

**LIGA NACIONAL
DE PATINAJE ARTISTICO
DE CHILE**



BASES TECNICAS 2022

CONTENIDOS

I. REGULACIONES COMPETITIVAS.....	1
CATEGORIAS	1
ORDEN DE SALIDA EN FIGURAS Y DANZA OBLIGATORIA	1
ORDEN DE SALIDA EN LIBRE (PROGRAMA LARGO) Y DANZA (FREE DANCE)	2
II. REGULACIONES DEPORTIVAS.....	3
DEPORTISTAS	3
ENTRENADORES.....	3
INTERRUPCIÓN DEL PATINAJE	3
CAÍDAS.....	4
MÚSICA	4
VESTUARIO	5
III. CALENTAMIENTOS	6
IV. ACLARACIONES Y PENALIDADES PARA LIBRE	7
GENERAL.....	7
SALTOS	7
TROMPOS	7
PIRUETAS.....	8
TRABAJO DE PISO	8
V. BASES TÉCNICAS LIBRE	10
DEBUTANTE	10
NOVICIOS.....	10
NACIONAL C.....	10
NACIONAL B.....	11
NACIONAL A.....	11
NACIONAL.....	11
INTERNACIONAL (<i>World Skate 2022</i>)	12
ANEXO LIBRE – 1: PIRUETAS	13
VI. ACLARACIONES Y PENALIDADES PARA FIGURAS	15
GENERAL.....	15
PARTIDAS.....	15

RETOMAS.....	15
CAMBIO DE FILO.....	16
CONCLUSION DE LA FIGURA.....	16
GIROS EN UN PIE.....	16
VII. BASES TÉCNICAS FIGURAS.....	17
NOVICIOS.....	17
NACIONAL C.....	17
NACIONAL B.....	17
NACIONAL A.....	17
NACIONAL.....	17
INTERNACIONAL (<i>World Skate 2022</i>)	18
ANEXO FIGURAS – 1: DIAGRAMAS DE FIGURAS.....	19
VIII. ACLARACIONES Y PENALIDADES PARA DANZA.....	21
GENERAL – DANZA OBLIGATORIA.....	21
GENERAL – FREE DANCE Y STYLE DANCE.....	21
DEFINICIONES.....	22
IX. BASES TÉCNICAS DANZA.....	24
NOVICIO.....	24
NACIONAL C.....	24
NACIONAL B.....	24
NACIONAL A.....	25
NACIONAL.....	25
INTERNACIONAL (<i>World Skate 2022</i>)	26
X. ACLARACIONES Y PENALIZACIONES PARA PAREJAS.....	27
XI. BASES TECNICAS PAREJAS	28
NACIONAL C.....	28
NACIONAL B.....	28
XII. ACLARACIONES Y PENALIDADES PARA SHOW	29
XIII. BASES TECNICAS SHOW.....	30
GRUPO GRANDE (16 a 30 patinadores)	30
GRUPO PEQUEÑO (6 a 12 patinadores).....	30
CUARTETO	30

I. REGULACIONES COMPETITIVAS

CATEGORIAS

CATEGORIA	AÑO DE NACIMIENTO
SUB 5	Desde 2017
PEQUES	2015 – 2016
TOTS	2013 – 2014
MINI	2011 – 2012
ESPOIR	2009 – 2010
CADETE	2007 – 2008
JUVENIL	2006
JUNIOR	2004 – 2005
SENIOR	Hasta 2003

- Para las parejas, la categoría la definirá el(la) patinador(a) de mayor edad.
- Si un(a) patinador(a) participó en eventos de la Liga Nacional en una categoría superior a la correspondiente a su edad, no podrá competir en otro campeonato con una categoría inferior a la última inscrita.

ORDEN DE SALIDA EN FIGURAS Y DANZA OBLIGATORIA

- El total de deportistas en la modalidad de Figuras y Danza Obligatoria será dividido en grupos iguales a la cantidad de figuras/danzas a competir, dependiendo de cada caso.
- Si el número total de deportistas no puede ser dividido de forma exacta por el número de figuras/danzas, el primer grupo debe incluir un patinador extra y, si es necesario, el segundo y tercer grupo pueden incluir un patinador extra. Por ejemplo:

FIGURA CON 4 FIGURAS				
Deportistas	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4
4	1	1	1	1
5	2	1	1	1
6	2	2	1	1
7	2	2	2	1

DANZA OBLIGATORIA CON 2 DANZAS		
Deportistas	Grupo 1	Grupo 2
4	2	2
5	3	2
6	3	3
7	4	3

- El primer patinador del primer grupo patinará la primera figura/danza. Luego de que todos los deportistas de la categoría hayan realizado su primera figura/danza, el primer patinador del segundo grupo patinara la segunda figura/danza, y así sucesivamente. Por ejemplo:

FIGURA CON 4 FIGURAS				
Deportistas	Inicia la Primera Figura	Inicia la Segunda Figura	Inicia la Tercera Figura	Inicia la Cuarta Figura
4	Deportista 1	Deportista 2	Deportista 3	Deportista 4
5	Deportista 1	Deportista 3	Deportista 4	Deportista 5
6	Deportista 1	Deportista 3	Deportista 5	Deportista 6
7	Deportista 1	Deportista 3	Deportista 5	Deportista 7

DANZA OBLIGATORIA CON 2 DANZAS		
Deportistas	Inicia la Primera Danza	Inicia la Segunda Danza
4	Deportista 1	Deportista 3
5	Deportista 1	Deportista 4
6	Deportista 1	Deportista 4
7	Deportista 1	Deportista 5

ORDEN DE SALIDA EN LIBRE (PROGRAMA LARGO) Y DANZA (FREE DANCE)

- Para el programa largo (Internacional) y free dance (Nacional e Internacional) el orden de patinaje será establecido invirtiendo los lugares obtenidos del programa corto, danza obligatoria o style dance dependiendo de cada caso.

II. REGULACIONES DEPORTIVAS

DEPORTISTAS

- Deben presentarse en pista **mínimo** 1 hora antes de su horario de competencia. **De adelantarse el programa, máximo dicho tiempo, y tras haber recibir sus tres llamados para competir sin presentarse, el/la deportista quedará eliminado** del evento deportivo.
- Los deportistas deben asistir a la premiación siempre y cuando pertenezcan a la ciudad donde se esté realizando el campeonato. En caso contrario no se les entregará la medalla en otra instancia.
- Para la premiación se debe usar la malla oficial del club.

ENTRENADORES

- No se permite gritar e instruir a los patinadores en la pista durante la competición. Si esto sucede el entrenador involucrado será retirado de la pista de patinaje y el patinador puede tener una penalización.

