

Rollart



**NUEVO SISTEMA DE JUZGAMIENTO PARA
COMPETENCIAS DE PATINAJE ARTÍSTICO**

DANZA

Por

Nicola Genchi

ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
1 PROPIEDAD.....	3
2 DANZA – DEFINICIONES GENERALES	3
3 PAREJA DANZA	4
3.1 STYLE DANCE.....	4
3.2 FREE DANCE	4
3.3 UNA SECUENCIA DE PASOS SIN AGARRE (RECTA, LÍNEA O DIAGONAL).....	5
Niveles.....	5
Aclaraciones.....	5
3.4 UNA SECUENCIA DE PASOS CON AGARRE	5
Niveles.....	6
Aclaraciones.....	6
3.5 ELEVACIONES DE DANZA	6
Posiciones difíciles	7
Niveles para elevaciones estacionarias	8
Niveles para elevaciones rotacionales	8
Niveles para elevaciones combinadas.....	8
Aclaraciones.....	9
Elevación coreográfica	9
3.6 UNA SECUENCIA DE PATRÓN DE DANZA (DANZA OBLIGATORIA) – PARA STYLE DANCE	9
Niveles.....	9
3.7 SECUENCIAS DE CLUSTERS SINCRONIZADAS.....	10
Secuencia de clusters sincronizada sin agarre	10
Secuencia de clusters sincronizada con agarre	10
Niveles.....	10
Aclaraciones de las secuencias sincronizadas de clusters	10
3.8 SECUENCIAS DE TRAVELLING.....	11
Niveles.....	11
3.9 QOE – PAREJA DANZA	11
4 SOLO DANCE	13
4.1 STYLE DANCE.....	13
4.2 FREE DANCE	13
4.3 UNA SECUENCIA DE PASOS RECTA – UNA SECUENCIA DE PASOS CIRCULAR: STYLE Y FREE DANCE	14
Niveles.....	14
Aclaraciones.....	14
4.4 SECUENCIA DE PASOS COREOGRÁFICA	14
4.5 QOE – SOLO DANCE.....	15
5 IMPRESIÓN ARTÍSTICA	16
5.1 HABILIDADES DE PATINAJE	16
5.2 TRANSICIONES.....	16
5.3 PERFORMANCE	17
5.4 COREOGRAFÍA/COMPOSICIÓN	17
6 ELEMENTOS ILEGALES	17

1 PROPIEDAD

Este documento ha sido escrito y editado por Nicola Genchi – COMITÉ TÉCNICO DE ARTÍSTICO FIRS, por lo tanto, no puede ser copiado.

NOTA: en el reglamento se mantienen términos técnicos en inglés.

2 DANZA – definiciones generales

Timing: todos los pasos, movimientos, acciones deben realizarse en el momento de la música. Para la danza obligatoria/patrón es obligatorio lograr el tiempo correcto para alcanzar el nivel. Las fallas de timing reducirán el nivel de un mínimo de uno y se castigará en los componentes

Giros: son todas las dificultades técnicas enumeradas y que implican un cambio de dirección en el mismo pie: travelling (mínimo una rotación y media debe ser ejecutada rápidamente para ser considerado, de otra manera se considerará como tres), tres, brackets, loops, counters, rockers.

Cluster: secuencia de al menos tres giros diferentes ejecutados en un solo pie, el tres será contado como giro para el cluster. No se permite un cambio de filo. Cambio de filo se permitirá después del 3^{er} paso, si el patinador decide hacer un cluster de más de tres (3) pasos.

En todas las secuencias de pasos, tanto "hold" como "not in hold" se pueden ejecutar diferentes giros tanto en forma individual como una tras otra con cambio de pie, o como un cluster realizado simultáneamente o no. En ambos casos, deben distribuirse a través de toda la secuencia

Pasos con cambio de pie: mohawks, choctaws, inverted mohawks, inverted choctaws

Paso: son todas las dificultades técnicas que se pueden ejecutar manteniendo la misma dirección: pasos de freno, chasses, cross chassé, cambio de filo, cross roll, cut step, run, etc.

Nota: saltos de media o una rotación sobre dos pies o un pie no se considera un giro o paso.

Extra feature: se considerarán movimientos y poses coreográficas y podrán insertarse en los niveles.

Lista de extra features:

- Spread eagle interna y externa.
- Ina bauer.
- Thrust (adelante, atrás, al lado).
- Arabesco.
- Cisne.

Ina bauer: es una figura técnica como el spread eagle (interno o externo), durante la cual, el patinador, ejecutando un split frontal, mantiene los dos pies en diferentes trazados paralelos. Una de las rodillas se dobla mientras la otra se extiende. Tiene que verse un filo interno claro.

Movimientos del cuerpo: los movimientos coreográficos de los brazos, el pecho, la cabeza, la pierna libre, deben afectar claramente al equilibrio de los patinadores durante al menos 1/3 de la secuencia. Al menos dos partes del cuerpo deben ser usadas.

Attitude: pierna libre estirada al frente o atrás con respecto al patín de apoyo.

Coupè: pierna libre flexionada al lado de la pierna de apoyo.

Travelling: múltiples treses patinado en el mismo pie con rotación continua (mínimo dos (2) rotaciones), mientras el pie libre puede tener cualquier posición. Si los ritmos cambian, no es bueno porque no hay acción continua.

Secuencias de pasos: para circular, serpentina, línea recta, diagonal, no está permitido cruzar el patron que acaba de ejecutar o cruzarlo.

