

ANEXO 7. NIVELES PARA TRABAJO DE PISO, CLUSTER Y TRAVELING

(Rules for artistic skating competitions SOLO DANCE, By World Skate Artistic Technical Commission)

TRADUCCIÓN NO OFICIAL DE WORLD SKATE**4.2 Secuencia de trabajo de pies rectos y circulares****Niveles**

NIVEL	GIROS	CHOCTAW Dif. direcciones	CLUSTER	MOVIMIENTO CORPORAL
1	4	-	-	-
2	6	-	-	-
3	6: 3 der y 3 izq	2	-	Sí
4	8: 4 der y 4 izq	2	-	Sí
5	10: 5 der y 5 izq	2	1	Sí

- Nivel 1 – Debe incluir al menos cuatro (4) giros.
- Nivel 2 – Debe incluir al menos seis (6) giros.
- Nivel 3 – Debe incluir al menos tres (3) giros ejecutados sobre el pie derecho y tres (3) giros ejecutados sobre el pie izquierdo (seis (6) giros en total). Los patinadores deben agregar dos (2) Choctaws, uno horario y uno antihorario.
- Nivel 4 – Debe incluir al menos cuatro (4) giros ejecutados sobre el pie derecho y cuatro (4) giros ejecutados sobre el pie izquierdo (ocho (8) giros en total). Los patinadores deben agregar dos (2) Choctaws, uno horario y uno antihorario.
- Nivel 5 – Debe incluir al menos cinco (5) giros ejecutados sobre el pie derecho y cinco (5) giros ejecutados sobre el pie izquierdo (diez (10) giros en total). Los patinadores deben agregar dos (2) Choctaws, uno horario y uno antihorario. Los patinadores también deben agregar un (1) Cluster.

Aclaraciones

- Ninguno de los tipos de giros puede ser contado mas de dos (2) veces.
- El Tres no será considerado como giro para ser contado para alcanzar el nivel, pero será considerado en los giros para el Cluster.
- Los giros del Cluster son incluidos en los requeridos para el nivel.
- Para que los giros sean considerados como tal, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las cúspides deben ser claras. Giros saltados no serán contados.
- Si el patinador apoya la pierna libre en el piso a la salida de un giro, este giro no será considerado.
- Para los niveles 3, 4 y 5, si el patinador ejecuta dos (2) Bucles y/o dos (2) Traveling, para ser considerado de tal nivel, deben realizarlos en diferentes direcciones: un (1) Bucle horario y un (1) Bucle antihorario y/o un (1) Traveling horario y un (1) Traveling antihorario.
- No es obligatorio ejecutar el mismo tipo de giro en ambas direcciones, o con ambos pies, para ser considerado de tal nivel. Por ejemplo, el nivel 3 puede ser:

LIGA NACIONAL DE PATINAJE ARTISTICO DE CHILE

- Primer ejemplo:
 - Bracket derecho
 - Bracket izquierdo
 - Counter derecho
 - Counter izquierdo
 - Rocker derecho
 - Rocker izquierdo
 - 2 Choctaws (uno en cada dirección)
- Segundo ejemplo
 - Bracket derecho
 - Counter izquierdo
 - Rocker derecho
 - Bracket izquierdo
 - Bucle horario
 - Traveling antihorario
 - 2 Choctaws (uno en cada dirección)
- Tercer ejemplo
 - Bucle horario
 - Bucle antihorario
 - Traveling antihorario
 - Traveling horario
 - Bracket derecho
 - Rocker izquierdo
 - 2 Choctaws (uno en cada dirección)
- Para los niveles 3, 4 y 5 es obligatorio usar movimientos corporales en al menos tres (3) momentos de la secuencia. Esto significa que, si esto no se presenta, el nivel puede ser disminuido (máx. nivel 2).
- Giros y/o pasos deben estar distribuidos a través de la secuencia. No debe haber partes sin giros o pasos. Si no, los Jueces entregaran un QOE negativo.
- La secuencia debe comenzar de una posición parada o parar y partir (menos de 3 segundos detenido). Si no, el Panel Técnico comenzara a contar cuando se den cuenta que la secuencia comenzó.
- Paradas rápidas están permitidas si se necesita caracterizar la música y también esta permitido patinar solo una vez sobre el patrón recién ejecutado.

4.3 Secuencia Coreográfica

- Secuencia de elementos de libre elección, donde los patinadores deben demostrar: la habilidad de patinar, creatividad, habilidad coreográfica, originalidad, musicalidad, con movimientos corporales, usando todo el espacio personal.
- Los patinadores deben demostrar la habilidad de patinar con la música e interpretarla usando elementos técnicos como: pasos, giros, arabescos, pivotes, ina Bauer, spread Eagle, (no declarados) saltos de una rotación (cuenta dentro de los saltos permitidos), giros rápidos.
- La secuencia debe comenzar del lado largo de la superficie de patinaje en proximidad al eje transversal (cerca de 5 o 6 metros del eje para que no se confunda con una diagonal) y debe llegar al otro lado largo de la superficie de patinaje.

LIGA NACIONAL DE PATINAJE ARTISTICO DE CHILE

- Está permitido patinar sobre el patrón recién ejecutado.
- La secuencia debe comenzar de una posición parada o parar y partir.
- No hay un patrón establecido para seguir.
- El tiempo para hacer esta secuencia es de máximo 30 segundos.
- No se permite parar (de 3 a 8 segundos) durante la secuencia.
- Tiene un valor fijo de tres (3) puntos.

