
NORMATIVA TÉCNICA DE PATINAJE SOBRE HIELO

Temporada 2021-2022

INSTITUCIONES



FEDERACIONES



PATROCINADORES



ÍNDICE

ANEXO 1º REGLAMENTO TÉCNICO DE PATINAJE INDIVIDUAL.....	Pag. 1
ANEXO 2º REGLAMENTO TÉCNICO DE PAREJAS DE LIBRE.....	Pag. 17
ANEXO 3º REGLAMENTO TÉCNICO DE PAREJAS DE DANZA.....	Pag. 30
ANEXO 4º REGLAMENTO TÉCNICO DE PATINAJE SINCRONIZADO.....	Pag. 47
ANEXO 5º REGLAMENTO DE BALLET SOBRE HIELO.....	Pag. 52
ANEXO 6º REGLAMENTO DE SOLO DANZA.....	Pag. 57

ANEXO1º

REGLAMENTO TÉCNICO DE PATINAJE INDIVIDUAL

Reglamentos de las MODALIDADES ISU

Las categorías ISU y Novice se regirán siempre por sus respectivas normas del ISU Constitution, ISU Special Regulations y Technical Rules para singles & pairs e Ice Dance y las comunicaciones ISU que lo vayan actualizando.

Estas normas y sus cambios prevalecerán siempre por encima de lo escrito en este reglamento.

Regla 1. El Patinaje Individual

En el patinaje individual, las mujeres y los hombres deben competir separadamente. El patinaje individual consiste en:

- a) Programa corto, con elementos obligatorios.
- b) Programa Libre, compuesto de elementos libres a elección del patinador con un tiempo de música específico y algunos elementos técnicos obligatorios.

Las Categorías Debs. (Femenina y Masculino), Basic Novice (Femenino y Masculino) e Intermediate Novice (Femenino y Masculino), constará de un único programa libre, compuesto de elementos libres a elección del patinador con un tiempo de música específico y algunos elementos técnicos obligatorios.

Regla 2. Definición del programa corto

- a) El programa corto, para la categoría Novice Advanced está compuesto por seis (6) elementos obligatorios, realizados con pasos de conexión. El orden de estos elementos es opcional.
- b) El programa corto, para las categorías Júnior ISU y Sénior (femenino y masculino) está compuesto por siete
- c) (7) elementos obligatorios, realizados con pasos de conexión. El orden de estos elementos es opcional.
- d) El programa no podrá exceder del tiempo máximo reglamentado. La música es de libre elección del patinador. La conexión con pasos está permitida y la secuencia de pasos debe ser marcada.
- e) Elementos adicionales o repeticiones, incluso de los elementos fallados, no se tendrán en cuenta ni bloquearán un cuadro. Aun así, si uno de estos elementos sustituye a uno de los elementos requeridos (no ejecutado), el respectivo cuadro será bloqueado y este elemento ejecutado será considerado como "no acorde a las reglas" y no se le dará valor.
- f) Si el patinador cae en la entrada de una pirueta, un movimiento de pirueta se permitirá inmediatamente después de la caída (con el propósito de rellenar el tiempo) sin que marque un nuevo cuadro.
- g) Cualquier rotación o movimiento de pirueta que exceda de tres (3) vueltas completas, será considerado como un elemento extra. Asimismo, un salto pequeño realizado como movimiento en las secuencias de pasos que no exceda de media (1/2) vuelta está permitido.

Regla 3. Elementos requeridos de los programas Cortos

Elementos requeridos Novice Advanced Femenino 2021-2022 (Comunicado ISU 2396)

Para competir en categoría Novice Advanced femenino es obligatorio haber superado el test Nacional Bronce.

- a) Axel o doble Axel
- b) Doble o triple salto, no se puede repetir el salto a)
- c) Combinación de saltos doble/doble, o un doble/triple, no se puede repetir el a) ni el b).
- d) Pirueta techo o torsión, o una pirueta de una posición básica sin cambio de pie mínimo 6 vueltas. Entrada saltado NO permitida
- e) Pirueta combinada con un solo cambio de pie, mínimo 5 (cinco) vueltas en cada pie. Entrada saltada está permitida.
- f) Secuencia de pasos, utilizando toda la pista.

