treinta (30) segundos.

### INFANTIL BÁSICO

Tiempo: **2:15 +/- 10 seg.**

#### Saltos:

- Se permite un máximo de diez (10) saltos, incluyendo Waltz jump. Solo saltos de una (1) rotación, y Axel están permitidos.
- Se permiten un máximo de dos (2) combinaciones de saltos. Si realizan dos combinaciones, una no puede ser mayor a cuatro (4) saltos y la otra combinación no más de dos (2) saltos.
- Es obligatorio realizar un toe loop (rotación simple), solo o en combinación.
- Axel no se puede presentar más de dos veces. Si se presenta dos veces, uno debe estar en combinación.
- El mismo salto de rotación no se puede presentar más de tres (3) veces.

#### Trompos:

- Se deben realizar dos (2) elementos de trompo.
  - Uno de ellos DEBE ser un giro combinado (máximo tres (3) posiciones).
  - Uno tiene que ser un solo spin.



- Solo posiciones upright y sit están permitidas.
- El mismo trompo (posición básica, pie y filo) no se puede presentar más de dos veces.

### **Footwork sequences:**

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 1. Los diferentes skating elements (cuatro (4) diferentes por confirmar para alcanzar el nivel 1) que se contabilizarán para el nivel deben incluir: Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo Open Mohawk, máximo treinta (30) segundos.

## **CADETE BÁSICO**

Tiempo: **2:15 +/- 10 seg.**

### **Salto:**

- Se permite un máximo de doce (12) saltos, incluyendo Waltz jump. Solo saltos de una (1) rotación, y Axel están permitidos.
- Se permiten un máximo de dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de la combinación no puede ser superior a cuatro (4).
- Es obligatorio realizar un loop (simple), solo o en combinación.
- Axel no puede ser presentado más de dos veces. Si se presenta dos veces, uno debe estar en combinación.
- El mismo salto de una rotación no se puede presentar más de tres (3) veces.

### **Trompos:**

- Se permite un máximo de dos (2) elementos de trompo. Uno de ellos DEBE ser un giro combinado (máximo tres (3) posiciones) y debe incluir un sit y uno DEBE ser un solo spin. Solo posiciones upright y sit están permitidas.

### **Footwork sequences:**

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 1, máximo treinta (30) segundos.

## **JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR BÁSICO**

Tiempo: **2:30 +/- 10 seg.**

### **Salto:**

- Máximo doce (12) saltos de una (1) rotación. Dentro de los doce (12) saltos Axel, doble toe loop y doble salchow están permitidos.
- Se permiten un máximo de dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de la combinación no puede ser superior a cuatro (4).
- Es obligatorio realizar un loop (simple), solo o en combinación.
- El mismo salto de una rotación no se puede presentar más de tres (3) veces.
- Axel y dobles no se puede presentar más de dos veces. Si se presenta dos veces, uno debe estar en combinación.

### **Trompos:**

- Se deben realizar dos (2) elementos de trompo.
  - Uno de ellos DEBE ser un giro combinado (máximo tres (3) posiciones) y debe incluir un sit.
  - Uno DEBE ser un Camel (solo spin).
- Solo posiciones camel, upright y sit están permitidos.

### **Footwork sequences:**

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 2, máximo treinta (30) segundos.



## TOTS INTERMEDIO

Tiempo: **2:00 +/- 5 seg.**

### Salto:

- Se permite un máximo de ocho (8) saltos de una (1) rotación, incluyendo Waltz jump.
- Se permite un máximo de dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de una combinación no puede ser superior a dos (2).
- El mismo salto no se puede presentar más de dos (2) veces.

### Trompos:

- Se deben realizar dos (2) elementos de trompo.
  - Uno de ellos DEBE ser un giro combinado (máximo tres (3) posiciones).
  - Uno tiene que ser un solo spin.
- Solo posiciones upright están permitidas.

### Footwork sequences:

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 1. Los diferentes skating elements (cuatro (4) diferentes por confirmar para alcanzar el nivel 1) que se contabilizarán para el nivel deben incluir: Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo Open Mohawk, body movement (alto, medio o bajo), máximo treinta (30) segundos.

## MINIS INTERMEDIO

Tiempo: **2:15 +/- 10 seg.**

### Salto:

- Se permite un máximo de diez (10) saltos, incluyendo Waltz jump. Solo saltos de una (1) rotación, y Axel están permitidos.
- Se permiten un máximo de dos (2) combinaciones de saltos. Si realizan dos combinaciones, una no puede ser de más de cuatro (4) saltos y la otra combinación no más de dos (2) saltos.
- Es obligatorio realizar un toe loop (simple), solo o en combinación.
- El mismo salto no se puede presentar más de tres (3) veces.

### Trompos:

- Se permite un máximo de dos (2) elementos de trompo.
  - Uno de ellos DEBE ser un giro combinado (máximo tres (3) posiciones) y debe incluir un sit.
  - Uno DEBE ser un solo spin en cualquier filo.
- Posiciones camel, upright y sit están permitidas (solo o en combinación).

### Footwork sequences:

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 1. Los diferentes skating elements (cuatro (4) diferentes por confirmar para alcanzar el nivel 1) que se contabilizarán para el nivel deben incluir: Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo Open Mohawk, máximo treinta (30) segundos.

## INFANTIL INTERMEDIO

Tiempo: **2:45 +/- 10 seg.**

### Salto:

- Máximo doce (12) saltos de una (1) rotación. Dentro de los doce (12) saltos Axel, doble toe loop y doble salchow están permitidos.
- Se permiten un máximo de dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de la combinación no puede ser superior a cuatro (4).
- Es obligatorio realizar un Axel que se puede presentar también en combinación.
- Es obligatorio realizar un toe loop (simple o doble), solo o en combinación.



- Axel y dobles no se pueden presentar más de dos veces. Si se presenta dos veces, uno debe estar en combinación
- El mismo salto de rotación no se puede presentar más de tres (3) veces.