3 PAREJA DANZA

La competencia de pareja danza consiste en una style dance y una free dance.

Las puntuaciones para style dance y free dance serán dos:

- Contenido técnico.
- Impresión artística.

3.1 Style dance

A continuación, las reglas para style dance.

- La duración de la style dance será de 2:50 minutos +/- 10 segundos.
- La selección de ritmos usados es mínimo dos (2) y máximo tres (3) ritmos diferentes. La escogencia de dos (2) ritmos puede incluir el uso de dos selecciones de música diferentes para el mismo ritmo.

Elementos obligatorios de la style dance son cuatro (4), el único elemento que siempre se usará será la secuencia del patrón de danza y la elevación, los demás van a cambiar cada año y será escogido entre:

1. Una secuencia de pasos sin agarre.
2. Una secuencia de pasos con agarre.
3. Una secuencia de cluster sin agarre sincronizado.
4. Una secuencia de cluster con agarre.
5. Una secuencia sin agarre de travelling sincronizado.

Elementos fijos:

1. Una elevación de danza (el tipo de elevación será elegido cada año).
2. Una secuencia de patrón de danza (danza obligatoria).

Nota: el primer elemento requerido realizado de cada tipo será el evaluado por los jueces como el requerido para el año en curso.

3.2 Free dance

La duración de la free dance será de 3:30 minutos +/- 10 segundos.

FIRS ATC pedirá siete (7) elementos seleccionados de los siguientes nueve (9):

1. Elevación estacionaria.
2. Elevación rotacional.
3. Combinación de elevaciones.
4. Elevación coreográfica.
5. Secuencia de pasos sin agarre.
6. Secuencia de pasos con agarre.
7. Secuencia de cluster sin agarre sincronizada.
8. Secuencia de cluster con agarre.
9. Secuencia de travelling sincronizada.

3.3 Una secuencia de pasos sin agarre (recta, línea o diagonal)

Niveles

- Nivel 1 – debe incluir al menos cuatro (4) giros.
- Nivel 2 – debe incluir al menos seis (6) giros.
- Nivel 3 – debe incluir al menos tres (3) giros, ejecutados al menos una vez en cada dirección (seis (6) giros en total). Se debe agregar un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).
- Nivel 4 – debe incluir al menos cuatro (4) giros, ejecutados al menos una vez en cada dirección (ocho (8) en total). Se debe agregar un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).
- Nivel 5 – debe incluir al menos cinco (5) giros, ejecutados al menos una vez en cada dirección (diez (10) en total). Se debe agregar un (1) cluster y un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).

Aclaraciones

- Ninguno de los tipos puede ser contado más de dos (2) veces.
- El tres no será considerado como giro para ser contado para alcanzar el nivel.
- Ejecutar un cluster aumentará el nivel de uno en los niveles 2 y 3.
- Los pasos del cluster están incluidos en los requeridos para alcanzar el nivel.
- Para que los giros sean considerados como tal, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las cúspides deben ser claras.
- Si un patinador apoya la pierna libre en el piso a la salida de un giro, este giro no será considerado.
- Para niveles 3, 4, 5 es obligatorio el uso de movimientos del cuerpo durante mínimo 1/3 de la secuencia. Esto significa que, si esta *feature* no es presentada, el nivel puede bajar.
- Para niveles 3, 4, 5 cada paso debe ser ejecutado en el timing correcto de la música. Para cualquier ejecución fuera de música, nivel 2 es el máximo que se puede dar, así la definición del nivel sea alcanzada.
- Giros y/o pasos deben estar distribuidos en toda la secuencia. No debe haber partes sin giros o pasos. Si esto no se logra, el nivel no puede ser mayor a 1.
- La secuencia debe comenzar de una posición parada.

3.4 Una secuencia de pasos con agarre

La pareja debe ejecutar un mínimo de dos (2) posiciones reconocidas diferentes de danza, realizadas en sucesión (una después de la otra. Ej. de Foxtrot a Tango), o no en sucesión (usando entre ellos una posición no reconocida. Ej. una posición frontal con las manos cruzadas para terminar en un Tango). Si se presenta una tras otra, debe incluir un cambio de dirección de al menos uno de los dos patinadores.

Posiciones reconocidas de danza: posiciones descritas en el reglamento. Ej. Kilian (reverse, cross), Waltz (y Semi-Waltz), Tango (Tango y reverse), Foxtrot, Tandem, Promenade etc.

Nota: la posición "hand in hand" no se considera como reconocida.

El cambio de posición debe:

- Cambio entre posiciones reconocidas: esto sucede cuando la pareja cambia de una posición reconocida a otra posición reconocida y durante este cambio, uno de los patinadores cambia la dirección. Ej: de Kilian a Waltz, del Vals al Foxtrot, del Tango al Tandem, etc.

Nota: no se considerará como cambio de posición, la transición de Kilian a Foxtrot (posiciones con patinadores lado a lado y con la misma dirección) o del Vals al Tango (posiciones con patinadores en la dirección opuesta a la otra donde permanecen en la misma dirección).

- Pasar a través de las posiciones codificadas: esto sucede cuando una pareja utiliza "posiciones creativas" no reconocidas antes de asumir una posición reconocida. En tales cambios de posiciones, no es necesario un cambio de dirección

Los patinadores, en agarres de danza (reconocidos o no reconocidos), necesariamente deben ejecutar MÍNIMO dos (2) giros diferentes simultáneamente o no simultáneamente.