INTERRUPCIÓN DEL PATINAJE

- Enfermedad o lesión: El deportista debe ser capaz de realizar su actuación entera en un tiempo de recuperación de diez (10) minutos. De lo contrario los jueces le asignarán una puntuación de cero (0.0), eliminándolo de dicho evento deportivo. Si es capaz de volver a competir, se empezará a juzgar desde el punto de interrupción durante la repetición, debiendo realizar todo el programa.
- Fallo mecánico: Si el árbitro cree que la interrupción está justificada, permitirá al concursante que realice las reparaciones necesarias en un tiempo razonable, para que a continuación reanude todo el programa. ~~Los jueces puntuarán desde el punto de interrupción.~~ **Leer la nota acerca del reinicio.**
- Fallo del vestuario: Si un fallo de la indumentaria se hace peligroso, indecente o embarazoso, el árbitro debería detener al concursante ~~y ordenar que vuelva a ejecutar todo el programa. Se empezará a puntuar desde el punto de interrupción.~~ **Leer la nota acerca del reinicio.**
- Interferencia externa: ~~el concursante(s) deben volver a realizar todo el programa sin penalización. Se empezará a juzgar desde el punto de interrupción.~~ **Leer la nota acerca del reinicio.**
- Fallo musical: El fallo musical será considerado como interferencia externa. El árbitro debe detener al concursante o pareja en cualquier caso de fallo musical.
- Error oficial: Si el árbitro, por equivocación, detiene al concursante o pareja antes de que su actuación haya finalizado, será considerado como una interferencia externa.
- **Para Libre (Nacional e Internacional), Danza (Nacional e Internacional) y Show, si el patinador o grupo se detienen o deja la pista por razones injustificadas (culpa del deportista) antes de haber terminado su programa, no podrán volver a realizar su rutina y se aplicará lo siguiente:**
 - Si la detención ocurre antes de la mitad del programa, el patinador recibirá una nota de cero (0.0) sin lugar en el evento.
 - Si ocurre después de la mitad del programa, el tiempo de violación del programa será aplicado y la nota de la componente artística debe ser baja.

- En el caso de Figuras (Nacional e Internacional), si un patinador se detiene o cae durante esta por su propia culpa la penalidad será de 1.0. Si es incapaz de continuar con la figura, o deja la pista por razones injustificadas, el patinador recibirá una nota de cero (0.0) sin lugar en el evento.
- Orden de patinaje: En caso de interrupción, el orden de patinaje para el evento podría ser ajustado si fuera necesario, bajo las siguientes reglas:
 - En Figuras, la siguiente figura no comenzará hasta que el concursante afectado haya completado la figura durante la cual ocurrió la interrupción.
 - En el programa final de Libre, ningún concursante deberá patinar en un grupo diferente del que él o ella fue asignado originalmente.
 - En el programa Free Dance, ningún concursante deberá patinar en un grupo diferente del que él o ella fue asignado originalmente.
- Nota acerca del reinicio: En el caso de una interrupción justificada, se permitirá volver a realizar el programa. Si la interrupción es:
 - Durante el primer minuto del programa, el patinador debe volver a comenzar desde el inicio del programa, volviendo a juzgar desde el punto de interrupción.
 - Después del primer minuto, el patinador tiene permitido volver a comenzar desde el punto de interrupción, volviendo a juzgar desde ese punto.
- Reanudación: Los jueces no observarán al concursante durante la reanudación hasta que se alcance el punto de interrupción. El árbitro señalará el momento en el que el concursante haya alcanzado dicho punto haciendo sonar el silbato. ~~En patinaje libre,~~ Si el árbitro y árbitro asistente observarán al concursante para asegurarse de que se realizan los movimientos del programa. Si el árbitro cree que el concursante está cambiando indebidamente el programa, o que lo está patinando para quedar descansado para la parte que le falta, los jueces le asignarán una puntuación de cero (0.0).

CAÍDAS

- Una caída que conlleva una penalidad es cuando más del 50% del peso del corporal es sostenido por una parte del cuerpo excepto los patines.

MÚSICA

- Cada **entrenador o delegado** debe entregar la música de su **club** en una USB (en mp3, mp4, etc.). El nombre de cada archivo debe ser: Nombre del Patinador_Apellido del Patinador_Categoría (senior/junior/juvenil/etc)_Modalidad (libre/pareja/danza)_Programa (único/corto/largo/style dance/free dance). Para show y precisión el nombre del grupo y el título del show.
- **Está permitida la música cantada.**
- Cuando la actuación de un concursante excede el tiempo máximo permitido, el árbitro deberá pitar cuando se alcance éste, señalando así a los jueces que no continúen juzgando a partir de ese punto.

VESTUARIO

- Los trajes con el escote demasiado bajo o que muestren el abdomen (parte entre la cintura y el pecho) desnudo se consideran trajes de exhibición y no son adecuados para el patinaje de competición
- Cualquier pieza del vestuario, incluyendo plumas, piedras etc, debe estar asegurado para no causar obstrucción a los competidores siguientes.
- El traje de la dama debe estar diseñado de modo que cubra completamente los muslos, caderas y parte posterior. Los leotardos o mallas de corte francés están estrictamente prohibidos, ejemplo, leotardos o mallas que acaben más arriba del hueso de la cadera. **Uso de transparencia está permitida solo en brazos, piernas, hombros y espalda (por encima de la cintura).**
- El traje del caballero no puede ser sin mangas. El escote del traje no podrá exponer el pecho más de tres (3) pulgadas u ocho (8) centímetros por debajo de la clavícula. ~~No se permite el uso de material con apariencia de desnudez (esto significa demasiado uso de transparencias que da la apariencia de desnudez).~~ **Materiales con la apariencia de desnudez (como material transparente o malla) o desnudez completa no está permitido. Uso de transparencia está permitido solo en brazos y hombros.** La camisa del hombre no debe salirse de los pantalones a la altura de la cintura durante una actuación, para mostrar un medio torso desnudo.
- No están permitidos accesorios de ningún tipo, con excepción de los Show. Esto significa que los trajes deben permanecer iguales durante la presentación sin adiciones durante la misma. No se deben usar accesorios de ningún tipo de principio a fin.
- **La penalidad para la violación de las normas del vestuario será de 0.2 a 1.0 en B. El árbitro deberá tomar en consideración la opinión de los jueces.**
- **La malla de club no tendrá penalidad por no cumplir alguna de las reglas antes mencionadas.**
- **Las mallas de fantasía no recibirán penalidad por transparencia durante la primera competencia del/de la deportista, pero el árbitro dejará registro y conversará con el/la entrenador/a para que este problema este solucionado al siguiente campeonato. De lo contrario si se penalizará.**
- **El uso de faldón debe cubrir los glúteos de la deportista. En caso contrario, se penalizará.**

III. CALENTAMIENTOS

- El calentamiento será considerado como parte del evento, por lo tanto, todas las reglas de interrupción serán aplicables.
- Para Libre y Danza (Free Dance y Style Dance) el locutor avisará cuando quedé 1 minuto.
- **Al concluir el periodo de calentamiento (Libre y Free Dance, Nacional e Internacional), el primer patinador puede permanecer 1 minuto más fuera antes de entrar a la pista.**

MODALIDAD ¹	CATEGORIA	MAX. DEPORTISTAS ²	TIEMPO
Libre	Debutante – Novicios – Nacional C – Nacional B	8	Duración del esquema + 1 min
	Nacional A – Nacional – Internacional	6	Duración del esquema + 2 min
Figuras	Todas	Todas	3 min con entrenador
		4	2 min sin entrenador para cada figura ³
Danza (Obligatoria)	Novicios – Nacional C – Nacional B	8	10 seg sin música + 2 min con música (para cada danza)
	Nacional A – Nacional – Internacional	6	
Danza (Free Dance)	Nacional B – Nacional A	8	Duración del esquema + 1 min
	Nacional – Internacional	6	Duración del esquema + 2 min
Danza (Style Dance)	Internacional	6	4 min y 30 seg
Parejas	Nacional C – Nacional B	5	Duración del esquema + 1 min
Show	Grande – Pequeño	No calientan	40 seg para entrada a pista y colocar objetos
	Cuarteto		20 seg para entrada a pista y colocar objetos

¹El siguiente patinador a competir tendrá permitido patinar en la pista de competencia (sin giros ni saltos) durante la entrega de notas del patinador anterior en un área no mayor a 5 m².