### **Trompos:**

- Se permiten un mínimo de dos (2), un máximo de tres (3) elementos de trompo. Todos los trompos deben ser diferentes.
  - Uno de ellos DEBE ser un giro combinado (máximo cuatro (4) posiciones) y debe incluir un sit.
  - Uno DEBE ser un solo spin.
  - Si se presentan dos (2) combos, una combinación puede ser máximo cuatro (4) posiciones y una de máximo tres (3) posiciones.
- Todos los trompos están permitidos excepto Broken, Heel e Inverted.
- Es obligatorio realizar un Camel en cualquier filo (solo o en combinación).

### **Footwork sequences:**

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 1, máximo treinta (30) segundos.

## **CADETE INTERMEDIO**

Tiempo: **2:45 +/- 10 seg.**

### **Salto:**

- Máximo doce (12) saltos de una (1) rotación. Dentro de los doce (12) saltos Axel, doble toe loop y doble salchow están permitidos.
- Se permiten un máximo de dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de la combinación no puede ser superior a cuatro (4).
- Es obligatorio realizar un Axel que se puede presentar también en combinación.
- Es obligatorio realizar un toe loop (simple o doble), solo o en combinación.
- Axel y dobles no se pueden presentar más de dos veces. Si se presenta dos veces, uno debe estar en combinación
- El mismo salto de rotación no se puede presentar más de tres (3) veces.

### **Trompos:**

- Se permiten un mínimo de dos (2), un máximo de tres (3) elementos de trompo. Todos los trompos deben ser diferentes.
  - Uno de ellos DEBE ser un giro combinado (máximo cuatro (4) posiciones) y debe incluir un sit.
  - Uno DEBE ser un solo spin.
  - Si se presentan dos (2) combos, uno puede ser de máximo cuatro (4) posiciones y uno de máximo tres (3) posiciones.
- Todos los trompos están permitidos excepto Broken, Heel e Inverted.
- Es obligatorio realizar un Camel en cualquier filo (solo o en combinación).

### **Footwork sequences:**

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 2, máximo treinta (30) segundos.

## **JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR INTERMEDIO**

Tiempo: **3:00 +/- 10 seg.**

### **Salto:**

- Se permite un máximo de ocho (8) saltos, excluyendo saltos de conexión en las combinaciones (no se permite doble Axel ni triples).
- Se permiten un máximo de dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de la combinación no puede ser superior a cuatro (4).



- Es obligatorio realizar un Axel (simple) que se puede presentar también en combinación.
- Es obligatorio realizar un loop, simple o doble, solo o en combinación.
- Axel y dobles no se pueden presentar más de dos veces.  
Si se presenta dos veces, al menos uno debe estar en combinación.
- El mismo salto de una rotación como elemento de valor técnico no se puede presentar más de tres (3) veces.  
Si se presenta dos o tres veces, al menos uno debe estar en combinación.

### Trompos:

- Se permiten un mínimo de dos (2), un máximo de tres (3) elementos de trompo. Todos los trompos deben ser diferentes.
  - Uno de ellos DEBE ser un giro combinado (máximo cuatro (4) posiciones) y debe incluir un sit.
  - Uno DEBE ser un solo spin.
  - Si se presentan dos (2) combos, uno puede ser de máximo cuatro (4) posiciones y uno de máximo tres (3) posiciones.
- Todos los trompos están permitidos excepto Broken e Inverted.
- Es obligatorio realizar un Camel en cualquier filo (solo o en combinación).

### Footwork sequences:

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 3, máximo treinta (30) segundos.

## PATINAJE LIBRE: GENERALIDADES

### Saltos

- **Se llamarán todos los saltos**, excepto en Juvenil, Junior y Senior Intermedio.
- En Juvenil, Junior y Senior Intermedio, **no se llamarán los saltos de conexión** en los CoJ, se llamarán todos los SJu (incluidos los simples) y los saltos ubicados en primera y última posición de los CoJ.
- **No habrá bonus doble-doble.**

### Trompos

- El mismo giro (posición básica, pie y filo) **no se puede presentar más de dos veces.**
- En todos los niveles **se permiten todas las variaciones y posiciones difíciles.**
- Cada posición/variación difícil **se considerará una vez por programa** (el primer intento).
- El Sit obligatorio no confirmado no tendrá valor, sin embargo, si se confirman dos posiciones dentro de la combinación, **el valor aún se dará a las posiciones confirmadas dentro del combo.**

### Footwork Sequence

- En nivel Principiante, **podrán repetirse los elementos listados** cuantas veces quieran.
- En los niveles que pida niveles sin especificar los elementos para obtener el nivel, se regirá bajo reglas WS Internacional. Y se aplicará la regla: **si el patinador presenta más de un giro extra al requerido para el nivel máximo de la categoría el nivel se reducirá en uno (1).**



## PENALIZACIONES LIBRE POR EL REFEREE

Arrodillarse o acostarse en el suelo más de una vez o más de máximo cinco (5) segundos	<b>1.0 punto</b>
Violación de vestuario (con opinión de los jueces)	<b>1.0 punto</b>
Tiempo del programa inferior al mínimo	<b>0.5 punto cada 10 segundos o parte del mismo</b>
El tiempo desde el inicio de la música y el primer movimiento es de más de 10 segundos	<b>0.5 punto</b>
Música con letras inapropiadas o improprios en cualquier idioma	<b>1.0 punto</b>
Falls	<b>1.0 punto</b>

## POR EL PANEL TÉCNICO

Más de un (1) salto de rotación o más de un (1) salto en footwork sequence	<b>1.0 punto</b>
Elemento obligatorio faltante	<b>1.0 punto</b>
Elemento ilegal	<b>1.0 punto</b>
Posición obligatoria en un elemento de giro no intentado	<b>1.0 punto</b>

## DANZA

### DANZAS OBLIGATORIAS SOLO DANCE PROMOCIONAL CSP

Sistema de competencia Nivel Principiante: americana.

Sistema de competencia Nivel Pre Intermedio: internacional.