Nota: los giros ejecutados durante la secuencia de pasos con agarre pueden ser las mismas que son simétricas entre los dos patinadores (ej., 2 brackets y 2 rockers), o diferentes (ej., un patinador ejecuta un giro y el otro un paso).

Niveles

- Nivel 1 – dos (2) agarres diferentes y debe incluir mínimo cuatro (4) giros.
- Nivel 2 – dos (2) agarres diferentes y debe incluir mínimo seis (6) giros.
- Nivel 3 – tres (3) agarres diferentes y debe incluir mínimo tres (3) giros en ambas direcciones (seis (6) en total). Adicionalmente, los patinadores deben incluir un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).
- Nivel 4 – tres (3) agarres diferentes y debe incluir mínimo cuatro (4) giros en ambas direcciones (ocho (8) en total). Adicionalmente, los patinadores deben incluir un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).
- Nivel 5 – mínimo cuatro (4) agarres diferentes y debe incluir mínimo cinco (5) giros en ambas direcciones (diez (10) en total). Adicionalmente, los patinadores deben incluir un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario) y un cluster.

Aclaraciones

- Los giros pueden ser ejecutados al mismo tiempo o no.
- Ninguno de los tipos puede ser contado más de dos (2) veces.
- El tres no será considerado como giro para ser contado para alcanzar el nivel.
- Ejecutar un cluster aumentará el nivel de uno en los niveles 2 y 3.
- Los pasos del cluster están incluidos en los requeridos para alcanzar el nivel.
- Para que los giros sean considerados como tal, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las cúspides deben ser claras.
- Si un patinador apoya la pierna libre en el piso a la salida de un giro, este giro no será considerado.
- Para niveles 3, 4, 5 es obligatorio el uso de movimientos del cuerpo durante mínimo 1/3 de la secuencia. Esto significa que, si esta *feature* no es presentada, el nivel puede bajar.
- Para niveles 3, 4, 5 cada paso debe ser ejecutado en el timing correcto de la música. Para cualquier ejecución fuera de música, nivel 2 es el máximo que se puede dar, así la definición del nivel sea alcanzada.
- Giros y/o pasos deben estar distribuidos en toda la secuencia. No debe haber partes sin giros o pasos. Si esto no se logra, el nivel no puede ser mayor a 1.
- La secuencia debe comenzar de una posición parada.

3.5 Elevaciones de danza

Tipo de elevaciones:

- Posición estacionaria.

- Rotacional.
- Combinación: posición estacionaria + rotacional.
- Coreográfica.

Para todas las elevaciones el tiempo máximo permitido es diez (10) segundos, excepto por la combinación de elevaciones que tendrá permitido doce (12) segundos.

Posiciones difíciles

Posición difícil para la pareja elevada:

- a. Split completo: cuando las piernas están separadas y extendidas en la misma línea; el ángulo es de 180°.
- b. Biellmann completo: posición vertical para la pareja elevada, el talón del patín (sostenido por la mano) es llevado detrás del busto (en plano sagital) y al mismo nivel de la cabeza o por encima.
- c. Anillo completo transversal: el cuerpo del patinador elevado en plano transversal, en posición horizontal (paralelo a la pista) donde la parte superior del cuerpo está arqueada hacia atrás con uno o ambos talones cerca a la cabeza (describiendo un círculo completo).
- d. Cabeza abajo: posición vertical hacia abajo para el patinador elevado con la cabeza cerca a la pista.
- e. De una posición vertical inclinada hacia fuera: el torso de la mujer es extendido alejándose del hombre y el único punto adicional de soporte son las manos.
- f. Balanceo en posición horizontal con sólo un punto de apoyo adicional.
- g. Inclinandose (hacia adelante o hacia atrás) con las piernas como único punto adicional de apoyo.
- h. Layback completo con un arco sin soporte de la pareja encima del muslo.
- i. Extendido con la mayoría del peso del cuerpo en línea horizontal con un único punto adicional de soporte que son los hombros y/o parte superior de la espalda.

El cambio de posición será considerado cuando

- a. La pareja levantada cambia de agarre y posición de manera significativa.
- b. El cambio de agarre y posición se ejecutan al mismo tiempo.
- c. Las diferentes posiciones deben ser claras y definidas.
- d. En una elevación rotacional el cambio de posición ocurre durante la rotación misma sin interrupciones.
- e. En una elevación rotacional se considerará el cambio de posición si la posición se mantiene durante al menos dos (2) vueltas de la pareja levantada.

Posición difícil para la pareja que eleva (ejemplos)

- a. Un pie.
- b. Spread eagles interna, externa, plana.
- c. Ina bauer interno y externo.
- d. Flexión (posición sit) 90°.
- e. Un contacto brazo/mano.
- f. Ejecución de un giro para la elevación estacionaria o combinación.

Entrada creativa/difícil (ejemplos)

- a. Entrada inesperada.
- b. Entrada de transición difícil como un giro, mohawk externo, choctaw (no de run).
- c. Entrada creativa/difícil antes de la primera posición (como ½ o 1 salto asistido por rotación de la pareja levantada) o, siempre por la pareja levantada, una rotación en el aire (soportada por la pareja que eleva) en el plano sagital o horizontal.

