



III JUEGOS SUDAMERICANOS DE DEPORTES SOBRE RUEDAS 2024

I OPEN Sudamericano de Nuevos Talentos de Patinaje Artístico

En el marco de los III Juegos Sudamericanos de Deportes sobre Ruedas **en celebración al aniversario de 70 años de la Confederación Sudamericana de Patinaje**, por este medio se **INFORMA** el **REGLAMENTO DE COMPETENCIAS DEL:**

I OPEN Sudamericano de Nuevos Talentos de Patinaje Artístico

Barra Velha, Santa Catarina Brasil – Octubre de 2024

REGLAMENTO NIVEL OPEN (BASE) NOVATOS y INICIANTES



PATINAJE ARTÍSTICO

REGLAMENTO GENERAL	3
CATEGORÍAS Y EDADES	3
LIBRE NOVATOS y INICIANTES	3
NIVEL OPEN (BASE)	4
MODALIDADES Y SISTEMAS	4
MUSICA NOVATOS y INICIANTES	4
CONSIDERACIONES TÉCNICAS	4
NOVATOS	4
INICIANTES	7
LISTA DE VALORES PARA NOVATO Y INICIANTE	9
FACTOR DE IMPRESIÓN ARTÍSTICA	10
DEDUCCIONES	10
EMPATE	10
ACLARACIONES	11
QOE POSITIVO	12
QOE NEGATIVO	13
IMPRESIÓN ARTÍSTICA	14
ANEXO I	16
FIGURAS DE ESTIRAMIENTO BÁSICAS.....	16
FIGURAS DE ESTIRAMIENTO BONIFICADAS	18
BONIFICACIONES DE LAS FIGURAS DE ESTIRAMIENTO.....	21

REGLAMENTO GENERAL

Cuestiones no previstas en este reglamento, de ser posible, seguirán el reglamento WS Internacional. Todas las edades descritas en el reglamento técnico se refieren al día 31 de diciembre del año en curso. El atleta no puede competir en una Clase/Categoría inferior a aquella en la que ya participó.

- Los atletas deben estar en el lugar de la competición AL MENOS dos (02) horas antes del comienzo de la carrera.
- Las pruebas pueden adelantarse y siempre se informará a los técnicos.
- El calentamiento corresponderá al tiempo de música de cada categoría más dos (2) minutos.
- La música para todas las categorías siguen las reglas del World Skate.
- La edad para cada categoría se tomará a 31 de diciembre del año en curso.
- La posición de cada figura mostrada debe mantenerse durante 3 segundos durante el programa.
- No se permite el uso de auriculares durante el calentamiento.

CATEGORÍAS Y EDADES

LIBRE NOVATOS y INICIANTES

CATEGORÍA	EDAD
Pre Tots	Hasta 7 años
Tots	8 y 9 años
Minis	10 y 11 años
Infantil	12 y 13 años
Cadete	14 y 15 años
Junior	16 a 18 años
Senior	Hasta 30 años
Masters	31 años y +

NIVEL OPEN (BASE)

No habrá límite en el número de atletas inscritos por los clubes.

MODALIDADES Y SISTEMAS

- **Libre.**

Sistema Rollart: libre individual

MUSICA NOVATOS y INICIANTES

- 2:00 +- 10 segundos

CONSIDERACIONES TÉCNICAS

NOVATOS

CATEGORÍA	EDAD
Pre Tots	Hasta 7 años

ELEMENTOS

1). Dos (02) lóbulos de impulsos consecutivos (IMPULSOS EXTERNOS)

Código de elemento:

Lóbulo Impulso Externo Frontal

LoINC (Sin confirmar)

LoIFB (Base)

LoIF (Confirmado)

2). Una (01) secuencia de globos hacia atrás

Código de elemento:

AFcNC (Sin confirmar)

AFc (Confirmado)

3). Dos (02) combinaciones de avión y carro de 1 pie

Código de elemento:

CoFNC (Sin confirmar)

CoFEH (en el sentido de las agujas del reloj)

CoFEA (Anti-Time Left)

CoFDH (en el sentido de las agujas del reloj)

CoFDA (Contador Tiempo Derecho)

4). Uno (01) Secuencia de trabajo de pies Novicios

Código de elemento:

FoSqNC (Sin confirmar)

FoSqNB (Base)

FoSqN1 (Nivel 1)

EJECUCIÓN

Realizar los lóbulos en secuencia, con al menos 3 empujes externos consecutivos hacia delante, que deben realizarse en ambos sentidos (horario y antihorario). (Desarrollar la calidad del movimiento, el uso dinámico de las rodillas y un posicionamiento coherente del cuerpo en relación con la dirección en la que se patina);

Abre y cierra con al menos 6 repeticiones en curva. (Scissors)
(Desarrollar la seguridad y la capacidad de caminar hacia atrás);

Dos (02) secuencias (cada una con una pierna), manteniendo el mismo eje. La secuencia debe ser de avión a carro en un pie. Sólo puede ser ejecutada de frente. No se pueden utilizar posiciones de bonificación.
(Desarrollar un posicionamiento correcto en las posiciones de aeroplano/voltereta, especialmente en cuanto a la dirección de la cadera/rodilla de base durante ambas posiciones);