²El número de deportistas puede variar dependiendo del horario del evento. Esto queda a criterio del juez árbitro.

³Se darán dos minutos para las siguientes figuras solo si hay 3 deportistas en la categoría. En caso contrario se omitirá esta parte.

IV. ACLARACIONES Y PENALIDADES PARA LIBRE

GENERAL

- Los elementos pueden ser patinados en cualquier orden.
- El tiempo de la música comprende desde el primer movimiento del deportista hasta cuando termina la música.
- El deportista no puede estar más de 10 segundos sin moverse después de haber empezado la música.
- Arrodillarse o recostarse en el piso está permitido solamente 1 vez y por un máximo de 5 segundos.
- Si a la deportista se le termina la música, pero aun patina para realizar los elementos que le faltaron, estos serán considerados como no existentes en el esquema.

SALTOS

- Salto suelto: cualquier salto con entrada reconocida, salida y fase de vuelo.
- Salto combinado: al menos dos saltos consecutivos donde el filo de aterrizaje del primer salto es el filo de entrada del segundo.
- Salto de conexión: saltos de una rotación dentro de una combinación de saltos. No tienen valor. Sin embargo, el primer y último salto de la combinación si lo tienen.

TROMPOS

- Trompos sueltos deben ser de mínimo 3 vueltas y combinados de mínimo 2 vueltas. Variaciones difíciles deben ser de mínimo 2 vueltas (sueルトos o combinados). **Sub 5 y Peques** y categoría especial, mínimo 2 vueltas
- Hay 3 posiciones básicas de trompos: parados, sentados y camel.
 - Trompo parado: aquellos en los que el cuerpo permanece de pie. La pierna base debe estar estirada o levemente flectada.
 - Trompo sentado: las caderas no pueden estar más altas que la rodilla de la pierna base.
 - Trompo camel (también para heel y broken): la posición de la pierna libre (rodilla y talón) no debe estar debajo de la cadera.
- Un trompo de una posición es aquel que no lleva cambio de posición, pie o filo.
- Una combinación de trompo es aquel donde el patinador cambia de pie y/o posición y/o filo.
- Se considerará cambio de posición si se cambia desde una básica a una difícil. Por ejemplo: trompo agachado a trompo agachado hacia adelante.
- Un trompo parado de posición básica usado para salir de otro trompo no será considerado como otro trompo sin importar el número de vueltas ejecutadas.
- Agregar movimientos corporales que alteren el equilibrio, por lo tanto, incrementará la dificultad del trompo, lo que se considerará como una *feature*.

- Si el patinador ejecuta más de 2 rotaciones en una posición básica en la entrada, se considerará como un trompo más y por ende como una combinación de trompos.

PIRUETAS

- Deben durar mínima 3 segundos en la posición requerida para ser consideradas como elemento ejecutado. En caso contrario se tomará como pirueta no realizada.
- Si la pirueta dura menos del tiempo (por ejemplo: suelta la pierna que se está afirmando y repite durando 3 segundos), será considerada **sin valor**.
- Piruetas con dominio de ambos filos, utilizando gran superficie de la pista, tendrán mejor evaluación.

TRABAJO DE PISO

- **Giros en un pie**: dificultades técnicas que involucren un cambio de dirección en el mismo pie (traveling, tres, bracket, bucle, counter, rocker).
- **Giros en dos pies**: Mohawks, choctaws. Para este último, el filo de salida se usará para definir la dirección del giro, por ejemplo i.a.l. a d.t.E. se considera antihorario.
- **Pasos**: dificultades técnicas que pueden ser ejecutadas manteniendo la misma dirección o cambiando de dirección cambiando también de pie: chasse, cambio de filo, cross roll
- **Cluster**: Secuencia de al menos 3 giros diferentes ejecutados en un pie.
- **Movimiento corporal**: Son considerados aquellos movimientos coreográficos de los brazos, busto, cabeza y pierna libre que afectan claramente el balance del patinador. Se deben usar al menos dos partes del cuerpo.
- Ningún giro será contado más de dos veces.
- El giro tres no será considerado para alcanzar el nivel, excepto si se realiza un cluster
- Los giros para ser considerados como tales deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y la cúspide debe ser clara.
- Si el patinador coloca la pierna libre en el piso a la salida de un giro, ese elemento no será considerado.
- Paradas rápidas son permitidas si se necesita caracterizar la música.
- Se puede incluir solo 1 salto de máximo 1 rotación (incluso si no es reconocido)

LIGA NACIONAL DE PATINAJE ARTISTICO DE CHILE – BASES TECNICAS 2022

MOTIVO	PENALIDAD
Arrodillarse o recostarse en el piso más de 1 vez o por más de 5 seg (incluyendo inicio y final)	1.0
Violación de vestuario (opinion jueces)	1.0
Tiempo del programa menor al mínimo	0.5 cada 10 seg
El tiempo desde el inicio de la música y el primer movimiento es más de 10 seg	0.5
Música con lenguaje inapropiado en cualquier idioma	1.0
Caída	1.0
Elemento obligatorio no realizado	1.0
Violación de elemento obligatorio	1.0
Primera interrupción no válida	2.0
Segunda interrupción no válida	Descalificación

V. BASES TÉCNICAS LIBRE

DEBUTANTE

(Máximo 5 deportistas por club, sin nota y solo una competencia en esta categoría)

SUB 5 – PEQUES – TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR

Tiempo 1:30 ± 10 seg (Malla oficial del club)

1. Cuatro piruetas con filo.
2. Salto en dos pies hacia adelante con caída en dos pies hacia adelante (sin giro).
3. Trabajo de piso primario en el eje longitudinal que incluya ondas externas, comenzando en un punto fijo
4. Inicio de trompo en dos pies.
5. Medio ocho patinando hacia adelante con cruces.

NOVICIOS

(Máximo 5 deportistas por club por categoría de edad)

SUB 5 – PEQUES – TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR

Tiempo 2:00 ± 10 seg **Componente: Skating Skills**

*Deslizamiento queda a libre elección del patinador (adelante o atrás)

1. Trabajo de piso secundario en el eje longitudinal, comenzando en un punto fijo. (máx. un salto sea reconocido o no).
2. “S” hacia adelante con cross strokes (empujes cruzados).
3. Salto en dos pies hacia adelante con caída en dos pies hacia adelante (1 giro).
4. Salto Waltz.
5. Trompo en dos pies.
6. Tres piruetas diferentes separadas hacia adelante con filo (cambio de filo no es considerado combinación).
7. Una pirueta hacia atrás con filo (cambio de filo no es considerado combinación). Libre elección (puede repetir alguna del punto 6).