Niveles para elevaciones estacionarias

Esta es una elevación donde el patinador que eleva no realizará ninguna rotación y donde el patinador elevado mantendrá una posición fija durante al menos tres (3) segundos. Se permite al patinador que eleva hacer media rotación para entrar a la elevación y media rotación para salir.

- Nivel 1 – la persona levantada es elevada por mínimo tres (3) segundos.
- Nivel 2 –
 - Un (1) cambio de posición (dos (2) posiciones) para la persona levantada (cada posición sostenida mínimo tres (3) segundos), o;
 - El que levanta mantiene una posición difícil mínimo tres (3) segundos, o;
 - El patinador elevado mantiene una posición difícil mínimo tres (3) segundos.
- Nivel 3 – un (1) cambio de posición (dos (2) posiciones) sostenida por al menos tres (3) segundos cada una + una posición difícil de la persona que levanta o una posición difícil de la persona levantada mantenida por tres (3) segundos mínimo.
- Nivel 4 – igual al nivel 3 pero con entrada creativa /difícil.
- Nivel 5 –
 - La persona levantada sostiene una posición difícil por mínimo tres (3) segundos + un (1) cambio de posición (sostenida mínimo tres (3) segundos) + posición difícil de la persona que levanta por mínimo tres (3) segundos + entrada creativa / difícil, o;
 - Tres (3) posiciones difíciles diferentes (dos (2) posiciones difíciles como nivel 3 + una posición difícil escogida entre numerales e a i) + entrada creativa /difícil.

Niveles para elevaciones rotacionales

Esta es una elevación donde la pareja debe rotar al menos tres (3) rotaciones para obtener el nivel 1. El número de rotaciones a contar son las del patinador que eleva.

- Nivel 1 – mínimo tres (3) rotaciones de la persona que levanta.
- Nivel 2 – mínimo cuatro (4) rotaciones de la persona que levanta + posición difícil de la persona levantada sostenida mínimo dos (2) rotaciones.
- Nivel 3 – mínimo cinco (5) rotaciones de la persona que levanta + posición difícil la persona levantada sostenida mínimo tres (3) rotaciones.
- Nivel 4 –
 - Mínimo seis (6) rotaciones de la persona que levanta + posición difícil de la persona levantada sostenida mínimo cuatro (4) rotaciones, o;
 - Ejecutar un cambio de posición (dos (2) posiciones) + posición difícil en una de las posiciones sostenida por al menos dos (2) rotaciones.
- Nivel 5 –
 - Igual al nivel 4 + entrada creativa/difícil, o;
 - Ejecutar un cambio de posición (dos (2) posiciones) + posición difícil en ambas posiciones sostenida por al menos tres (3) rotaciones.

Niveles para elevaciones combinadas

Esta elevación es una combinación de elevación de posición estacionaria y rotacional.

- Nivel 1 – la persona levantada se eleva durante al menos dos (2) segundos en una posición estática y el que levanta ejecuta hasta dos (2) rotaciones antes o después de la posición estática.
- Nivel 2 –
 - La persona levantada ejecuta un (1) cambio de posición (dos (2) posiciones, cada una sostenida durante dos (2) segundos), o;
 - Una (1) posición difícil sostenida durante al menos dos (2) segundos.

- Nivel 3 – un (1) cambio de posición (dos (2) posiciones), sostenida durante al menos dos (2) segundos cada una + el que levanta mantiene una posición difícil durante al menos dos (2) segundos + al menos cuatro (4) rotaciones del que levanta, antes o después de la posición estacionaria de la pareja levantada.
- Nivel 4 – lo mismo del nivel 3 + entrada creativa / difícil.
- Nivel 5 – la persona levantada mantiene una posición difícil durante al menos dos (2) segundos y ejecuta un (1) cambio de posición. Las dos (2) posiciones deben sostenerse por lo menos dos (2) segundos cada una, con el que levanta que mantiene una (1) posición difícil durante al menos dos (2) segundos y ejecuta al menos cinco (5) rotaciones y la elevación debe comenzar con una entrada creativa / difícil.

Aclaraciones

- Para las elevaciones rotacionales, se permite media rotación de la pareja que eleva antes de que la pareja levantada alcance la posición. Si para llegar a la posición final se necesita más de media rotación el nivel se reducirá.
- Para las elevaciones estacionarias, se permite media rotación para alcanzar la posición estacionaria de la pareja levantada. Si para llegar a la posición final se necesita más de media rotación, el nivel se reducirá.
- La posición difícil requerida puede ejecutarse en la parte estacionaria o la rotacional.

Elevación coreográfica

La elevación coreográfica tendrá un valor establecido de dos (2) puntos sin depender de niveles. Los jueces darán su QOE basado en las características enumeradas en la tabla.

La elevación coreográfica se insertará para realzar o subrayar una parte de la coreografía.

No puede durar más de diez (10) segundos y puede utilizarse durante una parada.

3.6 Una secuencia de patrón de danza (danza obligatoria) – para style dance

Para la secuencia de la danza obligatoria, habrá cuatro (4) niveles dependiendo de cómo se han ejecutado los key points. Si la danza obligatoria es dos (2) secuencias, los niveles se aplicarán dos veces, una vez para cada secuencia.