Realizar en el eje largo, **partiendo de parado**. Para alcanzar el NIVEL 1 NOVATOS, debe realizar y confirmar 3 pasos/giros de los siguientes: XF - Cruzado al frente, 3to - Tres giros exteriores, Mohawk - OpMk, HhMk, CIMk (mohawks abiertos, de talón a talón o cerrados). Además de las dificultades anteriores, también debe presentar un (01) BM - Body Moviment (alto, medio o bajo). No hay tiempo máximo. Cada

5). Una (01) figura de estiramiento

Código de elemento:

FigANC (Sin confirmar)

FigA (Confirmado)

paso/giro puede repetirse dos veces. Puede contener más pasos/giros que se valorarán en función de la calidad del elemento.

(Básicamente comprender la estructura de un StSq, para que en el futuro estas habilidades básicas contribuyan a la construcción de un StSq más complejo);

Ejecutar ~~en línea recta o curva~~, de frente y sobre el mismo eje, figuras que demuestren estiramiento / flexibilidad (Bandera / Metro, Spread Eagle, Bow, Ina Bauer, Biellmann, figuras de posición como Sit Foward, Camel Forward, Camel Torso, Camel Sideway) - ver Anexo I para figuras de bonificación.

(Desarrollar la flexibilidad para realizar las distintas posiciones específicas que componen el estilo libre, la danza y otras disciplinas)

CATEGORÍA	EDAD
Tots	8 y 9 años
Minis	10 y 11 años
Infantil	12 y 13 años
Cadete	14 y 15 años
Junior	16 a 18 años
Senior	Hasta 30 años
Masters	31 años y +

ELEMENTOS

1). Dos (02) lóbulos consecutivos de empujes externos hacia adelante o empujes cruzados hacia adelante.

Código de elemento:

Lóbulo Impulso Externo Frontal

LoINC (Sin confirmar)

LoIFB (Base)

LoIF (Confirmado)

Empuje transversal del lóbulo delantero

LoICFNC (Sin confirmar)

LoICFB (Base)

LoICF (Confirmado)

2). Dos (02) lóbulos consecutivos de empujes traseros externos o empujes traseros cruzados.

Código de elemento:

Lóbulo Impulso externo Atrás

LoICNC (Sin confirmar)

LoICB (Base)

LoIC (Confirmado)

Lobe Back Cross Thrust

LoICCN (Sin confirmar)

LoICCB (Base)

LoICC (Confirmado)

EJECUCIÓN

Dos lóbulos de empujes externos hacia delante o empujes cruzados hacia delante, con al menos 3 empujes externos hacia delante o empujes cruzados consecutivos, que deben realizarse en ambas direcciones (sentido horario y antihorario), un lóbulo inmediatamente después del otro. Puede haber un máximo de 03 pasos entre un lóbulo y el siguiente. Indique claramente las fases de impulso externo e interno, de lo contrario el elemento se denominará BASE.

(Desarrollar la calidad del movimiento, el uso dinámico de las rodillas y un posicionamiento coherente del cuerpo en relación con la dirección en la que se patina);

Dos lóbulos de contragolpes externos o cruzados, con al menos 3 contragolpes consecutivos o cruzados en cada dirección, un lóbulo inmediatamente después del otro. Puede haber un máximo de 03 pasos entre un lóbulo y el siguiente. Muestre claramente las fases de impulso externo e interno, de lo contrario el elemento se denominará BASE.

(Desarrollar la calidad del movimiento, el uso dinámico de las rodillas y un posicionamiento coherente del cuerpo en relación con la dirección en la que se patina);

3). Dos (02) combinaciones de avión y carro de 1 pie

Código de elemento:

CoFNC (Sin confirmar)

CoFEH (pierna izquierda, sentido horario)

CoFEA (pierna izquierda, sentido antihorario)

CoFDH (pierna derecha, sentido horario)

CoFDA (pierna derecha, sentido antihorario)

Dos (02) secuencias (cada una con una pierna), curva, manteniendo el mismo eje. La secuencia debe ser de avión a carro en un pie. Puede ser realizada de frente y de espaldas. Una en un sentido y otra en el otro. No se permite el uso de posiciones de bonificación.

(Desarrollar un posicionamiento correcto en las posiciones de aeroplano/voltereta, especialmente en cuanto a la dirección de la cadera/rodilla de base durante ambas posiciones);

4). Uno (01) Secuencia de trabajo de pies Novicios

Código de elemento:

FoSqNC (Sin confirmar)

FoSqNB (Base)

FoSqN1 (Novato - Nivel 1)

Realizar en el eje largo, partiendo de parado. Para alcanzar el NIVEL 1 NOVATO, debe realizar y confirmar 3 pasos/giros de los siguientes: XF - Cruzado al frente, 3to - Tres giros exteriores, Mohawk - OpMk, HhMk, CIMk (mohawks abiertos, de talón a talón o cerrados).