NACIONAL C

PEQUES – TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR

Tiempo 2:15 ± 10 seg **Componente: Skating Skills**

1. Ejercicio de Axel caído en uno o dos pies hacia adelante (1 giro); salida libre elección.
2. Salchow.
3. Toeloop (Mapes).
4. Combinación Waltz – Toeloop – Toeloop.
5. Trompo parado a.l.
6. Trompo parado t.l.
7. Combinación de trompos internos parados.
8. Trabajo en piso avanzado en el eje longitudinal máx. nivel 1, comenzando en un punto fijo. (máx. un salto sea reconocido o no).
9. Combinación de 3 piruetas diferentes en un pie con cambio de dirección.
10. Medio ocho hacia atrás con cross strokes (empujes cruzados).

NACIONAL B

TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR

Tiempo 2:15 ± 10 seg **Componentes:** Skating Skills y Coreography

1. Ejercicio de Axel caído en un pie hacia adelante más un giro de tres o Axel.
2. Flip.
3. Loop.
4. Thoren.
5. Toeloop.
6. Combinación Flip – Loop – Thoren – Salchow.
7. Trompo parado a.E. *
8. Trompo parado t.E. *
9. Trabajo de piso avanzado en diagonal máx. nivel 2 **de máx. 30 seg. (máx. un salto sea reconocido o no).**
10. Trompo agachado t.l. con entrada de traveling.

***Uno de los trompos puede ser ejecutado con variación difícil.**

NACIONAL A

TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR

Tiempo 2:30 ± 10 seg **Componentes:** Skating Skills, Performance y Coreography

1. Axel.
2. Doble Salchow.
3. Combinación Loop – Loop – Thoren – Flip.
4. Trompo Camel t. E. con entrada de travelling.
5. Combinación de trompos parados a.E. – t.E. **(uno de ellos puede tener variación difícil).**
6. Trompo agachado a.E. **(puede tener variación difícil).**
7. Trabajo de piso ~~avanzado en Serpentina~~ máx. nivel 2 **de máx. 30 seg. Se debe empezar en un punto fijo en el lado corto de la pista y cubrir mín 3/4 del largo de la superficie (máx. un salto sea reconocido o no).**

NACIONAL

TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR

Tiempo 2:30 ± 10 seg **Componentes:** Todas

1. Axel.
2. Doble Toe-Loop.
3. Doble Salchow.
4. Trompo Camel a.E. con entrada de travelling. *
5. Combinación de 3 a 5 saltos con mínimo un Axel y un Doble.
6. Trompo agachado a.E. *
7. Combinación de trompos camel t. E. – t. l. agachado. *
8. Trabajo de Piso ~~avanzado en Circulo~~ máx. nivel 3 **de máx. 30 seg. (máx. un salto sea reconocido o no). DEBE declarar el tiempo donde comienza el trabajo de piso (cronometrado desde el primer movimiento del esquema; NO del tiempo de la música).**

***Los trompos pueden ser ejecutado con variación difícil.**

INTERNACIONAL (*World Skate 2022*)

Revisar “RULES FOR ARTISTIC SKATING COMPETITIONS FREE SKATING 2022 By World Skate Artistic Technical Commission” en la página web de la World Skate.

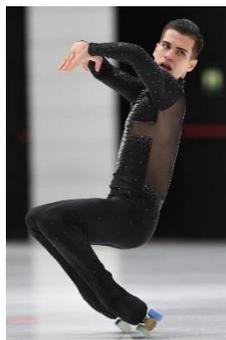
ANEXO LIBRE – 1: PIRUETAS



ANILLO



ANILLO



CHAPLIN 4 R INT



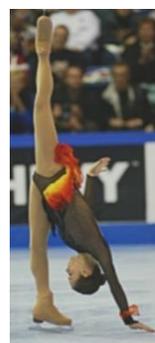
INA BAUER



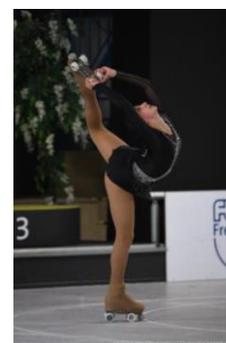
INA BAUER



CHARLOTTE



CHARLOTTE



BIELLMANN



BIELLMANN



B. HIPEREXTENDIDO



B. HIPEREXTENDIDO



KERRIGAN



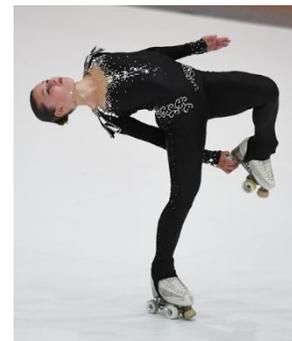
KERRIGAN



PERLA



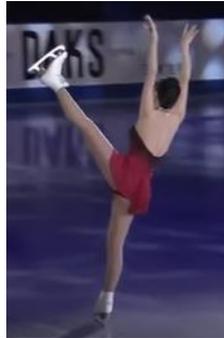
PERLA



BRYANT



BRYANT



BANDERA SIN MANO



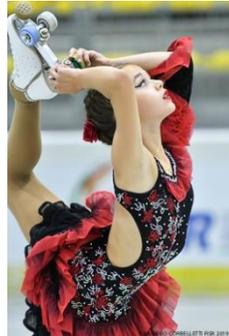
BANDERA SIN MANO



KERRIGAN SIN MANO



KERRIGAN SIN MANO



ESCORPION



CHAPLIN 4 R



CHAPLIN 6 R



PALOMA INVERTIDA



PALOMA INVERTIDA

VI. ACLARACIONES Y PENALIDADES PARA FIGURAS

GENERAL

- Las Figuras se competirán en el mismo orden que aparecen en la sección “BASES TECNICAS FIGURAS”.
- Si el deportista requiere tiempo para ajustar sus patines o cambiárselos para realizar bucle, puede solicitarlo.
- Las figuras deben realizarse sin freno. Si por fallo mecánico el patinador no puede retirar su freno, este podrá competir sin penalidad tras evaluación del Árbitro. Este problema debe estar solucionado al siguiente campeonato.
- El árbitro podrá poner polvos en los círculos sólo a petición y con la aprobación de la mayoría de los concursantes del evento. Estos polvos sólo podrán ponerse antes de que el primer concursante empiece una nueva figura.
- Si un concursante inicia una figura incorrecta, el árbitro deberá detenerlo e indicarle que reanude la figura correctamente.
- **Partidas, retomas y giros son consideradas partes mayores de las figuras.**

PARTIDAS

- Las salidas deberán ser ejecutadas mediante un solo impulso desde una posición estacionaria, sin arremetidas, sin encorvarse y sin dobles impulsos.
- El pie que empuja debe estar situado a no más de 1 patín de distancia respecto del eje longitudinal. La salida debe ser ejecutada con el patín que se va a deslizar.
- El pie que empuja no se puede mover hacia el eje longitudinal hasta que el pie parado se mueva en la dirección del eje inicial requerido. El patín que empuja debe abandonar la superficie de patinaje antes de cruzar el eje longitudinal.
- El patín parado debe situarse en el eje longitudinal, en el punto de tangencia entre los círculos. El filo de comienzo debe ser puro, sin planos ni sub curvas.
- El juez árbitro debe permitir al concursante empezar la figura por segunda vez sin penalización. La decisión de volver a empezar queda a la discreción del concursante, pero la decisión debe ser tomada durante el primer tercio del círculo inicial.