Niveles

- Nivel 1 – 75% de la secuencia/sección es completada por los dos.
- Nivel 2 – secuencia/sección no es interrumpida por más de cuatro (4) beats en total, ya sea por tropiezos, caídas o cualquier otra razón Y uno (1) o dos (2) key points son ejecutados correctamente.
- Nivel 3 – secuencia/sección no es interrumpida por más de cuatro (4) beats en total, ya sea por tropiezos, caídas o cualquier otra razón Y tres (3) key point son ejecutados correctamente.
- Nivel 4 – secuencia/sección no es interrumpida, ya sea por tropiezos, caídas o cualquier otra razón Y cuatro (4) key point son ejecutados correctamente

Errores de timing bajarán un nivel y se marcará bajo en los componentes

Cada juez evaluará la precisión del patinaje, el posicionamiento de cada sección de la danza del patrón dependiendo de las características positivas y no dependiendo de su ejecución (ej. tiempo, exactitud, profundidad y calidad de los filos, limpieza y dominio).

3.7 Secuencias de clusters sincronizadas

Secuencia de clusters sincronizada sin agarre

- La pareja debe introducir dos (2) secuencias de clusters separados por un cambio de pie (un paso).
- Las secuencias DEBEN ser las mismas para ambos patinadores.
- Los patinadores no tienen que estar en agarre, sino patinar solos.
- Los patinadores deben estar tan cerca como sea posible unos de otros y son libres de usar cualquier giro que quieran.
- Cada secuencia debe contener al menos tres (3) giros diferentes.
- No se permite un cambio de filo. Cambio de filo se permitirá después del 3er paso, si el patinador decide hacer un cluster de más de tres (3) pasos.

Secuencia de clusters sincronizada con agarre

- La pareja debe introducir dos (2) secuencias de clusters separados por un cambio de pie (un paso).
- La pareja nunca puede romper el agarre.
- Cada secuencia debe contener al menos tres (3) giros diferentes.
- Las secuencias para cada patinador pueden ser diferentes.
- No se permite un cambio de filo. Cambio de filo se permitirá después del 3er paso, si el patinador decide hacer un cluster de más de tres (3) pasos.

Niveles

- Nivel 1 – los dos (2) clusters son ejecutados correctamente sin interrupción.
- Nivel 2 – uno de los dos (2) clusters contiene cuatro (4) giros, tres (3) de los cuales deben ser diferentes.
- Nivel 3 –
 - Uno de los dos (2) clusters contiene cinco (5) giros, tres (3) de los cuales deben ser diferentes, o;
 - Los dos contienen cuatro (4) giros, tres (3) de los cuales, para cada cluster, deben ser diferentes.
- Nivel 4 – los dos sets contienen cinco (5) giros, tres (3) de los cuales, para cada cluster, deben ser diferentes.

Aclaraciones de las secuencias sincronizadas de clusters

- Si hay una parada completa antes del primer cluster, por uno o ambos patinadores, el nivel se reducirá en uno.
- Si hay una parada completa antes de la segunda secuencia, por uno o ambos patinadores, el nivel se reducirá en uno.
- Si hay más de un paso entre las dos secuencias, si el error es cometido por un patinador, el nivel se reducirá en uno, si el error es cometido por ambos patinadores, el nivel se reducirá en dos.
- Si hay una pérdida de control con soporte adicional (*touch down* por la pierna libre/pie y/o manos/s) se produce después de que el cluster ha comenzado y la ejecución del elemento continúa después del *touch down*, sólo la parte antes del *touch down* será considerada para el nivel.
- No se permite cambio de filo en los primeros tres pasos del cluster.

3.8 Secuencias de travelling

- La primera ejecución de un travelling debe ser la que se va a llamar, con nivel 1 o sin nivel si las características del nivel 1 no se cumplen.
- Las rotaciones del travelling deben ser rápidas y demostrar habilidad para mantener el control de eje del cuerpo.
- Si el patinador cae o hay interrupción durante entrada o ejecución del travelling, si el patinador hace inmediatamente después otra secuencia, el elemento es llamado para lo que se ha hecho antes de la interrupción o la caída. No tendrá nivel si las características del nivel 1 no se cumplen.
- La duración máxima de la secuencia de travelling es ocho (8) segundos.

Set de travelling: mínimo dos (2) rotaciones en cada pie, con máximo tres (3) pasos pequeños entre ellos. Es obligatorio en cada set que el filo de entrada y el pie de los giros sea diferente.

Tipología de travelling (filo de inicio)

- Adelante interno.
- Adelante externo.
- Atrás interno.
- Atrás externo.

Extra features (ejemplos): a ser considerados si las features son ejecutadas correctamente por ambos patinadores.

- Al menos una mano sobre la cabeza o sobre su línea.
- Manos cruzadas atrás de la espalda y lejos de ella.
- Brazos cruzados al frente del cuerpo entre hombros y cintura (puede ser también una atrás y otra adelante como un tornillo).
- Pierna libre cruzada adelante o atrás sobre la línea de la rodilla.
- Pierna libre cruzada al frente o atrás debajo de la línea de la rodilla (pirouettes).
- Las ruedas del patín libre sostenidas por una mano.

Niveles

- Nivel 1 – ejecución de dos (2) sets de travelling con dos (2) rotaciones cada uno.
- Nivel 2 – rotaciones diferentes para los dos (2) travelling y al menos tres (3) rotaciones cada uno.
- Nivel 3 – rotaciones diferentes para los dos (2) travelling y al menos tres (3) rotaciones cada uno + una (1) feature.
- Nivel 4 – rotaciones diferentes para los dos (2) travelling y al menos cuatro (4) rotaciones cada uno + dos (2) features diferentes.