Además de las dificultades anteriores, también debe presentar un (01) BM - Body Movement (alto, medio o bajo). No hay tiempo máximo. Cada paso/giro puede repetirse dos veces. Puede contener más pasos/giros que se valorarán en función de la calidad del elemento. (Básicamente comprender la estructura de un StSq, para que en el futuro estas habilidades básicas contribuyan a la construcción de un StSq más complejo);

5). Una (01) figura de estiramiento

Código de elemento:

FigANC (Sin confirmar)

FigA (Confirmado)

Ejecutar mirando hacia delante o hacia atrás y sobre el mismo eje, figuras que demuestren estiramiento / flexibilidad (Bandera / Metro, Arco, Ina Bauer, Biellmann, figuras de posición como Sit Forward, Camel Forward, Camel Torso, Camel Sideway) - ver Anexo I para las figuras permitidas.

(Desarrollar la flexibilidad para la ejecución de las distintas posiciones específicas que componen el estilo libre, la danza y otras disciplinas)

INICIANTES

Los elementos son los mismos para todas las categorías.

ELEMENTOS

1). Salto de Vals (Salto Inglés)

Código de elemento:

1WNC (Sin confirmar)

1W (Confirmado)

2). Un (01) corrupio interno de dos bases (Talón y Punta)

Código de elemento:

HTNC (Sin confirmar)

HT (Confirmado)

3). Un (01) montante sobre cualquier eje.

Código de elemento:

UNC (Sin confirmar)

U1 (Frente Exterior Confirmado)

U2 (Internos de vuelta confirmados)

U3 (Dorso externo confirmado)

U4 (Frente Interno Confirmado)

4). Uno (01) Secuencia de trabajo de pies Base INI (INICIANTE)

Código de elemento:

FoSqNC (Sin confirmar)

FoSqB (Base)

FoSq1 (Nivel 1)

5). Dos (02) lóbulos de impulsos transversales delanteros consecutivos o Dos (02) lóbulos de impulsos exteriores delanteros consecutivos.

Código de elemento:

Lóbulo Impulso Externo Frontal

LoINC (Sin confirmar)

LoIFB (Base)

LoIF (Confirmado)

Empuje transversal del lóbulo delantero

LoICFNC (Sin confirmar)

LoICFB (Base)

LoICF (Confirmado)

EJECUCIÓN

Sólo debe realizarse una vez.

Con al menos cuatro (04) vueltas. Entrada opcional. Ocho (8) vueltas o más recibirán una bonificación del 20%. No será validado cuando se utiliza el soporte de freno.

(Es importante definir el eje de ejecución para que el giro permanezca centrado durante toda su ejecución. No se puede utilizar el freno para girar);

Con al menos tres (03) vueltas. Entrada opcional. Realizado en un pie y en cualquier eje. Seis (6) vueltas o más recibirán una bonificación del 20%. (Es importante definir el eje de ejecución para que el corrupio permanezca centrado durante toda su ejecución);

Realizar en el eje largo o diagonal, partiendo de la parada. Para alcanzar el NIVEL 1 INICIANTE, se deben realizar y confirmar 4 pasos/giros de los siguientes: XF - Cruzar al frente, 3ti - Tres giros interiores, 3to - Tres giros exteriores, OpMk - Mohawk abierto (no contar HhMk talón a talón, CIMk cerrado) y Tr - Travelling (mínimo 2 giros en cualquier dirección).

Además de las dificultades anteriores, también debe presentar un (01) BM - Body Movement (alto, medio o bajo). No hay tiempo máximo. Cada paso/giro puede repetirse dos veces. Puede contener más pasos/giros, que se valorarán en función de la calidad del elemento.

(Desarrollar la calidad de la ejecución de los arcos de entrada/salida con vistas a poder realizar en el futuro una secuencia de etapas de nivel superior);

Dos lóbulos de empujes cruzados hacia delante (progresivos) o empujes externos hacia delante, con al menos 3 empujes cruzados consecutivos, que deben realizarse en ambos sentidos (horario y antihorario), un lóbulo inmediatamente después del otro. Puede haber un máximo de 3 pasos entre un lóbulo y el siguiente. Indicar claramente las fases de impulso externo e interno, de lo contrario el elemento se denominará BASE.

(Desarrollar la calidad del deslizamiento en todas las direcciones y especialmente la acción de las rodillas durante los empujes);

6). Dos (02) lóbulos de impulsos transversales traseros consecutivos o Dos (02) lóbulos de impulsos exteriores traseros consecutivos.

Código de elemento:

Lóbulo Impulso externo Atrás

LolCNC (Sin confirmar)

LolCB (Base)

LolC (Confirmado)

Lobe Back Cross Thrust

LolCCNC (Sin confirmar)

LolCCB (Base)

LolCC (Confirmado)

7). Una (01) figura de estiramiento

Código de elemento:

FigANC (Sin confirmar)

FigA (Confirmado)

Dos lóbulos de empujes traseros cruzados o empujes traseros externos, con al menos 3 empujes traseros cruzados consecutivos en ambos sentidos (horario y antihorario), un lóbulo inmediatamente después del otro. Puede contener un máximo de 03 pasos entre un lóbulo y el siguiente. Muestre claramente las fases de impulso externo e interno, de lo contrario el elemento se denominará BASE.