CATEGORÍA		DANZA	RITMO	BPM
<b>PRINCIPIANTE</b>				
<b>Minis</b>	1	Glide Waltz	Waltz	108/120
	2	Progressive Tango	Tango	100
<b>Infantil</b>	1	Luna Blues	Blues	88
	2	Casino Tango	Tango	100
<b>Cadete</b>	1	California Swing	Waltz	138
	2	Quickstep Boogie	Boogie	100
<b>Juvenil</b>	1	Southland Swing	Blues	88
	2	Ten Fox	Foxtrot	100
<b>Junior y Senior</b>	1	Viva Cha Cha	Cha Cha	100
	2	Willow Waltz	Waltz	138
<b>PRE INTERMEDIO</b>				
<b>Minis</b>	1	Glide Waltz	Waltz	120
	2	Carlos Tango	Tango	96
<b>Infantil</b>	1	Denver Shuffle	Polka	100
	2	La Vista Cha Cha	Cha Cha	100
<b>Cadete</b>	1	Manhattan Blues	Blues	92
	2	Werner Tango	Tango	100
<b>Juvenil</b>	1	Tudor Waltz	Waltz	96
	2	Imperial Tango	Tango	104
<b>Junior y Senior</b>	1	Association Waltz	Waltz	132
	2	Bachata	Bachata	112



## DANZA LIBRE

La danza libre, para solo y pareja, será únicamente para las categorías en eficiencia Básico, Pre Intermedio e Intermedio. El nivel Principiante NO competirá con Free Dance.

### Tiempos solo danza:

**Mini, Infantil y Cadetes:** 2:00 minutos +/- 10 segundos.

**Juvenil, Junior y Senior:** 2:30 minutos +/- 10 segundos.

### ELEMENTOS OBLIGATORIOS PARA SOLO PRE INTERMEDIO

- Una (1) Footwork Sequence.  
**Mini e Infantil:** máximo nivel 1, máximo 30 segundos.  
**Cadetes, Juvenil, Junior y Senior:** máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
- Una (1) Artistic Sequence.  
**Mini e Infantil :** máximo nivel 1, máximo 30 segundos.  
**Cadetes, Juvenil, Junior y Senior:** máximo nivel 2, máximo 30 segundos,
- Una (1) secuencia de traveling.  
Máximo nivel 2.

### CATEGORÍAS PROMOCIONALES WORLD SKATE 2023

La competencia de danza consta de un Style Dance y un Free Dance para Junior y Senior Básico e Intermedio y Juvenil Intermedio, y de una Danza Obligatoria y un Free Dance para las otras categorías.

### DANZAS OBLIGATORIAS SOLO DANCE Y COUPLE DANCE

SOLO DANCE Y COUPLE DANCE					
CATEGORÍA		DANZA	RITMO	BPM	
<b>BÁSICO</b>					
<b>Infantil</b>	1	Skaters March	Marcha	100	
<b>Cadete</b>	1	Denver Shuffle	Polka	100	
<b>Juvenil</b>	1	La Vista Cha Cha	Cha Cha	100	
<b>Junior</b>	1	Kinder Waltz	Waltz	120	
<b>Senior</b>	1	Swing Foxtrot	Foxtrot	104	
<b>INTERMEDIO</b>					
<b>Minis</b>	1	Carlos Tango	Tango	100	
<b>Infantil</b>	1	Kinder Waltz	Waltz	120	
<b>Cadete</b>	1	Werner Tango	Tango	100	
<b>Juvenil</b>	1		Siesta Tango	Spanish Medley	100
<b>Junior</b>	1	Style Dance	Association Waltz	Ballroom Medley	132
<b>Senior</b>	1		Roller Samba	Latin Medley	104

El Style Dance se patinará en un patrón completo o dos si la danza es un patrón de medio circuito.



## FREE DANCE SOLO DANCE PROMOCIONAL WORLD SKATE

### INFANTIL BÁSICO

Tiempo: **2:15 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Artistic Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Una (1) traveling sequence, máximo nivel 1.
- Una (1) choreographic sequence.

**Footwork/Artistic sequences:** Los cuatro (4) pasos y giros que se contarán para el nivel incluyen: Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo, Open Mohawk.

### CADETE BÁSICO

Tiempo: **2:15 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Artistic Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
- Una (1) traveling sequence, máximo nivel 1.
- Una (1) choreographic sequence.

### JUVENIL BÁSICO

Tiempo: **2:45 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
- Artistic Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
- Una (1) cluster sequence, máximo nivel 1, máximo 15 segundos.
- Una (1) traveling sequence, máximo nivel 2.
- Una (1) choreographic sequence.

### JUNIOR Y SENIOR BÁSICO

Tiempo: **3:00 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
- Artistic Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
- Una (1) cluster sequence, máximo nivel 2, máximo 20 segundos.
- Una (1) traveling sequence, máximo nivel 2.
- Una (1) choreographic sequence.

### MINIS INTERMEDIO

Tiempo: **2:15 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Artistic Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Una (1) traveling sequence, máximo nivel 1.
- Una (1) choreographic sequence.



**Footwork/Artistic sequences:** Los cuatro (4) pasos y giros que se contarán para el nivel incluyen: Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo, Open Mohawk, body movement (alto, medio o bajo).

## INFANTIL INTERMEDIO

Tiempo: **2:30 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Artistic Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Una (1) traveling sequence, máximo nivel 1.
- Una (1) choreographic sequence.

## CADETE INTERMEDIO

Tiempo: **3:00 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
- Artistic Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
- Una (1) cluster sequence, máximo nivel 1, máximo 15 segundos.
- Una (1) traveling sequence, máximo nivel 2.
- Una (1) choreographic sequence.

## JUVENIL INTERMEDIO

### STYLE DANCE

Ritmo: Spanish Medley

Tiempo: **2:30 +/- 10 seg.**

- Patter Dance Sequence: Siesta Tango (100 BPM)
- Una (1) Artistic Sequence: máximo nivel 3, máximo 40 segundos.
- Una (1) cluster sequence, máximo nivel 2, máximo 20 segundos.
- Una (1) traveling sequence, máximo nivel 3.