Programa corto 2'20" +/-10seg.

Nivel dificultad elementos: Máximo Nivel 3

Componentes se multiplicarán por un Factor de 0,8

Deducción por cada caída: 0,5 puntos

Calentamiento: 4 minutos / máximo 8 patinadores

Componentes: Skating Skills / Transitions / Performance / Interpretation

BONUS PROGRAMA CORTO CATEGORÍA NOVICE ADVANCED ISU (comunicado ISU 2396)

Serán elegibles para bonus, aquellos saltos que tengan la rotación completa o en el cuarto "q", y sin caída. Aquellos saltos que el Panel Técnico identifique con "<", "<<", "e", no podrán obtener bonus.

Máximo de 2 bonus: 1,00 punto de bonificación por ejecución de 2A, y 1,00 puntos más por la realización de 1 salto triple
Los bonus serán otorgados a los primeros dos saltos en el programa corto.

Elementos requeridos Novice Advanced Masculino 2021-2022 (Comunicado ISU 2396)

Para competir en categoría Novice Advanced masculino es obligatorio haber superado el test Nacional Bronce.

- a) Axel o doble Axel
- b) Doble o triple salto, no se puede repetir el salto de a).
- c) Combinación de saltos doble/doble, o un doble/triple, no se puede repetir ni el a) ni el b).
- d) Pirueta Camel, baja o vertical con cambio de pie (mínimo 5 vueltas en cada pie). No se puede comenzar con una entrada saltada.
- e) Pirueta combinada con un solo cambio de pie, mínimo 5 (cinco) vueltas en cada pie. Entrada saltada está permitida.
- f) Una secuencia de pasos, utilizando toda la pista.

Programa corto 2'20" +/-10seg.

Nivel dificultad elementos: Máximo Nivel 3

Componentes se multiplicarán por un Factor de 0,9

Deducción por cada caída: 0,5 puntos

Calentamiento: 4 minutos / máximo 8 patinadores

Componentes: Skating Skills / Transitions / Performance / Interpretation

En la categoría Novice Advanced los saltos ejecutados en la segunda mitad del programa corto no tendrán ninguna bonificación.

BONUS PROGRAMA CORTO CATEGORÍA NOVICE ADVANCED (comunicado ISU 2396)

Serán elegibles para bonus, aquellos saltos que tengan la rotación completa o en el cuarto "q", y sin caída. Aquellos saltos que el Panel Técnico identifique con "<", "<<", "e", no podrán obtener bonus.

Máximo de 2 bonus: 1,00 punto de bonificación por ejecución de 2A, y 1,00 puntos más por la realización de 1 salto triple
Los bonus serán otorgados a los primeros dos saltos en el programa corto.

Categoría Júnior ISU FEMENINO (Regla ISU 611)

Para competir en categoría Junior ISU femenino es obligatorio haber superado el test Nacional Pre-Plata.

Temporada 2021-2022

- a) Doble Axel
- b) Un salto doble o triple Flip
- c) Una combinación de saltos de que consista en dos saltos dobles, o un salto doble y uno triple o dos saltos triples.
- d) Pirueta Flying Sit spin (mínimo 8 vueltas)
- e) Pirueta techo o de torsión o pirueta Camel spin cambio de pie (mínimo 8 vueltas)
- f) Pirueta combinada con un sólo cambio de pie (mínimo 6 vueltas en cada pie).
- g) Secuencia de pasos, utilizando toda la pista.

Programa corto 2'40" +/-10seg.

Componentes se multiplicarán por un Factor: 0,8

Deducción por cada caída: 1,00 punto

Calentamiento: 6 minutos / máximo 6 patinadores

Categoría Júnior ISU MASCULINO (Regla ISU. 611)

Para competir en categoría Junior ISU masculino es obligatorio haber superado el test Nacional Pre-Plata.