RETOMAS

- Un cambio de pie es un cambio de patín trazante de un círculo a otro y manteniendo el mismo filo. Los cambios de pie requieren una transición suave de un patín al otro, con un solo empuje del patín que abandona la superficie de patinaje. Debería ser ejecutado sin detenimientos, tirones, saltos o cualquier otro movimiento rígido o poco natural.
- Los patines deberán estar razonablemente cerca.
- El pie que empuja no se debe desviar del círculo hasta que no alcance la zona de parada, que se define como un área que no podrá superar un patín de longitud desde el eje longitudinal.

- Alguna parte del patín parado debe apoyarse en la superficie de patinaje en el eje longitudinal, pero el patín que empuja debe abandonar la superficie de patinaje antes de cruzar el eje largo.

CAMBIO DE FILO

- Un cambio de filo se realiza cuando el patín empleado se mueve de un círculo a otro cambiando de un filo externo a uno interno (o viceversa) sin cambiar la dirección.
- Todos los cambios de filo serán ejecutados en la intersección del eje longitudinal y el transversal, con una transición suave y uniforme.
- La zona de cambio de filo es un área que cubre aproximadamente un patín desde el eje longitudinal. Un buen cambio de filo producirá un plano de aproximadamente la longitud del patín empleado. No hay prescripción para la pierna libre.

CONCLUSION DE LA FIGURA

- En la actualidad hay dos métodos aceptables para indicar la conclusión de una figura y ambos se consideran igualmente correctos. El primero es el uso del subsiguiente cambio de pie, mientras que el segundo implica continuar rodando a través del eje transversal y finalizar la figura a lo largo de dicho eje, sin el subsiguiente cambio de pie.
- Después de la salida inicial, cada figura debe ser patinada 2 veces sin parar (incluyendo los párrafos).

GIROS EN UN PIE

- Tres, Bracket, Rocker, Counter y Bucle se deben ejecutar sobre el eje longitudinal. Para el Doble Tres debe ejecutarse el primer giro en el primer tercio del círculo, y el segundo en el segundo tercio.
- Las curvas del giro deben ser del mismo tamaño.
- La velocidad a la entrada y a la salida del giro debería ser uniforme.
- Los giros serán ejecutados con una transición suave y uniforme, sin saltos ni tirones. El patín del suelo no debe pararse durante el giro, y al menos tres ruedas deben permanecer en la superficie de patinaje mientras se ejecuta el giro. No se ha prescrito movimiento para la pierna libre.

MOTIVO	PENALIDAD
Figura realizada con freno	1.0 en cada figura
Apoyo en la parte mayor	1.0
Apoyo en la parte menor	0.5
Caída o detención	1.0
Giro incorrecto	1.0
Doble retoma	1.0
Salida antes de la figura	1.0
Retoma antes de la figura (60 cm aprox.)	1.0

VII. BASES TÉCNICAS FIGURAS**NOVICIOS**

SUB 5 – PEQUES – TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR	1 – 1b – 100
--	--------------

NACIONAL C

PEQUES – TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR	2 – 7 – B5 a/b
--	----------------

NACIONAL B

TOTS – MINIS		3 – 8 a/b – B5 a/b
ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR	Grupo 1	5 a/b – 3 – 9 a/b – 14
	Grupo 2	5 a/b – 4 – 8 a/b – 14

NACIONAL A

TOTS – MINIS – ESPOIR	Grupo 1	4 – 9 a/b – 14
CADETE – JUVENIL	Grupo 1	10 – 19 a/b – 14
	Grupo 2	11 – 19 a/b – 14
	Grupo 3	12 – 19 a/b – 14
JUNIOR – SENIOR	Grupo 1	13 – 22 a/b – 14
	Grupo 2	19 a/b – 28 a/b – 14
	Grupo 3	18 a/b – 22 a/b – 14

NACIONAL

TOTS – MINIS	Grupo 1	3 – 8 a/b – 14
	Grupo 2	4 – 9 a/b – 14
ESPOIR	Grupo 1	11 – 19 a/b – 15
	Grupo 2	22 a/b – 19 a/b – 30 a/b
	Grupo 3	12 – 19 a/b – 15
CADETE	Grupo 1	19 a/b – 22 a/b – 30 a/b
	Grupo 2	18 a/b – 28 a/b – 15
	Grupo 3	13 – 19 a/b – 30 a/b
JUVENIL	Grupo 1	13 – 19 a/b – 20 a/b – 15
	Grupo 2	18 a/b – 21 a/b – 28 a/b – 30 a/b

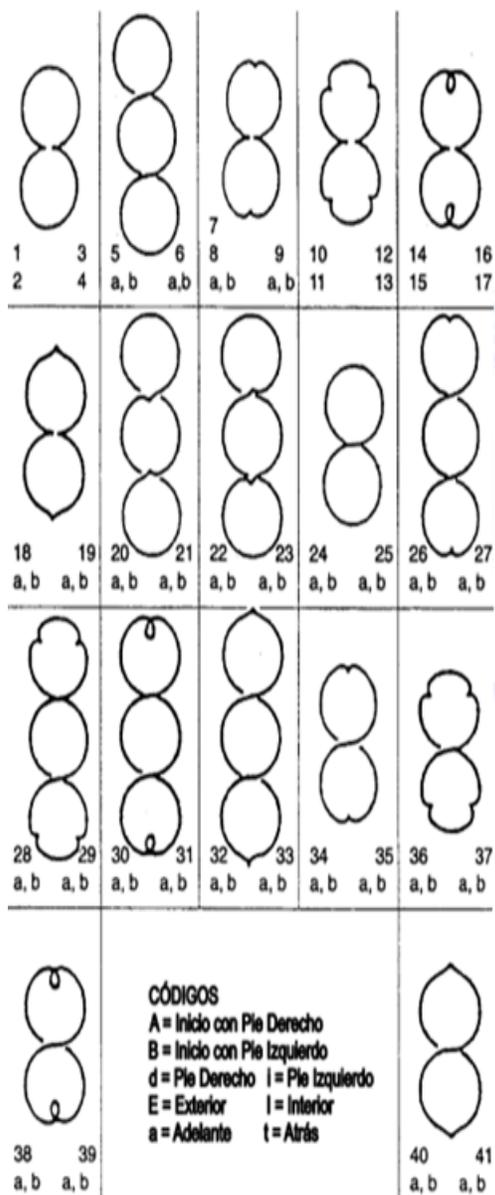
LIGA NACIONAL DE PATINAJE ARTISTICO DE CHILE – BASES TECNICAS 2022

	Grupo 3	19 a/b – 22 a/b – 28 a/b – 16
	Grupo 4	13 – 18 a/b – 23 a/b – 30 a/b
JUNIOR – SENIOR	Grupo 1	20 a/b – 33 a/b – 36 a/b – 16
	Grupo 2	21 a/b – 32 a/b – 29 a/b – 17
	Grupo 3	22 a/b – 33 a/b – 36 a/b – 17
	Grupo 4	23 a/b – 32 a/b – 29 a/b – 30 a/b

INTERNACIONAL (*World Skate 2022*)

Revisar “**RULES FOR ARTISTIC SKATING COMPETITIONS FIGURES 2022 By World Skate Artistic Technical Commission**” en la página de la World Skate.