### FREE DANCE

Tiempo: **3:15 +/- 10 seg.**

- Una (1) Footwork Sequence, máximo nivel 3, máximo 40 segundos.
- Una (1) Artistic Sequence, máximo nivel 3, máximo 40 segundos.
- Una (1) cluster sequence, máximo nivel 2, máximo 20 segundos.
- Una (1) traveling sequence, máximo nivel 3.
- Una (1) choreographic sequence.

## JUNIOR Y SENIOR INTERMEDIO

### STYLE DANCE

Ritmo Junior: Ballroom Medley

Ritmo Senior: Latin Medley

Tiempo: **2:50 +/- 10 seg.**

- Patter Dance Sequence Junior: Association Waltz (132 BPM) | Senior: Roller Samba (104 BPM)
- Una (1) Artistic Sequence: máximo nivel 3, máximo 40 segundos.
- Una (1) cluster sequence, máximo nivel 3, máximo 20 segundos.
- Una (1) traveling sequence, máximo nivel 3.



## FREE DANCE

Tiempo: **3:30 +/- 10 seg.**

- Una (1) Footwork Sequence, máximo nivel 3, máximo 40 segundos.
- Una (1) Artistic Sequence, máximo nivel 3, máximo 40 segundos.
- Una (1) cluster sequence, máximo nivel 3, máximo 20 segundos.
- Una (1) traveling sequence, máximo nivel 3.
- Una (1) choreographic sequence.

## PENALIZACIONES SOLO DANCE

### POR EL REFEREE

Style dance: ritmo incorrecto, reglas sobre la música para de la danza obligatorio no logradas	<b>1.0 punto</b>
BPM incorrectos para la Style Dance Pattern sequence	<b>1.0 punto</b>
Arrodillarse o tumbarse en el suelo más de dos veces o más de máximo cinco (5) segundos (incluidos el principio y el final)	<b>1.0 punto</b>
Detenerse más de dos veces o más de un máximo de ocho (8) segundos (excluyendo el principio y el final)	<b>1.0 punto</b>
Violación de vestuario (con opinión de los jueces)	<b>1.0 punto</b>
Tiempo del programa inferior al mínimo	<b>0.5 punto cada 10 segundos o parte del mismo</b>
El tiempo desde el inicio de la música y el primer movimiento es de más de 10 segundos	<b>0.5 punto</b>
Música con letras inapropiadas o improprios en cualquier idioma	<b>1.0 punto</b>
Falls	<b>1.0 punto</b>

### POR EL PANEL TÉCNICO

Elemento obligatorio faltante	<b>1.0 punto</b>
Elemento ilegal	<b>1.0 punto</b>
Daanza obligatoria: el número de beats de apertura que se utilizarán para todas las danzas no debe exceder los 24 tiempos de música	<b>0.5 punto</b>

## FREE DANCE COUPLE DANCE PROMOCIONAL WORLD SKATE

### MINIS BÁSICO

Tiempo: **2:00 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Una (1) Dance Hold Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 40 segundos.
- Una (1) No Hold Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Una (1) Choreo lift o choreo pose.

**Footwork sequences:** Los cuatro (4) pasos y giros que se contarán para el nivel incluyen: Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo, Open Mohawk, body movement (alto, medio o bajo).



## INFANTIL BÁSICO

Tiempo: **2:15 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Una (1) Dance Hold Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 40 segundos.
- Una (1) No Hold Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Una (1) Traveling sequence. Máximo nivel 1.
- Una (1) Stationary Lift. Máximo nivel 1.
- Una (1) Choreo lift o choreo pose.

**Footwork sequences:** Los cuatro (4) pasos y giros que se contarán para el nivel incluyen: Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo, Open Mohawk, body movement (alto, medio o bajo).

## CADETE BÁSICO

Tiempo: **2:30 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Una (1) Dance Hold Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 40 segundos.
- Una (1) No Hold Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Una (1) Traveling sequence. Máximo nivel 1.
- Una (1) stationary Lift, máximo nivel 1.
- Una (1) Choreo lift o choreo pose.

## JUVENIL BÁSICO

Tiempo: **2:45 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Una (1) Dance Hold Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 40 segundos.
- Una (1) No Hold Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
- Una (1) Traveling sequence. Máximo nivel 2.
- Una (1) stationary Lift, máximo nivel 2.
- Una (1) Choreo lift.

## JUNIOR Y SENIOR BÁSICO

Tiempo: **3:30 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Una (1) Dance Hold Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 40 segundos.
- Una (1) No Hold Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
- Una (1) Synchronized Traveling sequence. Máximo nivel 2.
- Una (1) stationary Lift, máximo nivel 2.
- Una (1) Choreo lift.

## TOTS INTERMEDIO

Tiempo: **2:00 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Una (1) Dance Hold Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 40 segundos.
- Una (1) No Hold Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Una (1) Choreo pose (mismo valor que Choreo Lifts).



**Footwork sequences:** Los cuatro (4) pasos y giros que se contarán para el nivel incluyen:  
Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo, Open Mohawk, body movement (alto, medio o bajo).

## MINIS INTERMEDIO

Tiempo: **2:30 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Una (1) Dance Hold Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 40 segundos.
- Una (1) No Hold Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Una (1) Traveling sequence. Máximo nivel 1.
- Una (1) Choreo lift o choreo pose.

**Footwork sequences:** Los cuatro (4) pasos y giros que se contarán para el nivel incluyen:  
Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo, Open Mohawk, body movement (alto, medio o bajo).

## INFANTIL INTERMEDIO

Tiempo: **2:45 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Una (1) Dance Hold Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 40 segundos.
- Una (1) No Hold Footwork Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Una (1) Traveling sequence. Máximo nivel 2.
- Una (1) Rotational Lift, máximo nivel 1.
- Una (1) Choreo lift o choreo pose.

## CADETE INTERMEDIO

Tiempo: **3:00 +/- 10 seg.**

Los elementos establecidos que DEBEN ESTAR incluidos en el programa de free dance son:

- Una (1) Dance Hold Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 40 segundos.
- Una (1) No Hold Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
- Una (1) Traveling sequence. Máximo nivel 2.
- Dos (2) Lifts. Una (1) Rotational Lift, máximo nivel 2. Una (1) Combo Lift, máximo nivel 1.
- Una (1) Choreo lift.