Temporada 2021-2022

- a) Doble o triple Axel
- b) Un salto doble o triple Flip.
- c) Una combinación que consista en un salto doble y uno triple o dos saltos triples.
- d) Pirueta Flying Sit spin mínimo 8 vueltas
- e) Pirueta Camel con un sólo cambio de pie (mínimo 6 vueltas en cada pie)
- f) Pirueta combinada con un cambio de pie (mínimo 6 vueltas en cada pie).

- g) Una secuencia de pasos, utilizando toda la pista.

Programa corto 2'40" +/-10seg.

Componentes se multiplicarán por un Factor: 1,0

Deducción por cada caída: 1,00 punto

Calentamiento: 6 minutos / máximo 6 patinadores

Categoría Sénior FEMENINO (Regla ISU 611)

Para competir en categoría Senior ISU femenino es obligatorio haber superado el test Nacional Pre-Oro.

- a) Doble o Triple Axel
- b) Un salto triple
- c) Una combinación de que consista en un salto doble y uno triple o dos saltos triples.
- d) Pirueta Flying (mínimo 8 vueltas)
- e) Pirueta techo o torsión, o Camel o Sit sin cambio de pie (mínimo 8 vueltas)
- f) Pirueta combinada con un solo cambio de pie (mínimo 6 vueltas en cada pie).
- g) Una secuencia de pasos, utilizando toda la pista.

Programa corto 2'40" +/-10seg.

Componentes se multiplicarán por un Factor: 0,8

Deducción por cada caída: 1,00 punto

Calentamiento: 6 minutos / máximo 6 patinadores

Categoría Sénior MASCULINO (Regla ISU 611)

Para competir en categoría Senior ISU masculino es obligatorio haber superado el test Nacional Pre-Oro.

- a) Doble o triple Axel.
- b) Un salto triple o cuádruple.
- c) Una combinación de saltos que consista en un salto doble y uno triple, o dos saltos triples, o un salto cuádruple con uno doble o con uno triple.
- d) Pirueta volada/saltada (mínimo 8 vueltas)
- e) Pirueta combinada con un solo cambio de pie (mínimo 6 vueltas en cada pie).
- f) Una pirueta camel o sit con un sólo cambio de pie (6 vueltas mínimo en cada pie), deberá ser de diferente posición que la ejecutada en d)
- g) Una secuencia de pasos, utilizando toda la pista.

Programa corto 2'40" +/-10seg.

Componentes se multiplicarán por un Factor: 1,0

Deducción por cada caída: 1,00 punto

Calentamiento: 6 minutos / máximo 6 patinadores

Para la categoría Sénior Masculino cuando un salto cuádruple es ejecutado en b) un cuádruple diferente puede ser incluido en la combinación de saltos.

Todos los saltos ejecutados en el programa corto que no correspondan con los requerimientos (incorrecto número de vueltas) no tendrán valor.

Regla 4. Observaciones de los elementos en los programas cortos

a) Saltos:

- 1) Rotación completa: los signos que indican que un salto es "quarter", "underrotated" o "downgraded", indican un error.
- 2) Para elementos indicados con signo "<", "e", "v", el porcentaje de su valor es cogido del Valor Base, sino del valor Base reducido. El signo "q" sólo se verá reflejado en el GOE pero no en el valor base del elemento.
- 3) En las combinaciones de saltos /secuencias de saltos, cuando se aplica el GOE con el valor numérico del salto de mayor dificultad, los signos "<", "e", "v" se tendrán en consideración. (ejemplo; 3T con Valor Base 4.2 es considerado más difícil que 3Lo< con Valor Base reducido 3.92).
- 4) El punto anterior no tiene relación con el signo "+Rep", que lleva un 70% del Valor Base del salto. En este caso, el GOE se establece como porcentaje del Valor Base original ya que el signo "+Rep" no tiene relación con la calidad de la ejecución.

-Categoría Novice Advanced

Cualquier salto doble o triple, diferente al ejecutado en c) y en a), podrá ser realizado como salto solo

-Categoría Senior

Cualquier salto triple o cuádruple está autorizado.