3.9 QOE – pareja danza

ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL / EXCELENTE
SECUENCIA/ SECCIÓN PATRÓN DE DANZA	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Calidad / fillos correctos/ pasos / giros para todo el patrón de danza	40% o menos en fillos /pasos / giros limpios con muchos errores	50% fillos /pasos / giros limpios con 2 errores grandes	60% fillos /pasos / giros limpios con 1 error grande	75% fillos /pasos / giros limpios sin errores grandes	80% fillos /pasos / giros limpios sin errores grandes	90% fillos /pasos / giros limpios sin errores grandes	100% fillos /pasos / giros limpios
Profundidad de fillos	Muy plano	Generalmente plano	Algunos planos	Superficial	Buenas curvas	Profundo	Muy profundo
Posiciones correctas	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%

Seguimiento, reinicio y su repetición (si aplica), correctos	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL / EXCELENTE
ELEVACIONES DE DANZA	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada / Salida	Tembloroso / Abandonado	Desordenado	Duda/ abrupto	Seguro / sólido	Suave	Fluido	Con facilidad
Ascendente / Descendente	Muy breve	Con dificultad	Mucho esfuerzo	Algo de esfuerzo	Poco esfuerzo	Con facilidad	Flotante sin esfuerzo
Estabilidad	Pierde balance	Inestable	Variable	Estable	Seguro	Confiado	Relajando / valiente
Cambio de posición	Extraño	Discontinuo	Elaborado	Controlado	Suave	Fluido	Sin esfuerzo
Técnica de rotación	Extraño/ muy despacio	Inestable, giros arrastrados	Discontinuo, giros débiles	Continuo	Suave	Fluido y rápido	Fluido y muy rápido
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL / EXCELENTE
ELEVACIONES COREOGRÁFICAS	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada / Salida	Tembloroso / Abandonado	Revuelto	Duda/ abrupto	Seguro / Sólido	Suave	Fluido	Sin esfuerzo
Ascendente / Descendente	Muy breve	Con dificultad	Mucho esfuerzo	Algo de esfuerzo	Poco esfuerzo	Con facilidad	Flotante sin esfuerzo
Música	No hay coherencia entre música y coreografía	Ninguna razón coreográfica	Buena, pero sin sentido	Cierta coherencia con la música y la coreografía	Con la música	Coherente con el tema y la coreografía	Absolutamente con la música y en el significado del tema
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL / EXCELENTE
SECUENCIA DE PASOS	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Filos / seguridad	Muy plano y tembloroso	Generalmente plano y dudoso	Algunos planos y estabilidad variable	Poco profundo pero estable	Buenas curvas y seguro	Fuerte con confianza	Profundo y bastante audaz
Velocidad y fluidez	Luchando, trabajado, forzado	Deteriorada o limitada	Inconsistente /variable	Alguna velocidad y algo de fluidez	Buena velocidad y fluidez variable	Velocidad considerable y fluidez constante	Velocidad alcanzada sin esfuerzo y con fluidez
Balance de pareja	Ambos muy pobre	Ambos pobres	Desigual	Algo diferentes	Ambos buenos	Ambos muy buenos	Ambos excelentes
Trabajos de pie	Ambos en dos pies o empujando con freno	Pasos anchos o uno o dos pies en freno	Variable	Mayormente correcto	Correcto	Limpio y claro	Claro y sin esfuerzo
Giros	Saltado/ extraño	Derrapado	Forzado	Mayormente correcto	Limpio	Limpio y claro	Claro y sin esfuerzo
Espacio entre patinadores (sin tocarse)	Sin control	Deteriorado	Variable	Algo de variación	Controlado	Consistente y cerca	Consistente y muy cerca con facilidad
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL / EXCELENTE
SET CLUSTERS SINC.	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/ Terminación	Extraño/ Sin balance	Vacilante/ falta control	Abrupto	Seguro/ estable	Seguro y suave	Fácil	Sin esfuerzo

Trabajos de pie	Completamente sin control	Algo de falta de control y pasos anchos	Trabajado/variable	Seguro/limpio	Suave / ordenado	Muy Bueno y estilizado	Inteligente y exquisito
Filos	Muy plano y tembloroso	Generalmente plano y dudoso	Algunos planos y estabilidad variable	Poco profundo pero estable	Buenas curvas y seguro	Fuerte con confianza	Profundo y bastante audaz
Espacio entre patinadores	Completamente sin control	Deteriora	Variable	Pequeña variación	Consistente	Consistente y cerca	Consistente y muy cerca
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL / EXCELENTE
SECUENCIAS DE TRAVELLING	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/ Terminación	Extraño/ Sin balance	Vacilante/ falta de control	Abrupto	Seguro/ estable	Seguro y suave	Fácil	Sin esfuerzo
Pasos de conexión Trabajos de pie	Completamente sin control	Algo de falta de control y pasos anchos	Trabajado/variable	Seguro/limpio	Suave / ordenado	Muy bueno y estilizado	Inteligente y exquisito
Espacio entre patinadores	Completamente sin control	Deteriora	Variable	Pequeña variación	Consistente	Consistente y cerca	Consistente y muy cerca

Las caídas, además de una penalización general, debe verse reflejada en el QOE negativo de los jueces así: -2 para la caída de un patinador, -3 para la caída de dos patinadores.

4 SOLO DANCE

La competencia de solo danza consiste en una style dance y una free dance.