ANEXO FIGURAS – 1: DIAGRAMAS DE FIGURAS



FIGURAS OBLIGATORIAS				
Nº	A/B	Figura	Dirección "A"	Dirección "B"
1	A	Ochos	DAE - IAE	
2	A		DAI - IAI	
3	A		DTE - ITE	
4	A		DTI - ITI	
5	A y B	Cambios Ocho	DAEI - IAIE	IAEI - DAIE
6	A y B		DTEI - ITIE	ITEI - DTIE
7	A	Treses	DAE - IAE	
8	A y B		DAE - ITI	IAE - DTI
9	A y B		DAI - ITE	IAI - DTE
10	A	Doble Treses	DAE - IAE	
11	A		DAI - IAI	
12	A		DTE - ITE	
13	A		DTI - ITI	
14	A	Bucles	DAE - IAE	
15	A		DAI - IAI	
16	A		DTE - ITE	
17	A		DTI - ITI	
18	A y B	Brackets	DAE - ITI	IAE - DTI
19	A y B		DAI - ITE	IAI - DTE
20	A y B	Rockers	DAE - ITE	IAE - DTE
21	A y B		DAI - ITI	IAI - DTI
22	A y B	Contra Rockings	DAE - ITE	IAE - DTE
23	A y B		DAI - ITI	IAI - DTI
24	A y B	Párrafos	DAEI - IAIE	IAEI - DAIE
25	A y B		DTEI - ITIE	ITEI - DTIE
26	A y B	Cambios Tres	DAEI - ITEI	IAEI - DTEI
27	A y B		DAIE - ITIE	IAIE - DTIE
28	A y B	Cambios Doble Tres	DAEI - IAIE	IAEI - DAIE
29	A y B		DTEI - ITIE	ITEI - DTIE
30	A y B	Cambios Bucle	DAEI - IAIE	IAEI - DAIE
31	A y B		DTEI - ITIE	ITEI - DTIE
32	A y B	Cambios Bracket	DAEI - ITEI	IAEI - DTEI
33	A y B		DAIE - ITIE	IAIE - DTIE
34	A y B	Párrafos Tres	DAE - IAI	IAE - DAI
35	A y B		DTE - ITI	ITE - DTI
36	A y B	Párrafos Doble Tres	DAE - IAI	IAE - DAI
37	A y B		DTE - ITI	ITE - DTI
38	A y B	Párrafos Bucle	DAEI - IAIE	IAEI - DAIE
39	A y B		DTEI - ITIE	ITEI - DTIE
40	A y B	Párrafos Bracket	DAE - IAI	IAE - DAI
41	A y B		DTE - ITI	ITE - DTI

FIGURE 100

IF to IB Mohawks should be executed at the 1/3 point on the figure circle and be made heel to heel, without a power stroke and with the free leg moving ahead into the direction of travel after the turn. Neither skate should deviate from the tracing during this turn.

IB to IF Mohawk turns should be executed at the 2/3 point on the figure circle and be made heel to heel. No power stroke should be made during the backward to forward turn and thus the tracing can be maintained exactly throughout the movement.

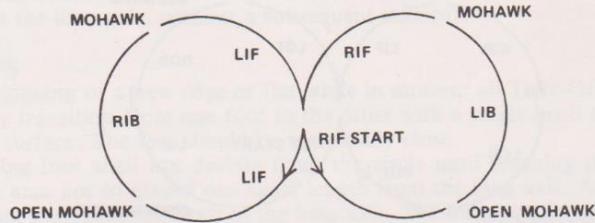


Figure 100 Illustrated

CHANGE EIGHT

Figures 1A, 1B, 2A and 2B

Change Eight Figures are composed of two circles which form the eight. These figures are started, not at the point the two circles meet, but at the long axis at the top or end of either circle. The first half circle is skated with a change of edge occurring at the long axis to skate the second half circle. The figure is completed by changing foot and edge at the other end of the circles and repeating the process using the other foot.

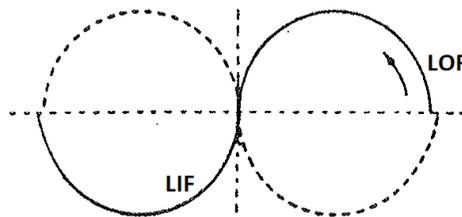


Figure 1B illustrated

VIII. ACLARACIONES Y PENALIDADES PARA DANZA

GENERAL – DANZA OBLIGATORIA

- Las Danzas se competirán en el mismo orden que aparecen en la sección “BASES TECNICAS DANZAS”.
- Todas las categorías deben patinar en estilo internacional
- El número de beats para iniciar la danza dependerá de lo que indique cada patrón. En caso de no referirse, se utilizarán máximo 24 beats. Estos comenzarán a contar desde el primer movimiento.
- Debe terminar las secuencias de danza con el primer pasó del patrón a competir.
- Se permiten variaciones de la pierna base en todas las categorías.
- Se le otorgarán, a solicitud del delegado respectivo, 5 minutos de receso entre la primera y la segunda danza con el objeto de realizar cambio de malla. Se le debe avisar al árbitro.
- Si algún entrenador o persona presente en el evento se sorprende marcando los compases de la danza durante la competencia (aplauso, silbato, etc), este será retirado del recinto y la deportista descalificada, dependiendo del juicio del Árbitro.
- Se deben realizar 3 secuencias (o 4 secuencias para Nacional e Internacional) para los patrones que cubran media cancha y 2 secuencias para patrones que cubran toda la cancha.
- Durante la competencia, las 3 músicas de cada danza obligatoria deben ser usadas.

GENERAL – FREE DANCE Y STYLE DANCE

- Si compite en Danza Obligatoria y Free Dance, ambas deben estar niveladas (por ejemplo: Danza Obligatoria y Free Dance ambas Nacional A).
- Los elementos pueden ser patinados en cualquier orden.
- El tiempo de la música comprende desde el primer movimiento del deportista hasta cuando termina la música.
- Si a la/él deportista se le termina la música, pero aún patina para realizar los elementos que le faltaron, estos serán considerados como no existentes en el esquema.
- Máximo 2 paradas durante todo el programa por un mínimo de 3 segundos cada una y un máximo de 8 segundos (excluyendo el inicio y el final).
- Máximo 2 veces arrodillarse o acostarse en la pista durante todo el programa por un máximo de 5 segundos cada una (incluyendo el inicio y el final). Manos en el piso (por ejemplo: una rueda) no será considerado como recostarse.
- Máximo 8 segundos al inicio y final del programa para estar detenido.
- Para Style Dance, la selección de ritmos usados es mínimo 2 y máximo 3 diferentes. La elección de 2 ritmos puede incluir el uso de 2 selecciones de música diferentes para el mismo ritmo; sin embargo, esto puede ser realizado únicamente para 1 de los ritmos elegidos. La selección de 3 ritmos diferentes NO debe incluir el uso de dos músicas diferentes para el mismo ritmo.