## JUVENIL INTERMEDIO

### STYLE DANCE

Ritmo: Spanish Medley

Tiempo: **2:45 +/- 10 seg.**

- Patter Dance Sequence: Siesta Tango (100 BPM)
- Una (1) No Hold Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
- Una (1) Traveling sequence. Máximo nivel 2.
- Una (1) Stationary Lift, máximo nivel 2.

### FREE DANCE

Tiempo: **3:15 +/- 10 seg.**

- Una (1) Dance Hold Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 40 segundos.
- Una (1) No Hold Footwork Sequence: máximo nivel 2, máximo 30 segundos.
- Una (1) NO Hold Cluster Sequence, máximo nivel 2, máximo 20 segundos.



- Dos (2) Lifts. Una (1) Rotational Lift, máximo nivel 2. Una (1) Combo Lift, máximo nivel 2.
- Una (1) Choreo lift.

## JUNIOR Y SENIOR INTERMEDIO

### STYLE DANCE

Ritmo Junior: Ballroom Medley

Ritmo Senior: Latin Medley

Tiempo: **3:30 +/- 10 seg.**

- Patter Dance Sequence Junior: Association Waltz (132 BPM) | Senior: Roller Samba (104 BPM)
- Una (1) No Hold Footwork Sequence: máximo nivel 3, máximo 30 segundos.
- Una (1) Traveling sequence. Máximo nivel 3.
- Una (1) Stationary Lift, máximo nivel 3.

### FREE DANCE

Tiempo: **3:50 +/- 10 seg.**

- Una (1) Dance Hold Footwork Sequence: máximo nivel 3, máximo 40 segundos.
- Una (1) NO Hold Cluster Sequence, máximo nivel 3, máximo 20 segundos.
- Una (1) Traveling sequence. Máximo nivel 3.
- Dos (2) Lifts. Una (1) Rotational Lift, máximo nivel 3. Una (1) Combo Lift, máximo nivel 3.
- Una (1) Choreo Lift.
- One partner footwork, máximo nivel 3, máximo 25 segundos.

## PENALIZACIONES COUPLE DANCE

### POR EL REFEREE

Style dance: ritmo incorrecto, reglas sobre la música para de la danza obligatorio no logradas	<b>1.0 punto</b>
BPM incorrectos para la Style Dance Pattern sequence	<b>1.0 punto</b>
Más de las separaciones permitidas	<b>1.0 punto</b>
Arrodillarse o tumbarse en el suelo más de dos veces o más de máximo cinco (5) segundos (incluidos el principio y el final)	<b>1.0 punto</b>
Detenerse más de dos veces o más de un máximo de ocho (8) segundos (excluyendo el principio y el final) o estar separado más de 4 m durante una parada.	<b>1.0 punto</b>
Violación de vestuario (con opinión de los jueces)	<b>1.0 punto</b>
Tiempo del programa inferior al mínimo	<b>0.5 punto cada 10 segundos o parte del mismo</b>
El tiempo desde el inicio de la música y el primer movimiento es de más de 10 segundos	<b>0.5 punto</b>
Música con letras inapropiadas o improprios en cualquier idioma	<b>1.0 punto</b>
Falls	<b>1.0 punto</b>



## POR EL PANEL TÉCNICO

Elemento obligatorio faltante	<b>1.0 punto</b>
Elemento ilegal	<b>1.0 punto</b>
Daanza obligatoria: el número de beats de apertura que se utilizarán para todas las danzas no debe exceder los 24 tiempos de música	<b>0.5 punto</b>

## PAREJAS MIXTAS

### CATEGORÍAS PROMOCIONALES WORLD SKATE 2023

#### MINIS BÁSICO

Tiempo: **2:00 +/- 10 seg.**

- Un (1) salto lado a lado (solo, no en combo). Solo se permiten saltos individuales, incluido el Waltz Jump.
- Un (1) trompo de contacto (una (1) posición) seleccionado de uprights.
- Un (1) trompo lado a lado de una posición. Seleccionado entre uprights.
- Una figura de contacto con valor base de 2.0. ELEVACIONES NO ESTÁN PERMITIDAS.
- Una (1) footwork sequence máximo nivel 1. Los diferentes skating elements (Cuatro (4) diferente por confirmar para alcanzar el nivel 1). Los que se contarán para el nivel incluyen: Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo, Open Mohawk, body movement (alto, medio o bajo), máximo treinta (30) segundos.

#### INFANTIL BÁSICO

Tiempo: **2:00 +/- 10 seg.**

- Un (1) salto lado a lado (solo, no en combo). Solo se permiten saltos individuales, incluido el Waltz Jump.
- Un (1) trompo de contacto (una (1) posición) seleccionado de uprights.
- Un (1) trompo lado a lado de una posición. Seleccionado entre uprights y sits.
- Una figura de contacto con valor base de 2.0. ELEVACIONES NO ESTÁN PERMITIDAS.
- Una (1) footwork sequence máximo nivel 1 (Máx. 30 segundos). Los cuatro (4) pasos y giros que se contarán para el nivel incluyen: Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo, Open Mohawk.

#### CADETE BÁSICO

Tiempo: **2:30 +/- 10 seg.**

- Un (1) Throw Jump O un (1) Salto Twist de máximo una (1) revolución.
- Un (1) salto lado a lado (solo, no en combo). Solo saltos simples, Axel simples y saltos dobles están permitidos.
- Un (1) trompo de contacto (una (1) posición). Impossible Camel, Impossible Sit y Reverse Layover no están permitidos.
- Un (1) trompo de una posición lado a lado. Heel, Broken e Inverted no están permitidos.
- Un (1) Espiral: angel (camel) Externo Atrás.
- Una (1) elevación: Una elevación de una (1) posición. (No se permiten elevaciones por encima de la cabeza. No más de cuatro (4) rotaciones del hombre).
- Una (1) footwork sequence máximo nivel 1 (Max. 30 segundos).