(Desarrollar la calidad del deslizamiento en todas las direcciones y especialmente la acción de las rodillas durante los empujes);

Realizar por delante o por detrás, figuras que demuestren estiramiento / flexibilidad (Bandera / Metro, Arco, Ina Bauer, Biellmann, figuras de posición como Sit Foward, Camel Foward, Camel Torso, Camel Sideway) - ver Anexo I para las figuras permitidas.

(Desarrollar la flexibilidad para realizar las distintas posiciones específicas que componen el estilo libre, la danza y otras disciplinas)

LISTA DE VALORES PARA NOVATOS Y INICIANTES

DESCRIPCIÓN	ELEMENTOS	DSO	3	2	1	BASE	BAJO <	MEIA <<	-1	-2	-3
Sin salto	1WNC	1									
Vals Salto	1W	2	0,3	0,2	0,1	0,8	0,72	0,62	-0,1	-0,2	-0,3
Lobe Impulse Front Sin confirmar	LoINC	3									
Lóbulo Impulso Frontal BASE	LoIFB	4	0,15	0,1	0,05	0,2	0	0	-0,05	-0,1	-0,15
Lóbulo Impulso Frontal	LoIF	5	0,3	0,2	0,1	0,4	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Lobe Impulse Back Sin confirmar	LoICNC	6									
Lobe Impulse Back BASE	LoICB	7	0,15	0,1	0,05	0,3	0	0	-0,05	-0,1	-0,15
Lóbulo Impulso Atrás	LoIC	8	0,3	0,2	0,1	0,5	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Lobe Impulse Cross Front Sin confirmar	LoICFNC	9									
Lobe Front Cross Thrust BASE	LoICFB	10	0,15	0,1	0,05	0,3	0	0	-0,05	-0,1	-0,15
Empuje transversal delantero del lóbulo	LoICF	11	0,3	0,2	0,1	0,5	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Lobe Back Cross Thrust	LoICCN	12									
Lobe Impulse Cross Back BASE	LoICCB	13	0,15	0,1	0,05	0,4	0	0	-0,05	-0,1	-0,15
Lobe Back Cross Thrust	LoICC	14	0,3	0,2	0,1	0,6	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Abrir y cerrar (scissors)	AFcNC	15									
Abrir y cerrar (scissors)	AFc	16	0,3	0,2	0,1	0,3	0	0	-0,05	-0,1	-0,15
Figura combinada Sin confirmar	CoFNC	17									
Combinación Figura (pierna izquierda, sentido horario)	CoFEH	18	0,3	0,2	0,1	1,0	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Combinación Figura (pierna izquierda, sentido antihorario)	CoFEA	19	0,3	0,2	0,1	1,0	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Combinación Figura (pierna derecha, sentido horario)	CoFDH	20	0,3	0,2	0,1	1,0	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Combinación Figura (pierna derecha, sentido antihorario)	CoFDA	21	0,3	0,2	0,1	1,0	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Figura Alargamiento No Confirmado	FigANC	22									
Estiramiento de la figura	FigA	23	0,3	0,2	0,1	0,9	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
HT Sin confirmar	HTNC	24									
Talón y punta	HT	25	0,3	0,2	0,1	0,5	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
U Sin confirmar	UNC	26									
Montante frontal externo	U1	27	0,3	0,2	0,1	0,8	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Respaldo interno vertical	U2	28	0,3	0,2	0,1	0,4	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Respaldo externo vertical	U3	29	0,3	0,2	0,1	1,0	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Montante interno frontal	U4	30	0,3	0,2	0,1	0,6	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Secuencia de juego de pies Sin confirmar	FoSqNC	31									
Secuencia de juego de pies NOVATO BASE	FoSqNB	32	0,3	0,2	0,1	0,4	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Secuencia de juego de pies NOVATO 1	FoSqN1	33	0,3	0,2	0,1	0,8	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Secuencia de juego de pies INICIANTE BASE	FoSqIB	34	0,3	0,2	0,1	0,6	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Secuencia de juego de pies INICIANTE 1	FoSqI1	35	0,3	0,2	0,1	1,2	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
NO SOLICITADO	NR	36									

FACTOR DE IMPRESIÓN ARTÍSTICA

La puntuación de la impresión artística será la suma de 4 componentes. Para cada uno de los componentes, los jueces deben asignar una puntuación entre 0,25 y 10 (máximo 4,5 para los RECIÉN LLEGADOS), permitiendo incrementos de 0,25 (es decir, 0,25, 0,50, 0,75, 1,00, etc.).

Los componentes son:

- Habilidades de patinaje
- Transición
- Performance
- Coreografía

El resultado de la impresión artística se multiplicará por un factor que puede variar en función de la disciplina y la categoría:

NOVATO - 0,40

INICIANTE - 0,60

DEDUCCIONES

Las deducciones para los NOVATO y INICIANTE serán las mismas que el factor de impresión artística para cada categoría.

