



## III JUEGOS SUDAMERICANOS DE DEPORTES SOBRE RUEDAS 2024

### PATINAJE ARTÍSTICO – REGLAMENTO GENERAL

<b>REGLAMENTO GENERAL</b> .....	2
<b>CATEGORIA Y EDADES</b> .....	2
FIGURAS, LIBRE, DANZA (SOLO Y PAREJA), PAREJA DE ALTO .....	2
SHOW INTERNACIONAL Y PROMOCIONAL .....	2
PRECISIÓN INTERNACIONAL Y PROMOCIONAL .....	3
<b>NIVEL INTERNACIONAL</b>	
MODALIDADES Y SISTEMAS .....	3
PRECISIÓN (NACIONES) .....	3
SHOW (NACIONES) .....	4
<b>NIVEL PROMOCIONAL CSP Y WS</b>	
NIVELES.....	5
MODALIDADES Y SISTEMAS .....	5
FIGURAS OBLIGATORIAS .....	5
PATINAJE LIBRE .....	6
DANZAS OBLIGATORIAS: SOLO Y PAREJAS .....	14
SOLO DANCE .....	15
COUPLE DANCE .....	18
PAREJAS MIXTAS .....	24
SHOW .....	29
CUARTETOS .....	31
PRECISIÓN .....	33

CSP



## REGLAMENTO GENERAL :

Este reglamento aplica la reglamentación de World Skate 2024 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 III Juegos Sudamericanos de Deportes sobre Ruedas 2024.

**Clase Internacional:** Reglamento y edades World Skate 2024

**Clase Promocional:** Reglamento CSP y edades al 31 de diciembre de 2024

## CATEGORÍAS Y EDADES

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

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

### SHOW INTERNACIONAL Y PROMOCIONAL

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

### CUARTETOS INTERNACIONAL Y PROMOCIONAL

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

## PRECISIÓN INTERNACIONAL Y PROMOCIONAL

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

### NIVEL INTERNACIONAL

Habrà un cupo de 5 (cinco) patinadores por país en cada categoría a excepción de Junior y Senior en las disciplinas Libre y Solo Dance que el cupo por país será de 8 (ocho) patinadores en cada una de esas categorías.

### MODALIDADES Y SISTEMAS

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

**Sistema White:** figuras. El puntaje se publicará una vez finalizada la competencia de cada figura.

**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 (2024).

## NIVEL PROMOCIONAL

Aplicará la reglamentación y edades CSP 2024.

## 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. **El puntaje se publicará una vez finalizada la competencia de cada figura.**

**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 - 1 S 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

#### **INFANTIL 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

#### **JUVENIL 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 <b>Camel</b>

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 2024

#### 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 sequence:

- 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), traveling (uno horario y uno antihorario permitidos) máximo treinta (30) segundos.

#### INFANTIL BÁSICO

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 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) y debe incluir un sit.
  - 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 sequence:

- 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, traveling (uno horario y uno antihorario permitidos) 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 up-right y sit están permitidas.

**Footwork sequence:**

- 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 sequence:**

- 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 sequence:

- 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), traveling (uno horario y uno antihorario permitidos) 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 sequence:

- 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, traveling (uno horario y uno antihorario permitidos) 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 sequence:**

- 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 sequence:**

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

## JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR INTERMEDIO

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

### Saltos:

- 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 sequence:

- 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).
- **Combo Spin:** No se otorgará ningún valor a los Sits obligatorios no confirmados; sin embargo, si se confirman dos o más posiciones dentro de la combinación, **estas obtendrán solamente el 50% de su valor.**

### Footwork Sequence:

- En nivel Principiante, **podrán presentarse hasta cinco (5) de los elementos listados, una vez cada uno.** Solo el quinto podrá repetirse. **De excederse de la cantidad, el nivel se reducirá en uno (1).**
- 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) Dance Step 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 2024**

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>Minis</b>	1	Glide Waltz	Waltz	120
<b>Infantil</b>	1	Carlos Tango	Tango	96
<b>Cadete</b>	1	Canasta Tango	Tango	100
<b>Juvenil</b>	1	Denver Shuffle	Polka	100
<b>Junior</b>	1	Olympic Foxtrot	Foxtrot	104
<b>Senior</b>	1	Werner Tango	Tango	100

INTERMEDIO					
<b>Minis</b>	1	Skaters March	Marcha		100
<b>Infantil</b>	1	La Vista Cha Cha	Cha Cha		108
<b>Cadete</b>	1	Manhattan Blues	Blues		92
<b>Juvenil</b>	1	Style Dance	Tudor Waltz	Ballroom Medley (Stan- dard)	138
<b>Junior</b>	1		Cha Cha Pa- tin	Ballroom Medley (Latino)	112
<b>Senior</b>	1		Imperial Tango	Spanish 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.
- Dance Step Sequence: máximo nivel 1, máximo 30 segundos.
- Una (1) traveling sequence, máximo nivel 1.
- Una (1) choreographic sequence.