## JUVENIL BÁSICO

Tiempo: **3:15 +/- 10 seg.**

- Un (1) Throw Jump O un (1) Salto Twist de máximo dos (2) revoluciones.
- Un (1) salto lado a lado (solo, no en combo). Solo saltos simples, Axel simples y saltos dobles están permitidos.
- Un (1) trompo de contacto (una (1) posición). Impossible Camel, Impossible Sit y Reverse Layover no están permitidos.
- Un (1) trompo de una posición lado a lado. Heel, Broken e Inverted no están permitidos.
- Un (1) Espiral: angel (camel) Externo Atrás o Death Spiral.
- Una (1) elevación: Una elevación de una (1) posición. (Se permiten elevaciones debajo de la cabeza o press. No más de cuatro (4) rotaciones del hombre).
- Una (1) footwork sequence máximo nivel 2 (Max. 30 segundos).

## JUNIOR Y SENIOR BÁSICO

Tiempo: **3:15 +/- 10 seg.**

- Un (1) Throw Jump O un (1) Salto Twist de máximo dos (2) revoluciones.
- Un (1) salto lado a lado, Solo o Combo de máximo cuatro (4) saltos incluyendo los saltos de conexión. Solo se permiten saltos simples, Axel simple y saltos dobles. Los saltos de conexión de rotación simple se llamarán NJ y no recibirán ningún valor.
- Un (1) contact spin (una (1) posición). Impossible Camel, Impossible Sit y Reverse Layover no están permitidos.
- Un (1) trompo de una posición lado a lado. Todos los trompos están permitidos excepto Broken e Inverted.
- Un (1) Espiral: angel (camel) Externo Atrás o Death Spiral (externo).
- Una (1) elevación: Una elevación de una (1) posición (No más de cuatro (4) rotaciones del hombre. Reverse Cartwheel (todos los tipos) y Spin Pancake no están permitidos.
- Una (1) footwork sequence máximo nivel 2 (Max. 30 segundos).

## TOTS INTERMEDIO

Tiempo: **2:00 +/- 10 seg**

- Un (1) Salto lado a lado (solo, no en combo). Solo se permiten saltos simples, incluido el Waltz Jump.
- Un (1) trompo de contacto (una (1) posición) seleccionada de uprights.
- Un (1) trompo lado a lado de una posición. Seleccionado entre uprights.
- NO SE PERMITEN ELEVACIONES.
- Una (1) footwork sequence máximo nivel 1. Los diferentes skating elements (Cuatro (4) diferente por confirmar para alcanzar el nivel 1). Los que se contarán para el nivel incluyen: Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo, Open Mohawk, body movement (alto, medio o bajo), máximo treinta (30) segundos.

## MINIS INTERMEDIO

Tiempo: **2:00 +/- 10 seg**

- Un (1) salto lado a lado (solo, no en combo). Solo se permiten saltos simples.
- Un (1) trompo de contacto (una (1) posición) seleccionada de uprights.
- Un (1) trompo lado a lado de una posición. Seleccionado entre uprights y sits.



- Una figura de contacto con un valor base de 2.0. NO SE PERMITEN ELEVACIONES.
- Una (1) footwork sequence máximo nivel 1. Los diferentes skating elements (Cuatro (4) diferente por confirmar para alcanzar el nivel 1). Los que se contarán para el nivel incluyen: Cruce por delante, Giro de Tres Interno, Giro de Tres Externo, Open Mohawk, body movement (alto, medio o bajo), máximo treinta (30) segundos.

## INFANTIL INTERMEDIO

Tiempo: **2:30 +/- 10 seg**

- Un (1) Throw Jump de máximo una (1) revolución.
- Máximo dos (2) saltos lado a lado. Un solo jump y un combo of maximum tres (3) saltos. Solo se permiten saltos simples, incluido el Axel simple (solo).
- Un (1) trompo de contacto (una (1) posición) seleccionado de uprights y sits.
- Un (1) trompo lado a lado de una posición. Seleccionado entre uprights y sits.
- Una elevación de una posición permitido desde Axel, Flip, Around the back.
- Máximo una (1) Espiral: angel (camel) externo atrás.
- Una (1) footwork sequence máximo nivel 1 (Máx. 30 segundos).

## CADETE INTERMEDIO

Tiempo: **3:00 +/- 10 seg**

- Un (1) Throw Jump de máximo dos (2) revoluciones.
- Un (1) Salto Twist de máximo una (1) revolución.
- Un (1) salto lado a lado (solo, no en combo). Solo saltos simples, Axel simple y saltos dobles están permitidos.
- Un (1) trompo de contacto (una (1) posición). Impossible Camel, Impossible Sit y Reverse Layover no están permitidos.
- Un (1) trompo lado a lado de una posición. Heel, Broken e Inverted no están permitidos.
- Una (1) espiral: angel (camel) externo atrás.
- Un (1) elevación: elevación de una (1) posición (lift Axel, lift flip, low press, low kennedy, low militano. No se permiten elevaciones por encima de la cabeza. No más de cuatro (4) rotaciones del hombro).
- Una (1) footwork sequence máximo nivel 2 (Máx. 30 segundos).

## JUVENIL INTERMEDIO

Tiempo: **3:30 +/- 10 seg**

- Un (1) Throw Jump de máximo dos (2) revoluciones.
- Un (1) Salto Twist de máximo dos (2) revoluciones.
- Un (1) salto lado a lado, solo o combo de máximo cuatro (4) saltos incluyendo los saltos de conexión. Solo saltos simples, Axel simple y saltos dobles están permitidos. Los saltos de conexión de rotación simple se llamarán NJ y no recibirán ningún valor.
- Un (1) trompo de contacto (una posición o combinación de máximo dos (2) posiciones). Impossible Camel, Impossible Sit y Reverse Layover no están permitidos.
- Un (1) trompo lado a lado de una posición. Heel, Broken e Inverted no están permitidos.
- Una (1) espiral: angel (camel) externo atrás o Death Spiral.
- Máximo dos (2) elevaciones: dos (2) elevaciones de una posición (elevaciones debajo de la cabeza o press permitido. No más de cuatro (4) rotaciones del hombro).
- Una (1) footwork sequence máximo nivel 3 (Máx. 30 segundos).