Las deducciones aplicables por el Árbitro General seguirán el factor asignado a cada disciplina (ver arriba) y serán:

Arrodillarse o tumbarse en el suelo más de una vez o durante más de cinco (5) segundos.
Error de vestuario (con opiniones de los jueces)
Tiempo de programa inferior al mínimo permitido (por cada 10 segundos que falten)
Tiempo desde el inicio de la canción hasta el primer movimiento del patinador superior a diez (10) segundos.
Música inapropiada u ofensiva
Caída

Deducciones aplicables por el Panel Técnico:

Elemento ilegal (no permitido)
Elemento obligatorio que falta

EMPATE

En caso de empate en las competiciones de Novato y Iniciante el puesto será determinado por el atleta con la puntuación más alta en la **impresión artística**.

ACLARACIONES

ELEMENTOS	ACLARACIONES
Impulso externo o lóbulos de impulso cruzado	<p>Sólo se llamará cuando tenga las dos fases, es decir, impulso <u>externo</u> + cruce progresivo en eje <u>interno</u>;</p> <p>Los impulsos realizados en el freno no se contabilizarán en el recuento de impulsos requerido;</p> <p>El patinador debe realizar al menos 3 empujones en cada dirección para que el elemento sea llamado.</p>
Secuencia de juego de pies	<p>Debe partir de una posición de PARADA;</p> <p>Los tipos de pasos y giros sólo pueden contarse dos veces;</p> <p>Una pierna libre apoyada en el suelo después de ejecutar un paso o un giro invalidará el paso o el giro y no se contabilizará;</p> <p>Los pasos y giros deben estar bien distribuidos a lo largo de la secuencia de Footwork.</p>
Figura de estiramiento	<p>Debe demostrar flexibilidad y seguridad en el elemento realizado;</p> <p>Buena definición del eje;</p> <p>Extensión completa de la pata base en figuras altas.</p>
Corrupio	<p>Para los corruptos de dos bases (interna - Talón y Puntera) el uso del soporte de freno invalidará el giro, independientemente de que gire más de 4 vueltas.</p> <p>Un corrupio de dos bases que dé 8 vueltas o más recibirá una bonificación del 20%.</p> <p>Los levantamientos son corrupciones realizadas sobre un pie con un eje definido y sin el uso del freno al realizar el elemento. No se validarán las posiciones difíciles ni las variaciones difíciles de los corruptos, sólo la variación difícil del número de vueltas (6 vueltas o más).</p> <p>Los ejes para los giros se consideran diferentes en cuanto a eje y dirección, con cuatro (4) ejes diferentes posibles: Frontal exterior Parte trasera interna Parte trasera externa Interior delantero</p>
Abrir y cerrar	<p>Debe mostrar un buen intercambio de presión en los laterales de los patines y adquirir potencia y velocidad.</p>
Combinación de figuras	<p>La combinación sólo se confirmará si ambas posiciones están confirmadas. Si una de las posiciones no está confirmada, toda la combinación será "SIN ELEMENTO".</p>

QOE POSITIVO

Los jueces deben asignar una QOE (calidad del elemento) a cada elemento invocado por el experto. Para asignar el QOE, los jueces deben fijarse en el número de características positivas/negativas presentadas en el elemento, así como reducir el valor del "QOE" en caso de errores. A continuación, se presentan algunas pautas para asignar el "QOE" a los elementos presentados en este reglamento.

Cuando el patinador cumple los requisitos básicos del elemento;

+1 Cuando el patinador realiza 1 o 2 características positivas

+2 Cuando el patinador realiza 3 o 4 características positivas

+3 Cuando el patinador realiza 5 o 6 características positivas

Características

JUMP (1W / salto de vals)
Buena altura y distancia;
Buena extensión durante la finalización;
Pasos reconocibles y movimiento de patinaje realizado justo antes de la salida del salto;
Realizar el salto con facilidad, ligereza y sin emplear la fuerza;
Buena fluidez y velocidad horizontal durante la salida y el aterrizaje;
El salto se realiza en armonía con la estructura musical.
GIROS
Buena centralización, es decir, todo el trabajo se hace en el mismo sitio;
Demostración de control durante la ejecución del corrupio;
Buena velocidad y aceleración al ejecutar el corrupio;
El número de vueltas completadas es muy superior al número de vueltas necesarias;
Buena definición del eje necesario para hacer el corrupio;
El corrupio se interpreta en armonía con la estructura musical.
SECUENCIA DE TRABAJO DE PIES
Buena definición de los ejes;
Claridad y precisión;
Buena velocidad y aceleración durante el elemento;
Creatividad y originalidad;
Control e implicación de todo el cuerpo en la realización del elemento, especialmente si estos movimientos afectan al equilibrio corporal;
El juego de pies se realiza en armonía con la estructura musical.
LÓBULOS DE IMPULSOS EXTERNOS / LÓBULOS DE IMPULSOS CRUZADOS
Buena definición de los ejes en todo el elemento, para que el patinador realice un giro constante;
Buena amplitud y potencia de pulso;
Variedad y creatividad en los pasos de transición;
Demostración de control corporal durante la ejecución del elemento;
Buena fluidez y aceleración;
Uso correcto de las pendientes.
FIGURA DE ESTIRAMIENTO
Demostración de seguridad y soltura en la ejecución de la figura;
Buena velocidad;
Buena definición del eje sobre el que se realiza la figura;
Buena definición del cambio de eje a lo largo de la realización de la figura con al menos 3 veces en cada eje;
Entrada difícil o creativa;
Buena definición de la posición presentada;
La figura se toca en armonía con la estructura musical.