**Footwork/Artistic sequence:** 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, traveling (uno horario y uno antihorario permitidos).

### 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.
- Dance Step 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.
- Dance Step 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 sequence:** 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), traveling (uno horario y uno antihorario permitidos).

### 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.
- Dance Step 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.
- Dance Step 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: Ballroom Medley (Standard) Tiempo:

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

- Patter Dance Sequence: Tudor Waltz (138 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) Dance Step Sequence, máximo nivel 3, máximo 30 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 (Latino)

Ritmo Senior: Spanish Medley Tiempo:

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

- Patter Dance Sequence Junior: Cha Cha Patin (112 BPM) | Senior: Imperial Tango (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) Dance Step Sequence, máximo nivel 3, máximo 30 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>

**CSP**

## 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 sequence:** 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), traveling (uno horario y uno antihorario permitidos).

### 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 sequence:** 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), traveling (uno horario y uno antihorario permitidos).

### 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 sequence:** 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), traveling (uno horario y uno antihorario permitidos).

### 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 sequence:** 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), traveling (uno horario y uno antihorario permitidos).

### 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: Ballroom Medley (Standard)

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

- Patter Dance Sequence: Tudor Waltz (138 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 (Latino)

Ritmo Senior: Spanish Medley

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

- Patter Dance Sequence Junior: Cha Cha Patin (112 BPM) | Senior: Imperial Tango (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>
Danza 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 2024

#### 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), traveling (uno horario y uno antihorario permitidos) 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, traveling (uno horario y uno antihorario permitidos)..

#### 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), traveling (uno horario y uno antihorario permitidos) 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), traveling (uno horario y uno antihorario permitidos). 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 hombre).
- 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 hombre).
- 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).

**CSP**

## 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>Caídas</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 (NACIONES)*

**CUARTETO INFANTIL (CSP):** 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 CADETE:** Los patinadores que cumplan al menos 12 años durante el año de la competencia y que todavía no tengan 16 años antes del 31 de diciembre del año del campeonato.

**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.

### *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 (NACIONES)

#### **CATEGORÍA INFANTIL**

- Un canon (máximo nivel 3).
- Un traveling sincronizado (máximo nivel 3).
- Un elemento creativo.

**CUARTETO CADETE, JUNIOR Y SENIOR** se registrá por Reglamento World Skate 2024.

### REGLAS CUARTETOS (CLUBES)

#### **CATEGORÍA INFANTIL**

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

## CATEGORÍA JUNIOR

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

## CATEGORÍA SENIOR

- Un canon (máximo nivel 3)
- Un elemento combo (máximo nivel 3) • Un elemento creativo.

Para requerimientos, niveles y QOEs de los elementos técnicos dirigirse al reglamento World Skate Cuartetos 2024.

## 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 improprios en cualquier idioma	<b>1.0 punto</b>
Caídas 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:

- **Un elemento Traveling** que opcionalmente puede ser círculo o rueda y que solamente puede incluir la feature dos formas diferentes de elemento (es decir, durante la ejecución se puede cambiar de círculo a rueda o viceversa).
- **Una Línea Pivoting.** Máximo nivel 2
- **Un elemento sin agarre (No Hold).** Máximo nivel 3, adicionalmente pueden intentar bonus.
- **Una Intersección básica de dos líneas** (no whip, box, triángulo, ni angular) con preparación **back to back**, que puede incluir bonus.
- **Una Intersección de cualquier tipo** máximo nivel 3, sin bonus de giros, free skating moves 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 Rotacional** Máximo nivel 4

### 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 Pivoting.** Máximo nivel 3
- **Un Elemento sin agarre (No Hold).** Máximo nivel 3, adicionalmente pueden intentar bonus.
- **Una Intersección básica de dos líneas** (no whip, box, triángulo, ni angular) con preparación **back to back**, que puede incluir bonus.
- **Una Intersección de cualquier nivel**, sin bonus de giros, free skating moves ni body movements en el punto de intersección (el objetivo es la correcta preparación y creación de las puertas).
- **Un Bloque Lineal.** Máximo nivel 4.
- **Un Elemento Traveling.** Máximo nivel 2 • **Un círculo 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 Bloque Pivoting.** Máximo nivel 3.
- **Un Elemento sin agarre (No Hold).** Máximo nivel 3 y con bonus opcional.
- **Una Intersección** sin nivel máximo y con bonus opcional.
- **Una línea Lineal.** Sin nivel máximo.
- **Un elemento Travelling.** Máximo nivel 3.
- **Una rueda Rotacional.** Máximo nivel 4.
- **Un Move element** Máximo nivel 3.

### PENALIZACIONES PRECISIÓN

Para penalizaciones de Precisión, referirse al Reglamento **World Skate Precision 2024**.