## JUNIOR Y SENIOR INTERMEDIO

Tiempo: **3:30 +/- 10 seg**

- Un (1) Throw Jump de máximo dos (2) revoluciones.
- Un (1) Salto Twist de máximo dos (2) revoluciones.
- Un (1) salto lado a lado, solo o combo de máximo cuatro (4) saltos incluyendo los saltos de conexión. Solo saltos simples, Axel simple y saltos dobles están permitidos. Los saltos de conexión de rotación simple se llamarán NJ y no recibirán ningún valor.
- Un (1) trompo de contacto (una posición o combinación de máximo dos (2) posiciones). Impossible Camel, Impossible Sit y Reverse Layover no están permitidos.
- Un (1) trompo lado a lado de una posición. Broken e Inverted no están permitidos.
- Un (1) death spiral (externo).
- Máximo dos (2) elevaciones: una (1) elevación de una posición (no más de cuatro (4) rotaciones del hombre) y una combinación con no más de diez (10) rotaciones del hombre y no más de dos (2) cambios de posiciones de la mujer (3 posiciones). Reverse Cartwheel (todos los tipos) y Spin Pancake no están permitidos.
- Una (1) footwork sequence máximo nivel 3 (Máx. 30 segundos).

## PENALIZACIONES PAREJAS MIXTAS

### POR EL REFEREE

Mayor número de rotaciones para elevaciones (4, 8 y 12 rotaciones)	<b>1.0 punto</b>
Arrodillarse o acostarse en el suelo más de una vez o más de máximo cinco (5) segundos	<b>1.0 punto</b>
Violación de vestuario (con opinión de los jueces)	<b>1.0 punto</b>
Tiempo del programa inferior al mínimo	<b>0.5 punto cada 10 segundos o parte del mismo</b>
El tiempo desde el inicio de la música y el primer movimiento es de más de 10 segundos	<b>0.5 punto</b>
Música con letras inapropiadas o improprios en cualquier idioma	<b>1.0 punto</b>
Falls	<b>1.0 punto</b>

### POR EL PANEL TÉCNICO

Más posiciones de las permitidas para combo contact spins	<b>1.0 punto</b>
Mayor número de posiciones para elevaciones (3 y 4)	<b>1.0 punto</b>
Más de un (1) salto de rotación o más de un (1) salto en footwork sequence	<b>1.0 punto</b>
Elemento obligatorio faltante	<b>1.0 punto</b>
Elemento ilegal	<b>1.0 punto</b>



## SHOW (CLUBES)

### Eventos:

**LARGE GROUP:** desde 16 (dieciséis) a 30 (treinta) patinadores (máximo 4 suplentes).

**INFANTIL Tiempo del programa:** 3.30 – 4.00 minutos +/- 10 segundos.  
El tiempo comienza con el primer movimiento.

**JUNIOR Y SENIOR Tiempo del programa:** 4.00 – 4.30 minutos +/- 10 segundos.  
El tiempo comienza con el primer movimiento.

**SMALL GROUP:** desde 6 (seis) a 12 (doce) patinadores (máximo 2 suplentes).

**INFANTIL Tiempo del programa:** 3.30 – 4.00 minutos +/- 10 segundos.  
El tiempo comienza con el primer movimiento.

**JUNIOR Y SENIOR Tiempo del programa:** 4.00 – 4.30 minutos +/- 10 segundos.  
El tiempo comienza con el primer movimiento.

**CUARTETOS:** 4 (cuatro) patinadores (máximo 1 suplente).  
**Tiempo del programa:** 3.00 minutos +/- 10 segundos.  
El tiempo comienza con el primer movimiento.

### Categorías:

**LARGE INFANTIL:** los patinadores deben tener, como mínimo, 8 años de edad antes del 1 de enero del año de la competencia, 13 años de edad hasta el 31 de Diciembre del año de la competencia.

**LARGE JUNIOR:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de enero del año de la competencia, y no aún 19 años de edad hasta el 31 de Diciembre del año de la competencia.

**LARGE SENIOR:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de enero del año de la competencia.

**SMALL INFANTIL:** los patinadores deben tener, como mínimo, 8 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia, y 13 años de edad hasta el 31 de Diciembre del año de la competencia.

**SMALL JUNIOR:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia, y no aún 19 años de edad hasta el 31 de Diciembre del año de la competencia.

**SMALL SENIOR:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia.

## PENALIZACIONES SHOW

Todas las deducciones serán aplicadas por el **Referee**.

Más de 4 elementos típicos de Precisión	<b>1.0 punto</b>
Música con letras inapropiadas o improprios en cualquier idioma	<b>1.0 punto</b>
Violación de vestuario (con opinión de los jueces)	<b>1.0 punto</b>
Cuando la actuación no es Show sino Precisión	<b>1.0 punto</b>
Si se incluyen en el programa elementos que no están permitidos	<b>0.5 puntos</b>
Entrada a la pista más larga que lo permitido (40")	<b>0.5 puntos</b>



Salida de la pista más larga que lo permitido (40")	<b>0.5 puntos</b>
Más de 15 segundos de música antes del primer movimiento	<b>0.5 puntos</b>
Accesorios no utilizados correctamente	<b>0.5 puntos por cada uso incorrecto</b>
No limpiar el piso de acuerdo a las reglas	<b>0.5 puntos</b>
<b>Caidas</b>	
- <b>Mayor</b> (más de un patinador por un tiempo prolongado)	<b>1.5 puntos</b>
- <b>Medio</b> (un patinador por un tiempo prolongado o caída rápida de más de un patinador)	<b>1.0 punto</b>
- <b>Menor</b> (caída rápida de un patinador)	<b>0.5 puntos</b>

## CUARTETOS (CLUBES)

**CUARTETO INFANTIL:** los patinadores deben tener, como mínimo, 8 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia, 13 años de edad hasta el 31 de Diciembre del año de la competencia.