Las puntuaciones para style dance y free dance serán dos:

- Contenido técnico.
- Impresión artística.

4.1 Style dance

A continuación, las reglas para style dance.

- La duración de la style dance será de 2:40 minutos +/- 10 segundos.
- La selección de ritmos usados es mínimo dos (2) y máximo tres (3) ritmos diferentes. La escogencia de dos (2) ritmos puede incluir el uso de dos selecciones de música diferentes para el mismo ritmo.

Los elementos a ejecutar serán siempre cuatro (4). El único elemento que siempre se usará será la secuencia del patrón de danza. Los demás serán elegidos entre:

1. Secuencia de pasos en línea recta (se decidirá cada año).
2. Secuencia de pasos circular (se decidirá cada año).
3. Secuencia de cluster (ver pareja de danza).
4. Secuencia de travelling (ver pareja de danza).

4.2 Free dance

La duración de la free dance será de 3:00 minutos +/- 10 segundos.

A continuación, las reglas para free dance.

1. Una secuencia de pasos en línea recta (será decidida cada año).
2. Una secuencia de pasos circular o serpentina (será decidida cada año).

3. Una secuencia de travelling (ver pareja de danza).
4. Una secuencia de cluster (ver pareja de danza).
5. Una secuencia de pasos coreográfica.

4.3 Una secuencia de pasos recta – una secuencia de pasos circular: style y free dance

Niveles

- Nivel 1 – debe incluir al menos cuatro (4) giros.
- Nivel 2 – debe incluir al menos seis (6) giros.
- Nivel 3 – debe incluir al menos tres (3) giros, ejecutados al menos una vez en cada dirección (seis (6) giros en total). Se debe agregar un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).
- Nivel 4 – debe incluir al menos cuatro (4) giros, ejecutados al menos una vez en cada dirección (ocho (8) en total). Se debe agregar un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).
- Nivel 5 – debe incluir al menos cinco (5) giros, ejecutados al menos una vez en cada dirección (diez (10) en total). Se debe agregar un (1) cluster y un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).

Aclaraciones

- Ninguno de los tipos puede ser contado más de dos (2) veces.
- El tres no será considerado como giro para ser contado para alcanzar el nivel.
- Ejecutar un cluster aumentará el nivel de uno en los niveles 2 y 3.
- Los pasos del cluster están incluidos en los requeridos para alcanzar el nivel.
- Si el patinador apoya la pierna libre en el piso a la salida de un giro, este giro no será considerado.
- Para niveles 3, 4, 5 es obligatorio el uso de movimientos del cuerpo durante mínimo 1/3 de la secuencia. Esto significa que, si esta *feature* no es presentada, el nivel puede bajar.
- Para niveles 3, 4, 5 cada paso debe ser ejecutado en el timing correcto de la música. Para cualquier ejecución fuera de música, nivel 2 es el máximo que se puede dar, así la definición del nivel sea alcanzada.
- Para que los giros sean considerados como tal, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las cúspides deben ser claras.
- Giros y/o pasos deben estar distribuidos en toda la secuencia. No debe haber partes sin giros o pasos. Si esto no se logra, el nivel no puede ser mayor a 1.
- La secuencia debe comenzar de una posición parada.

4.4 Secuencia de pasos coreográfica

- Es una secuencia libre.
- Patinadores deben mostrar su habilidad de patinar con la música para interpretar la música usando elementos técnicos como: pasos, split, ángel, pivotes, ina bauer, (no declarados) saltos de una rotación (cuenta dentro de los saltos permitidos), giros rápidos.
- La secuencia debe empezar de una posición parada de un lado largo al otro lado largo de la superficie de la pista.
- No hay un patrón establecido a seguir.
- El tiempo para hacer esta secuencia de pasos es máximo 20 segundos.
- No se permite parar durante la secuencia.
- Tiene un valor fijo de dos (2) puntos.