QOE NEGATIVO

A continuación, se muestra una tabla con los posibles errores en los elementos y la aplicación del QOE negativo cuando se producen estos errores.

Errores en los que el QOE DEBE ser como se indica a continuación	QOE	Errores en los que el QOE puede variar o disminuir con respecto a lo indicado en la lista	QOE
SALTOS			
Caída	-3	Sin velocidad, altura, distancia, posición aérea incorrecta	-1 o -2
Aterrizar con mal pie o con dos pies	-3	Infravalorado	-2
Salir	-2 o -3	Salida técnicamente incorrecta	-1 o -2
Dos manos en el suelo durante el aterrizaje	-3	Aterrizaje incorrecto (freno rápido, posición incorrecta, eje equivocado)	-1 o -2
Doble tres o medio toe-loop después del aterrizaje	-2 o -3	Preparación laboriosa	-1
Aterrizaje directamente sobre el freno o durante un tiempo prolongado con apoyo en el freno	-3	Mano o pierna libre en el suelo al aterrizar	-1
GIROS			
Dos manos en el suelo para evitar caídas	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3
Caída	-3	Cambios de pie realizados incorrectamente: entrada y salida sin curvas, uso del freno, sin eje	-1 a -3
		Sin control (entrada, rotación, salida, posición)	-2
		Sin centralización	-2
SECUENCIA DE TRABAJO DE PIES			
Caída	-3	Mostrar inseguridad	-1 o -2
		Fuera de los caminos trillados	-1 o -2
		Baja velocidad y aceleración	-1
		Ejes débiles	-2
FIGURA DE ESTIRAMIENTO / COMBINACIÓN DE FIGURAS			
Caída	-3	Mostrar inseguridad	-1 o -2
Subir al carro con 2 pies	-3	Baja velocidad y aceleración	-1
Soporte de mano para ayudar a levantar el carro	-2	Ejes débiles	-2
		Mano o pierna libre en el suelo para el remate	-1
LÓBULOS DE IMPULSOS EXTERNOS Y LÓBULOS DE IMPULSOS CRUZADOS			
Caída	-3	Inclinación incorrecta	-2
		Mostrar inseguridad	-1 o -2
		Fuera de los caminos trillados	-1 o -2
		Baja velocidad y aceleración	-1
		Ejes débiles	-2

IMPRESIÓN ARTÍSTICA

Escala de valores x componentes	HABILIDADES DE PATINAJE	TRANSICIONES	PERFORMANCE	COREOGRAFÍA
4,00 / 4,75	<ul style="list-style-type: none"> - Por encima de las expectativas para la categoría juvenil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Por encima de las expectativas para la categoría juvenil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Por encima de las expectativas para la categoría juvenil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Por encima de las expectativas para la categoría juvenil.
3,00 / 3,75	<ul style="list-style-type: none"> - Los ejes resistentes funcionan suavemente, deslizándose e inclinándose; - Buena ejecución de los giros; - Aparentemente sin esfuerzo; - Interesante variedad de giros; - Muestra una gran capacidad para cambiar y mantener la velocidad; - La fluidez continúa en los movimientos; - Gran potencia demostrada durante el programa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contenidos originales y creativos durante el programa; - Variedad interesante en el contenido elegido (evidencia de creatividad y de pasos y movimientos innovadores); - Ejecución sólida de los movimientos con precisión y control. 	<ul style="list-style-type: none"> - Una forma original e innovadora de patinar; - Buena coordinación del uso de brazos, piernas, cabeza, etc. - Utilización de diferentes niveles de movimiento, mostrando originalidad y variedad; - Completamente comprometido con la música a través de movimientos de todas las partes del cuerpo - Clara capacidad para expresar los cambios de energía que requiere la música. - El "sentimiento" viene del "interior" del patinador a lo largo de todo el programa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso variado e interesante del espacio personal; - Utilización de toda la superficie - Los movimientos y elementos técnicos encajan constantemente en la música y sus frases musicales; - "Puntos altos" bien distribuidos por la cancha; - Un sentido del ritmo evidente en todo el programa;
2,00 / 2,75	<ul style="list-style-type: none"> - Los ejes funcionan suavemente, se deslizan y se inclinan; - Giros razonablemente correctos y controlados; - Cierta variedad de giros a lo largo del programa; - Velocidad de cambio y mantenimiento dictada por la música; - Fluidez de movimiento moderada; - Potencia adecuada mostrada durante el programa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Algunos contenidos originales sobre los pasos durante el programa; - Algo de variedad en el contenido con algunos pasos básicos intercalados; - Ejecución moderada de movimientos con precisión y control. 	<ul style="list-style-type: none"> - Patinaje adecuado a la música y/o al tema - Uso de brazos, piernas, cabeza... - Utilización de algunos movimientos originales; - Interpretación de la canción durante gran parte del programa; - Cambios evidentes en la energía expresada durante el programa. - El "feeling" viene de "dentro" del patinador durante gran parte del programa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Algunas variaciones en el uso del espacio personal; - Utilización de casi cualquier superficie; - Muchos de los movimientos y elementos técnicos encajan con la música y sus frases musicales; - "Puntos altos" situados en varios puntos de la pista; - Buen sentido del ritmo;
1,00 / 1,75	<ul style="list-style-type: none"> - Ejes con cierta profundidad; - Fluidez y deslizamiento razonables y cierta inclinación; - Poco control de los giros; - Turnos básicos en todos los programas; - Poca fluidez en los movimientos; - Algunas transiciones bruscas de un paso a otro; - Baja potencia mostrada durante el programa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de pasos básicos durante el programa; - Ejecución moderada de movimientos con precisión y control. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estilo de patinaje generalmente adecuado a la música y/o al tema - Algunos usos de diferentes partes del cuerpo; - Alguna variación en el uso de movimientos simples; - La interpretación musical no es coherente en todo el programa; - Alguna prueba de que el patinador "siente" el tema correctamente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso limitado del espacio personal; - Uso razonable de la superficie; - Algunos movimientos y elementos técnicos encajan con la música y sus frases musicales; - "High Points" situados en diferentes puntos de la pista; - Algún sentido del ritmo; - Algunos cambios energéticos expresados durante el programa.