- Uno de los ritmos seleccionados debe ser el ritmo requerido para la secuencia del patrón de danza. Durante la secuencia del patrón de danza un cambio de música NO está permitido
- Ritmos:
 - Combinación de ritmos: Foxtrot, quickstep, charleston, swing, lindy hop.
 - Melodías Españolas: Paso doble, flamenco, tango, vals español, bolero gypsy, fandango.
 - Combinación Clásica: Vals, polca clásica, marcha, galope.
 - Combinación Latina: Mambo, cha cha cha, samba, rumba, salsa, merengue, bachata, bossa nova, batucada.
 - Combinación Rock: Jive, Boogie Woogie, Rock & Roll, Blues, Old Jazz.
 - Folk Dance: Música étnica.
 - Combinación música moderna: Disco, pop, dance, hip hop, soul, rap, techno, house, hard rock.
 - Combinación musical-operetta.

DEFINICIONES

- **Tiempo:** todos los pasos, movimientos y acciones deben ser bailadas en el tiempo de la música. Para la danza obligatoria / patrón de danza es obligatorio lograr el tiempo correcto para alcanzar el nivel relevante.
- **Giros en un pie:** todas las dificultades técnicas enumeradas y que implican un cambio de dirección en el mismo pie: traveling (se deben ejecutar un mínimo de 2 rotaciones rápidamente y sin filo para que se consideren como tales; de lo contrario, se considerarán como giros de tres), tres, brackets, bucles, counters, rockers.
- **Cluster:** Secuencia de al menos tres giros diferentes ejecutados en un pie (los giros de tres serán contado como un giro para el clúster).
- **Traveling:** Múltiples rotaciones continuas realizadas sobre el mismo pie (mínimo 2 rotaciones), mientras la pierna libre puede ir en cualquier rotación.
- **Giros en dos pies:** mohawks, choctaws. Para los choctaws, el filo de salida se utilizará para definir la dirección del giro (ej: i.a.l. – d.t.E. la dirección será considerada antihorario).
- **Paso:** todas las dificultades técnicas que se ejecutan manteniendo la misma dirección (chassé, cross chassé, cambio de filo, cross rolls, cross, run, dropped chassé, etc.).
- **Movimientos Corporales:** Son considerados aquellos movimientos coreográficos de los brazos, busto, cabeza y pierna libre que afectan claramente el balance del patinador. Se deben usar al menos dos partes del cuerpo.

MOTIVO – DANZA OBLIGATORIA	PENALIDAD
Pasos apertura mayor o menor al indicado en patrón	0.5
Pasos de apertura mayor a 24 beats (Nacional)	0.5
Variación extra de pierna y/o brazo	0.5 cada una

LIGA NACIONAL DE PATINAJE ARTISTICO DE CHILE – BASES TECNICAS 2022

MOTIVO – FREE DANCE Y STYLE DANCE	PENALIDAD
Style Dance: Ritmo incorrecto, número de ritmos menor que dos, reglas para la música de la danza obligatoria no logradas	1.0
BPM incorrecto para la secuencia del patron en Style Dance	1.0
Arrodillarse o recostarse en el piso más de 2 veces o por más de 5 seg (incluyendo inicio y final)	1.0
Detenerse más de 2 veces o por más de 8 seg (excluyendo inicio y final)	1.0
Violación de vestuario (opinion jueces)	1.0
Tiempo del programa menor al mínimo	0.5 cada 10 seg
El tiempo desde el inicio de la música y el primer movimiento es más de 10 seg	0.5
Música con lenguaje inapropiado en cualquier idioma	1.0
Caída	1.0
Elemento obligatorio no realizado	1.0
Violación de elemento obligatorio	1.0
Exceso número saltos, trompo y/o revoluciones	1.0
Primera interrupción no válida	2.0
Segunda interrupción no válida	Descalificación

IX. BASES TÉCNICAS DANZA**NOVICIO**

DANZA OBLIGATORIA (Sin variación de brazos ni pierna libre)

SUB 5 – PEQUES – TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR	Progressive Tango (100) – Glide Waltz (108)
--	---

NACIONAL C

DANZA OBLIGATORIA (Máx. 3 variaciones de brazos por secuencia. Sin variación de pierna libre)

PEQUES – TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR	Academy Blues (88) – Carlos Tango (96)
--	--

NACIONAL B

(Puede competir en Danza Obligatoria y/o Free Dance; premiaciones separadas)

DANZA OBLIGATORIA (~~Máx. 3 variaciones de brazos por secuencia. Sin variación de pierna libre~~)

TOTS – MINIS	Rhythm Blues (88) – Doble Cross Waltz (138)
ESPOIR – CADETE	Denver Shuffle (100) – Canasta Tango (100)
JUVENIL – JUNIOR – SENIOR	Siesta Tango (100) – Chase Waltz (108)

FREE DANCE**TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR**

Tiempo 2:30 ± 10 seg

1. Trabajo de piso en diagonal (máx. nivel 1), comenzando en un punto fijo (NO se pueden ejecutar saltos reconocidos o no reconocidos dentro del elemento).
2. Trabajo de piso en el eje longitudinal (máx. nivel 1), comenzando en un punto fijo (NO se pueden ejecutar saltos reconocidos o no reconocidos dentro del elemento).
3. Secuencia de traveling máx. nivel base.
4. Un cluster (NO secuencia) formado por 3 giros diferentes.

*DEBE declarar el tiempo donde comienzan TODOS los elementos (cronometrado desde el primer movimiento del esquema; NO del tiempo de la música).

NACIONAL A**(Puede competir en Danza Obligatoria y/o Free Dance; premiaciones separadas)****DANZA OBLIGATORIA** ~~(Máx. 3 variaciones de brazos por secuencia. Sin variación de pierna libre)~~

TOTS – MINIS	Bounce Boogie (100) – Memorial Waltz (108)
ESPOIR	Luna Blues (88) – Casino Tango (100)
CADETE	California Swing (138) – Quickstep Boogie (100)
JUVENIL	Southland Swing (88) – Ten Fox (100)
JUNIOR – SENIOR	Viva Cha Cha (100) – Willow Waltz (138)

FREE DANCE**TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR**

Tiempo 2:30 ± 10 seg

1. Trabajo de piso en diagonal (máx. nivel 2), comenzando en un punto fijo (NO se pueden ejecutar saltos reconocidos o no reconocidos dentro del elemento).
2. Trabajo de piso en el eje longitudinal (máx. nivel 2), comenzando en un punto fijo (NO se pueden ejecutar saltos reconocidos o no reconocidos dentro del elemento).
3. Secuencia de traveling máx. nivel 1.
4. Secuencia de cluster máx. nivel base.

*DEBE declarar el tiempo donde comienzan TODOS los elementos (cronometrado desde el primer movimiento del esquema; NO del tiempo de la música).

NACIONAL**(Debe competir en Danza Obligatoria y Free Dance; una sola premiación)****DANZA OBLIGATORIA**

MINI	Luna Blues (88) – Casino Tango (100)
ESPOIR	Denver Shuffle (100) – La Vista Cha Cha (108)
CADETE	Manhattan Blues (92) – Werner Tango (100)
JUVENIL	Tudor Waltz (144) – Imperial Tango (104)
JUNIOR – SENIOR	Bachata (112) – Association Waltz (132)

FREE DANCE

MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR

Tiempo 2:30 ± 10 seg

1. **Trabajo de piso máx. nivel 2 de máx. 30 seg. (NO se pueden ejecutar saltos reconocidos o no reconocidos dentro del elemento).**
2. **Secuencia artística máx. nivel 2 de máx. 30 seg.**
3. **Secuencia de traveling máx. nivel 2.**
4. **Secuencia de cluster máx. nivel 2 de máx. 20 seg.**

***DEBE declarar el tiempo donde comienzan TODOS los elementos (cronometrado desde el primer movimiento del esquema; NO del tiempo de la música).**

INTERNACIONAL (*World Skate 2022*)

Revisar “RULES FOR ARTISTIC SKATING COMPETITIONS SOLO DANCE 2022 By World Skate Artistic Technical Commission” en la página de la World Skate.