4.5 QOE – Solo dance

ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL / EXCELENTE
SECUENCIAS/ SECCIONES PATRÓN DANZA	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Calidad / fillos correctos/ pasos / giros para todo el patrón de danza	40% o menos en fillos /pasos / giros limpios con muchos errores	50% fillos /pasos / giros limpios con 2 errores grandes	60% fillos /pasos / giros limpios con 1 error grande	75% fillos /pasos / giros limpios sin errores grandes	80% fillos /pasos / giros limpios sin errores grandes	90% fillos /pasos / giros limpios sin errores grandes	100% fillos /pasos / giros limpios
Profundidad fillos	Muy plano	General plano	Algunos planos	Superficial	Buenas curvas	Profundo	Muy profundo
Posiciones correctas	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
Seguimiento y reinicio correctos y su repetición (si aplica)	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL / EXCELENTE
SECUENCIA DE PASOS	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Fillos / Seguridad	Muy plano y tembloroso	Generalmente plano y dudoso	Algunos planos y estabilidad variable	Poco profundo pero estable	Buenas curvas y seguro	Fuerte con confianza	Profundo y bastante audaz
Velocidad y fluidez	Luchando, trabajado, forzado	Deteriorada o limitada	Inconsistente /variable	Alguna velocidad y algo de fluidez	Buena velocidad y fluidez variable	Velocidad considerable y fluidez constante	Velocidad alcanzada sin esfuerzo y con fluidez
Trabajos de pie	Ambos en dos pies o empujando con freno	Pasos anchos o uno o dos pies en freno	Variable	Mayormente correcto	Correcto	Limpio y claro	Claro y sin esfuerzo
Giros	Saltado/ extraño	Derrapado	Forzado	Mayormente correcto	Limpio	Limpio y claro	Claro y sin esfuerzo
Timing	40% o menos	50% limpio	60% limpio	75% limpio	80% limpio	90% limpio	100%
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL / EXCELENTE
SECUENCIAS DE TRAVELLING	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/ Terminación	Extraño/ sin balance	Vacilante/ falta de control	Abrupto	Seguro/ estable	Seguro y suave	Fácil	Sin esfuerzo
Pasos de conexión Trabajos de pie	Completamente sin control	Algo de falta de control y pasos anchos	Trabajado/ variable	Seguro/ limpio	Suave / ordenado	Muy bueno y estilizado	Inteligente y exquisito
ASPECTOS	MUY POBRE	POBRE	MEDIOCRE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCEPCIONAL / EXCELENTE
SET CLUSTERS SINCRONIZADOS	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrada/ Terminación	Extraño/ Sin balance	Vacilante/ falta de control	Abrupto	Seguro/ estable	Seguro y suave	Fácil	Sin esfuerzo
Trabajos de pie	Completamente sin control	Algo de falta de control y pasos anchos	Trabajado/ variable	Seguro/ limpio	Suave / ordenado	Muy Bueno y estilizado	Inteligente y exquisito
Fillos	Muy plano y tembloroso	Generalmente plano y dudoso	Algunos planos y estabilidad variable	Poco profundo pero estable	Buenas curvas y seguro	Fuerte con confianza	Profundo y bastante audaz

SECUENCIA DE PASOS COREOGRÁFICA QOE POSITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos pasos, nueva secuencia de pasos. • Patrón complejo. • Originalidad. • Variedad. • Musicalidad. • El tema con la música. • Movimientos claros. • Buena energía. • Buen control y uso de todo el cuerpo. 		
Errores para el que el QOE DEBE ser el de la lista	Valores	Errores para el que el QOE puede variar	Valores
SECUENCIA DE PASOS COREOGRÁFICA QOE NEGATIVO			
Caída	-3	Sin musicalidad	-1 a -3
		Trastabillar	-1 o -2
		Fuera de tiempo	-1 o -2
		Pobre en energía	-1 o -2
		Pobre en ejecución	-1 o -2

Las caídas, además de una penalización general, debe verse reflejada en el QOE negativo de los jueces así: -3 para la caída de un patinador.

5 IMPRESIÓN ARTÍSTICA

La puntuación de la impresión artística está constituida por 4 elementos. Para cada uno de ellos, los jueces deben dar un valor de 0.0 a 10.0 aumentándolo por 0.25.

- Habilidad de patinaje.
- Transiciones.
- Performance.
- Coreografía/composición.

5.1 Habilidades de patinaje

Calidad del patinaje básico: control de filos y fluidez sobre la superficie demostrando un dominio del vocabulario de patinaje (filos, pasos, giros, etc), la claridad de la técnica y el uso de la fuerza sin esfuerzo para acelerar y variar la velocidad.

Criterios:

- Postura.
- Buena flexión y empujes.
- Buen uso de inclinaciones.
- Limpieza y seguridad de los filos, pasos y giros.
- Relación entre los patinadores reflejando la naturaleza de la danza.

5.2 Transiciones

Trabajo de pie variado y complicado, posiciones, movimientos y agarres que conectan todos los elementos y constituyen los distintos elementos técnicos de danza.

Criterios:

- Variedad.
- Dificultad.

- Complejidad.
- Calidad.
- Fluidez.
- Balance de trabajo entre patinadores.
- Variedad de posiciones (no uso excesivo de posición hand in hand).

5.3 Performance

Es la conexión del patinador/pareja/equipos física, emocionalmente e intelectualmente mientras transmiten la intención de la música y coreografía. Ejecución: es la calidad del movimiento y la precisión en la entrega

Criterios:

- Interpretación.
- Personalidad.
- Teatralidad.
- Conexión física y emocional.
- Seguridad, claridad y uso energético de las líneas y movimientos y buen uso de las variaciones de energía.
- Balance entre el performance de ambos patinadores.
- Expresión del carácter del tema usando movimientos del cuerpo, pasos y agarres para reflejar el carácter de la música.

5.4 Coreografía/Composición

Arreglo de movimientos intencional, desarrollado y/o original acorde a los principios de proporción, unidad, espacio, patrón, estructura y fraseo.

Criterios:

- Calidad en el diseño del programa.
- Patrón y cubrimiento de la pista.
- Uso del espacio personal.
- Originalidad.
- Armonía entre el patinador y la coreografía elegida
- Responsabilidad compartida en lograr un objetivo.
- Conformidad con los requisitos de patrón y paradas (solo style dance).
- Timing.

6 ELEMENTOS ILEGALES

Una deducción de un punto (1.0) será aplicada a la suma del contenido técnico y la impresión artística cada vez que uno de los siguientes es ejecutado:

- Más segundos de los requeridos en las elevaciones
- Más separaciones de las permitidas.
- Style dance: ritmo incorrecto, menos de dos (2) ritmos.

General

- Violación de vestuario.
- Tiempo del programa menos del requerido.
- Caídas (1.0 punto para caída de un patinador, 2.0 puntos para caída de dos patinadores).
- Elementos obligatorios no presentados.