0,25 / 0,75	<ul style="list-style-type: none"> - Falta de profundidad en los ejes; - Fluidez y deslizamiento desigual; - Poca o ninguna inclinación; - Rodillas rígidas; - Falta de control - Pisa el freno; - Poca capacidad para mantener la velocidad; - Falta de potencia 	<ul style="list-style-type: none"> - No hay variedad de pasos (ejemplo: uso predominante de progresivos, patinaje recto de los bajos); - Los movimientos son débiles y carecen de control. 	<ul style="list-style-type: none"> - Poca o ninguna relación entre la forma de patinar y la música y/o el tema; - Utilización de una sola parte del cuerpo (brazos); - Uso excesivo de los brazos sin variedad de movimientos; - Incoherencia o falta de interpretación con la música; - No hay "sentimiento" expresado por el patinador. 	<ul style="list-style-type: none"> - Poco o ningún uso del espacio personal; - Utilización de una pequeña zona de la pista; - Movimientos y elementos técnicos no relacionados con la música y sus frases musicales; - "Puntos álgidos" concentrados en la misma parte del programa o en la misma zona de la cancha; - Una clara falta de sentido del ritmo; - No hay cambios en la energía requerida por la música.
-------------	---	--	--	--

ANEXO I

FIGURAS DE ESTIRAMIENTO BÁSICAS

Las posiciones siguientes se denominarán figuras de estiramiento cuando se presenten y mantengan durante 3 tiempos o más.



Lunge (india):

En este ejercicio el patinador permanece con ambas (2) piernas sobre la superficie de la pista. Las piernas estarán situadas a una distancia mayor que el ancho de los hombros, paralelas o a los lados del cuerpo. Se flexionará una de las piernas y se extenderá la otra hacia atrás o hacia un lado, manteniendo el cuerpo erguido. Es importante que todas las ruedas sigan deslizándose sobre la pista (no levante ninguna rueda). La ubicación de los brazos queda a criterio de los patinadores.



Split (Metro o Bandera):

Extensión de los miembros inferiores.



Camelo Abierto (Avión):

Esta posición consiste en patinar apoyando solo una (1) pierna y levantando la otra pierna hacia atrás lo más alto posible, perpendicular al cuerpo. Tu espalda debe estar lo más recta posible, paralela al suelo. El elemento se contabilizará cuando los hombros, patín y rodilla libre estén al menos al nivel de la cadera.



Camelo Kerrigan:

Este ejercicio es igual que el Camelo, pero la pierna libre se sujeta con la mano, teniendo en cuenta que la posición de la mano debe ubicarse al nivel de la rodilla o debajo. La pierna libre debe estar recta.



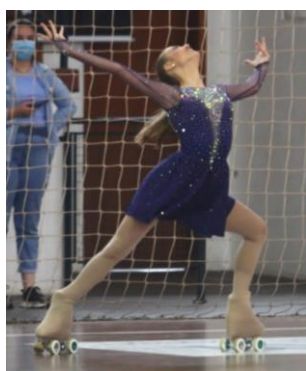
Arco:

Este ejercicio es similar al Camelo, pero la pierna libre se sujeta con la mano, teniendo en cuenta que la posición de la mano debe estar ubicada sobre las ruedas de la pierna libre. La pierna base debe estar recta. El torso debe estar elevado.



Águila extendida:

Es una figura técnica que se puede realizar sobre un eje externo o interno, durante la cual el patinador realiza un split frontal manteniendo ambos pies en líneas iguales. Ambas piernas extendidas.



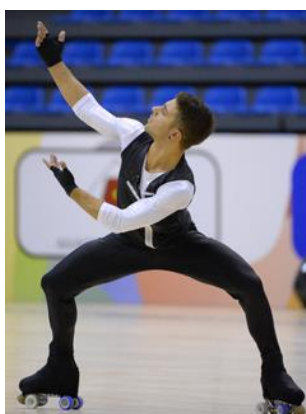
Ina Bauer:

Es una figura técnica como el águila abierta (por fuera o por dentro), durante la cual el patinador que realiza un split frontal mantiene ambos pies en diferentes líneas paralelas. Una rodilla se dobla mientras la otra permanece extendida.