X. ACLARACIONES Y PENALIZACIONES PARA PAREJAS

- Los saltos pueden ser ejecutados por los miembros de la pareja patinando uno al lado del otro o uno detrás del otro, siempre y cuando en ambos casos mantengan la distancia original en la caída. La distancia óptima debe ser de un metro y medio (1,5 mts).
- La inscripción de la categoría a competir la determina el deportista varón.

MOTIVO	PENALIDAD
Arrodillarse o recostarse en el piso más de 1 vez o por más de 5 seg (incluyendo inicio y final)	1.0
Violación de vestuario (opinion jueces)	1.0
Tiempo del programa menor al mínimo	0.5 cada 10 seg
El tiempo desde el inicio de la música y el primer movimiento es más de 10 seg	0.5
Música con lenguaje inapropiado en cualquier idioma	1.0
Caída	1.0
Elemento obligatorio no realizado	1.0
Violación de elemento obligatorio	1.0
Primera interrupción no válida	2.0
Segunda interrupción no válida	Descalificación

XI. BASES TECNICAS PAREJAS

NACIONAL C

PEQUES – TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR

Tiempo 2:00 +/- 5 seg **Componente: Skating Skills**

1. Un salto sombra – Toe Loop
2. Combinación Ingles – Toe Loop – Toe Loop
3. Un trompo sombra – Parado t.l.
4. Combinación de trompos t.l. – a.l
5. Trabajo de piso en diagonal secundario en sombra que al menos cubra $\frac{3}{4}$ partes de la pista sin saltos ni brincos
6. Una elevación donde la cadera de la mujer no supere el hombro del hombre. Con o sin giros de desplazamiento
7. Combinación de 3 piruetas con filo sin agarrarse.

NACIONAL B

TOTS – MINIS – ESPOIR – CADETE – JUVENIL – JUNIOR – SENIOR

Tiempo 2:30 +/- 5 seg **Componente: Skating Skills y Coreography**

1. Un salto lanzado – Flip
2. Un salto sombra - Loop
3. Un trompo en contacto.
4. Un trompo sombra – **parado t.E.**
5. Trabajo de piso en diagonal avanzado **máx. nivel 1** en contacto que al menos cubra $\frac{3}{4}$ partes de la pista sin saltos ni brincos
6. Dos elevaciones donde la cadera de la mujer no supere el hombro del hombre. Con o sin giros de desplazamiento

XII. ACLARACIONES Y PENALIDADES PARA SHOW

- Está permitido el patinaje Libre y el patinaje de Parejas. Sin embargo, el patinaje será juzgado dependiendo de la actuación de todo el equipo.
- Están permitidos los movimientos o pasos realizados en posición estacionaria. Sin embargo, los programas con excesivos movimientos estacionarios recibirán menor crédito. La coreografía debe empezar dentro de los 15 segundos a partir del comienzo de la música.
- La principal actuación de un equipo de Show debe ser SHOW, NO PRECISIÓN. Si hay elementos de Precisión, éstos deben realizarse con el carácter de un Show.
- Los grupos de show deberán interpretar en su actuación elementos de show, de forma que la audiencia y los jueces se percaten de que el tema está en relación con el título de la actuación (los grupos de precisión demuestran en su actuación un estándar técnico).
- Cada grupo dispondrá de dos minutos desde que es anunciado, hasta que inicia su coreografía.
- Al inicio del programa TODOS los patinadores DEBEN estar en la pista. Ningún patinador puede abandonar la pista durante la actuación.
- **EXPLICACIÓN: Al enviar las inscripciones para los grupos de show pequeños, grandes y cuartetos, una explicación corta de no más de 25 palabras debe entregarse en la cual se describa la actuación. Estas descripciones se darán a los Jueces y se anunciarán por el altavoz cuando el grupo este entrando a la pista de patinaje.**

MOTIVO	PENALIDAD
Más de 4 elementos típicos de precisión	1.0 en A
Entrada a pista más larga de lo permitida (40 seg Grupos / 20 seg Cuartetos)	0.3 en A
Salida de la pista de más de 40 seg	0.5 en B
Más de 15 seg entre la música y el primer mov.	0.2 en B
La actuación es precisión y no show	1.0 en B
Elementos no permitidos en el programa	0.5 en A y B
Falta menor – Caída corta y rápida de un patinador	0.2 en B
Falta media – Caída corta más de un patinador o prolongada por un patinador	0.4 – 0.6 en B
Falta mayor – caída de más de un patinador por un tiempo prolongado	0.8 – 1.0 en B
Objetos no utilizados correctamente	0.5 en A
Olvido del esquema	1.0 en A y B

XIII. BASES TECNICAS SHOW

GRUPO GRANDE (16 a 30 patinadores)

MENORES (de 8 a 14 años) – MAYORES (desde 15 años)

Tiempo 4:30 – 5:00 +/- 10 seg

1. Máximo 4 elementos típicos de precisión

- Circulo (abierto/cerrado, horario/antihorario, adelante/atrás). Más de una rotación se considera elemento típico de precisión.

- Aspa (horario/antihorario, adelante/atrás, paralela/"S"/cruzada/ desplazada). Más de una rotación se considera elemento típico de precisión.

- Línea (sin límite).

- Bloque (sin límite).

2. Se permiten saltos de máximo de una revolución.

3. Se permitirán trompos parados y agachados, sin travelling.

GRUPO PEQUEÑO (6 a 12 patinadores)

MENORES (de 8 a 14 años) – MAYORES (desde 15 años)

Tiempo 4:30 – 5:00 +/- 10 seg

1. Máximo 4 elementos típicos de precisión

- Circulo (abierto/cerrado, horario/antihorario, adelante/atrás). Más de una rotación se considera elemento típico de precisión.

- Aspa (horario/antihorario, adelante/atrás, paralela/"S"/cruzada/ desplazada). Más de una rotación se considera elemento típico de precisión.

- Línea (sin límite).

- Bloque (sin límite).

2. Se permiten saltos de máximo de una revolución.

3. Se permiten trompos parados y agachados, sin travelling.

CUARTETO

MENORES (de 8 a 14 años) – MAYORES (desde 15 años)

Tiempo 3:00 +/- 10 seg

1. Máximo 4 elementos típicos de precisión

- Circulo (abierto/cerrado, horario/antihorario, adelante/atrás). Más de una rotación se considera elemento típico de precisión.

- Aspa (horario/antihorario, adelante/atrás, paralela/"S"/cruzada/ desplazada). Más de una rotación se considera elemento típico de precisión.

- Línea (sin límite).

- Bloque (sin límite).

2. Están permitidos TODOS los saltos simples, doble Toe Loop y doble Salchow

3. Están permitidos TODOS los trompos, excepto Heel, Broken Ankle e Invertido.