4.4 Secuencia de Cluster

- El patinador debe introducir dos (2) secuencias de cluster separadas por un máximo de tres (3) pasos o giros en dos pies (no giros en un pie).
- Cada secuencia debe comenzar con al menos tres (3) giros diferentes.

Niveles

NIVELES	GIROS – Primer Set	GIROS – Segundo Set	ENTRADA DIFICIL
1	3	3	-
2	4 / 3	3 / 4	-
3	4	4	Sí, en una secuen.
4	4	4	Sí, en ambas secuen.

- Nivel 1 – Los dos (2) Clusters son ejecutados correctamente sin interrupción.
- Nivel 2 – Uno de los dos (2) Clusters contiene cuatro (4) giros, donde tres (3) de ellos deben ser diferentes.
- Nivel 3 – Los dos (2) Clusters contienen cuatro (4) giros, donde tres (3) de ellos, para cada Cluster, deben ser diferentes y una de las secuencias debe comenzar desde una entrada difícil.
- Nivel 4 – Las dos (2) secuencias contienen cuatro (4) giros, donde tres (3) de ellas, para cada Cluster, deben ser diferentes y ambas secuencias deben comenzar desde una entrada difícil.

Aclaraciones

- Entrada difícil para una secuencia de Cluster: Choctaw, Ina Baur, Spread Eagle, Little Hop o salto.
- La entrada difícil debe ser antes del primer giro del set. En el caso que sea presentado antes de la segunda secuencia, la entrada difícil debe ser el paso anterior al primer giro de la segunda secuencia y será contado como el final de los tres pasos permitidos.
- Si hay una detención completa antes de la segunda secuencia, el nivel se reducirá en uno.
- Si hay más de tres (3) pasos entre las dos secuencias, el nivel se reducirá en uno.
- Si se produce una pérdida de control con soporte adicional (touch down por la pierna/pie libre y/o mano/s) después de que el Cluster ha comenzado y la ejecución del elemento continúa después del touch down, solo la parte anterior al touch down será considerada para el nivel.
- No se permite cambio de filo en los primeros tres (3) giros del cluster.
- No está permitido usar el freno para conseguir velocidad entre las dos secuencias de Cluster.
- Las secuencias de Cluster serán denominadas No Level si ambas secuencias no contienen a lo menos tres (3) giros correctos.

4.5 Secuencia de Traveling

- La primera ejecución de un Traveling debe ser la que será llamada con algún nivel o No Level (si las características del primer nivel no son cumplidas).
- La rotación del Traveling debe ser rápida y demostrar la habilidad para mantener el control de los ejes del cuerpo.
- Si una (1) de las secuencias no es correcta (por ejemplo, evidente ejecución de giros Tres) pero las rotaciones han sido realizadas, el Traveling será denominado Nivel 1.
- Si el patinador cae o hay una interrupción durante la entrada, la ejecución del Traveling o inmediatamente después de cualquier secuencia, el elemento será llamado por lo que ha sido hecho antes de la interrupción o la caída. Tendrá un No Level si las características del nivel 1 no son cumplidas.
- La duración máxima del Traveling es de 10 segundos.
- No está permitido usar el freno para conseguir velocidad entre las dos secuencias de Traveling.

Secuencias de Traveling: Mínimo dos (2) rotaciones con un máximo de tres (3) pasos o giros entre ellos.

Característica adicional: Las características deben ser realizadas correctamente y por la totalidad de la secuencia para ser considerada.

- A. Al menos una mano por encima de la cabeza o sobre su línea.
- B. Manos cruzadas detrás de la espalda y lejos de ella.
- C. Brazos cruzados al frente del cuerpo entre los hombros y la cintura (puede ser también uno detrás y otro al frente como un tornillo).
- D. Pierna libre cruzada al frente o detrás sobre la línea de la rodilla.
- E. Pierna libre cruzada al frente o detrás debajo de la línea de la rodilla (pirouettes).
- F. Las ruedas del patín libre sostenidas por una mano.
- G. Pierna libre estirada alta al lado o al frente.

Niveles

NIVELES	ROTACIONES PRIMERA SEC.	ROTACIONES SEGUNDA SEC.	DIF. DIRECCION ROTACIONAL	CARACTERISTICAS
1	2	2	-	-
2	3	3	Sí	1 / en una de las secuencias
3	3	3	Sí	2 / una en cada una; una sec. con brazo y la otra con pierna
4	4	4	Sí	3 / 1 sec. con una caract. a libre elección y la otra con dos, una de brazo y una de pierna

- Nivel 1 – Ejecución de dos (2) secuencias de traveling con dos (2) rotaciones cada una.
- Nivel 2 – Diferentes direcciones rotacionales para los dos (2) traveling y al menos tres (3) rotaciones en cada una + una (1) característica (en una de las secuencias).
- Nivel 3 – Diferentes direcciones rotacionales para los dos (2) traveling y al menos tres (3) rotaciones en cada una + dos (2) características (una en cada secuencia: una con brazo y otra con pierna).

LIGA NACIONAL DE PATINAJE ARTISTICO DE CHILE

- Nivel 4 – Diferentes direcciones rotacionales para los dos (2) traveling y al menos cuatro (4) rotaciones en cada una + tres (3) diferentes características (una secuencia con una característica a libre elección, una secuencia con dos (2) características; una con brazo y una con pierna).