Medio Hackenmond:

Es una figura técnica que se puede realizar sobre un eje externo o interno, durante la cual el patinador realiza un split frontal manteniendo ambos pies en líneas iguales. Una rodilla se dobla mientras la otra permanece extendida.



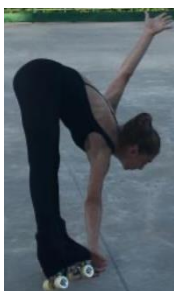
Hackenmond:

Es una figura técnica que se puede realizar sobre un eje externo o interno, durante la cual el patinador realiza un split frontal manteniendo ambos pies en líneas iguales. Ambas rodillas se doblan mientras.

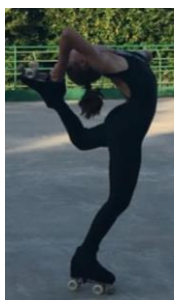
FIGURAS DE ESTIRAMIENTO BONIFICADAS

Las figuras de estiramiento recibirán bonificación si cumplen con los requisitos de cada posición, en caso contrario, se llamará a la figura de estiramiento, pero sin bonificación.

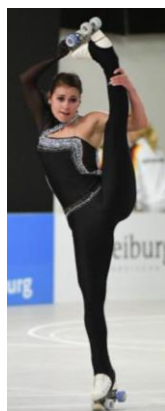
Posiciones verticales (Upright Position):



Adelante – torso proyectado hacia abajo sobre el eje interno de la espalda.



Layback – es la posición de pie con la cabeza y los hombros proyectados hacia atrás en forma de arco. La posición de piernas libres es opcional.



Split (Metro o Bandeira) – Extensión de los miembros inferiores.

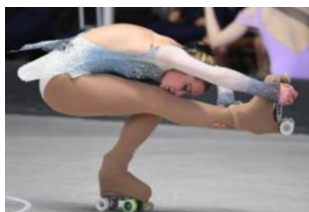


Biellmann – Pierna libre estirada hacia atrás con apoyo de las manos y tirada por encima de la cabeza.



Torso sideways: el patinador debe estar en una posición completamente dividida con el torso inclinado hacia los lados.

Posición Sentada (Sit Position):

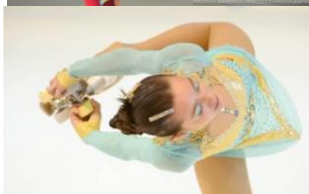


Forward – Extensión completa de la pierna libre y torso inclinado hacia adelante apoyado en la pierna.

Posición Camelo (Camel Position):



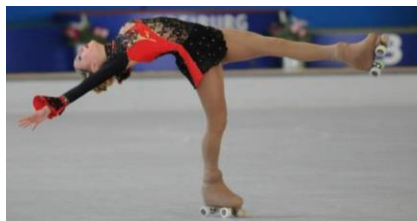
Adelante – pierna/pie libre sostenido por la mano. El torso debe estar ligeramente inclinado hacia adelante y la espalda arqueada.



Sideways – La posición debe ser similar a un “donut” o “ring”, con el pie y la rodilla de la pierna libre a la misma altura que la cabeza. Los hombros deben rotarse hasta que queden “casi” perpendiculares al suelo.



Layover – Rotación del torso, hombros perpendiculares al suelo, manteniendo la posición del camelo.



Invertida: esta es una posición de camello, pero con el cuerpo hacia arriba (en posición invertida). Los hombros deben estar mirando hacia el techo y a la altura de la cadera o por debajo de ella. La posición de la pierna libre debe mantenerse en su lugar a no menos de la altura de los hombros para crear una posición arqueada.

Posiciones Especiales



Fan Spiral - este elemento del eje externo posterior se produce con la pierna libre sostenida por encima de la línea de la cabeza sin apoyo en el frente o el costado del patinador. Para que sea ventajosa, esta posición debe mantenerse con la pierna libre extendida por encima de la cabeza, y durante la ejecución de este elemento las manos no pueden interferir.



Spread Eagle (Heel) – min. 120° entre las piernas



Charlotte – min. 150° entre as piernas



Sonja – torso paralelo al suelo, sin utilizar ningún apoyo para bajar y subir.

BONIFICACIÓN DE FIGURAS DE ESTIRAMIENTO

POSICION	VALOR ADICIONAL
Posiciones em Pie (Upright Position)	
Forward	40%
Layback	60%
Split	50%
Biellmann	80%
Torso Sideways	70%
Posiciones Sentadas (Sit Position)	
Forward	40%
Posiciones de Camel (Camel Position)	
Forward	30%
Sideways (ring horizontal)	80%
Layover	15%
Inverted	70%
Posiciones Especiales	
Fan Spiral	70%
Spread Eagle (Heel) – min. 120° entre as pernas	60%
Charlotte – min 150° entre as pernas	60%
Sonja - Baixinho	40%
Ring (vertical)	30%



CONFEDERACIÓN SUDAMERICANA DE PATINAJE