**CUARTETO JUNIOR:** Los patinadores que tengan al menos 12 años antes del 1 de enero y que aún no hayan cumplido 19 antes del 31 de diciembre del año del campeonato.

**CUARTETO SENIOR:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia.

## REGLAS CUARTETOS

### CATEGORÍA INFANTIL

- Una línea (máximo nivel 2).
- Un traveling sincronizado (máximo nivel 1).
- Un elemento creativo .

### CATEGORÍA JUNIOR

- Una línea (máximo nivel 3).
- Un traveling sincronizado (máximo nivel 2).
- Un elemento creativo.

### CATEGORÍA SENIOR

- Una línea (de cualquier nivel).
- Un traveling sincronizado (máximo nivel 3).
- Un elemento creativo.

**Para requerimientos, niveles y Q0Es de los elementos técnicos dirigirse al reglamento World Skate Cuartetos 2023.**



## PENALIZACIONES CUARTETOS

### POR EL REFEREE

Más de veinte (20) segundos para entrar a la pista y posicionar objetos o accesorios	<b>0.5 puntos</b>
Más de cuarenta (40) segundos de tiempo en total desde el final de la actuación para despejar el suelo y salir de la pista	<b>0.5 puntos</b>
Más trompos o saltos que el máximo permitido	<b>1.0 punto</b>
Arrodillarse o acostarse en el suelo más de dos (2) veces o más de cinco (5) segundos como máximo (incluyendo el principio y el final)	<b>1.0 punto</b>
Detenerse más de dos (2) veces o más de ocho (8) segundos como máximo (excluyendo el principio y el final)	<b>1.0 punto</b>
Accesorios no utilizados correctamente	<b>0.5 por uso incorrecto</b>
Violación de vestuario (con opinión de los jueces)	<b>1.0 punto</b>
Tiempo del programa menor que el mínimo	<b>0.5 puntos por cada 10 segundos o parte del mismo</b>
Tiempo entre el inicio de la música y el primer movimiento mayor a 15 segundos	<b>0.5 puntos</b>
Música con letras inapropiadas o improperios en cualquier idioma	<b>1.0 punto</b>
Cáidas por cada patinador	<b>1.0 punto</b>

### POR EL PANEL TÉCNICO

Elemento obligatorio faltante	<b>1.0 punto</b>
Elemento ilegal	<b>1.0 punto</b>

## PRECISIÓN (CLUBES)

**Evento:** único. El equipo se compone de 16 (dieciséis) patinadores con un máximo de 4 (cuatro) suplentes.

### Categorías:

**INFANTIL:** los integrantes del equipo deberán cumplir como mínimo 8 años y máximo 13 años dentro del año de la competencia. Los patinadores pueden optar por competir en una categoría superior a su edad.

**JUNIOR:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia, y no aún 19 años de edad hasta el 31 de Diciembre del año de la competencia.

**SENIOR:** los patinadores deben tener, como mínimo, 12 años de edad antes del 1 de Enero del año de la competencia.



## REGLAS PRECISIÓN

### ELEMENTOS OBLIGATORIOS PARA INFANTIL:

**Tiempo de música: 4:00 minutos +/- 10 segundos** (la música se cuenta a partir del primer movimiento que deberá comenzar como máximo a los 10 segundos de iniciada la misma). Puede ser vocalizada.

#### Elementos obligatorios:

- **Una Línea Pivoting.** Máximo nivel 1.
- **Un Elemento sin agarre (No Hold).** Máximo nivel 3, con feature adicional Step Sequence máximo nivel 1.
- **Una Intersección básica de dos líneas** (no whip, box, triángulo, ni angular) con preparación **back to back**, con feature adicional Punto de Intersección máximo nivel 2.
- **Una Intersección de cualquier tipo** máximo nivel 3, sin giros ni body movements en el punto de intersección (el objetivo es la correcta preparación y creación de las puertas).
- **Un Bloque Lineal.** Máximo nivel 3.
- **Un Círculo Travelling** que contenga únicamente pasos de conexión o cambios de dirección (no weaving). Máximo nivel 1.
- **Una Rueda Rotacional.** Máximo nivel 3.

### ELEMENTOS OBLIGATORIOS PARA JUNIOR:

**Tiempo de música: 4:00 minutos +/- 10 segundos** (la música se cuenta a partir del primer movimiento que deberá comenzar como máximo a los 10 segundos de iniciada la misma). Puede ser vocalizada.

#### Elementos obligatorios:

- **Una Línea** (elemento lineal). Máximo nivel 4.
- **Un Elemento sin agarre (No Hold).** Máximo nivel 3 con feature adicional Step Sequence máximo nivel 2.
- **Una Intersección con preparación y aproximación back to back de cualquier nivel.** No puede tener giros ni body movements, el OBJETIVO es el aprendizaje de una correcta preparación y aproximación.
- **Una Intersección** máximo nivel 3, con feature adicional Punto de Intersección máximo nivel 2.
- **Un Bloque Pivoting.** Máximo nivel 1.
- **Un Círculo Travelling.** Máximo nivel 2.
- **Una Rueda Rotacional.** Máximo nivel 4.

### ELEMENTOS OBLIGATORIOS PARA SENIOR:

**Tiempo de música: 4:30 minutos +/- 10 segundos** (la música se cuenta a partir del primer movimiento que deberá comenzar como máximo a los 10 segundos de iniciada la misma). Puede ser vocalizada.

#### Elementos obligatorios:

- **Una Línea Pivoting.** Máximo nivel 3.
- **Un Elemento sin agarre (No Hold).** Máximo nivel 4 con feature adicional Step Sequence máximo nivel 3.



- **Una Intersección** máximo nivel 4, con feature adicional Punto de Intersección máximo nivel 2.
- **Un Bloque Lineal.** Máximo nivel 4.
- **Una Rueda Travelling.** Máximo nivel 3.
- **Un Círculo Rotacional.** Máximo nivel 4.
- **Una Intersección Creativa.**

### PENALIZACIONES PRECISIÓN

Para penalizaciones de Precisión, referirse al Reglamento **World Skate Precision 2023**.