-Categoría Junior ISU y Senior Masculino y Femenino

Cuando el triple Axel es realizado como salto a), no puede ser repetido como salto sólo ni dentro de la combinación de saltos.

-Categoría Junior ISU Femenino/Masculino

Sólo el salto doble o triple que se exige es autorizado.

b) Combinación de saltos

Los saltos incluidos deben ser diferentes al salto solo.

Cualquier cambio de pie, paso o giro será penalizado por los jueces (a excepción de pie de picada en los saltos picados).

Se tendrá en cuenta la limpieza de los filos en la entrada y salida de los saltos.

Cualquier salto, empezado o acabado sobre dos pies, será penalizado por los jueces en el GOE.

Si el mismo salto se ejecuta como salto solo y como parte de la combinación, el salto repetido no se contará (si esta repetición es en la combinación, sólo el salto solo que no cumple los requisitos no será contado).

El elemento seguirá siendo una combinación de saltos incluso cuando haya dos treses entre medio con un apoyo del pie libre (sin cambiar el peso del cuerpo).

En el caso de realizar dos treses con apoyo de la pierna sobre el hielo, existiendo cambio del peso del cuerpo, el panel técnico nombrará el primer salto+COMBO, y la segunda parte quedará omitida.

Si un salto no tiene el número de vueltas requerido NO cuenta.

c) Piruetas

Excepto las piruetas clasificadas como saltadas (Flying Spins), el resto no pueden ser empezadas con un salto, a excepción de la pirueta combinada en la categoría Novice Advanced que sí podrá comenzarse con entrada saltada.

La posición de pirueta vertical al finalizar la misma, sólo será considerada como una posición más en la pirueta combinada. En el resto de piruetas se considerará una posición más en el momento en el que haya una variación sobre la posición básica.

Variaciones en la posición de cabeza, brazos o pierna libre, así como variaciones en la rapidez en la rotación, están permitidas.

Si los centros de las piruetas antes y después del cambio de pie están muy lejos uno del otro, habiendo filo exterior de salida desde el primer pie y entrada en filo exterior en el cambio de pie, se contarán como dos piruetas diferentes, por tanto la segunda parte de la pirueta (después del cambio de pie) será ignorada y no recibirá nivel.

Posiciones: hay tres posiciones básicas: ángel (la pierna libre con la rodilla más alta que el nivel de la cadera), baja (La parte superior de la pierna que patina como mínimo paralela al hielo), vertical (cualquier posición con la pierna que patina extendida y que no sea una posición de ángel), la posición de techo y Biellmann serán consideradas como una variación de la pirueta vertical y las posiciones no básicas, que son todas las posiciones que, acorde con las definiciones anteriores, no sean ni ángel ni baja ni vertical.

Si una pirueta no tiene ninguna de las posiciones básicas o sólo una posición básica (mínimo 2 revoluciones), el Panel Técnico deberá decidir si es una pirueta de una sola posición, es una pirueta combinada o una pirueta saltada.

La guía para esta decisión dice lo siguiente: Si la pirueta contiene dos posiciones claramente diferentes una de la otra, deberá ser llamada pirueta combinada.

Cualquier pirueta que no tenga ninguna de las posiciones básicas (mínimo 2 revoluciones) deberá recibir nivel 0, y no tendrá ningún valor.

Si una pirueta de una sola posición, y sin cambio de pie, contiene 2 revoluciones en la posición básica, deberá recibir nivel B (o más alto dependiendo de los "Features" conseguidos)

d) Piruetas voladas/saltadas (Flying Spins).**- Categoría Sénior (Regla ISU 611)**

Todo tipo de piruetas saltadas están permitidas. En la categoría Masculina deberá ser diferente posición básica a la realizada en la pirueta de una sola posición. La posición escogida debe obtenerse en el aire en el momento del salto.

Se requiere un mínimo de ocho (8) vueltas en la posición de recepción, la cuál puede ser diferente a la posición de vuelo.

Ninguna rotación previa en el hielo antes del salto (take off) está permitida.

- Categoría Júnior ISU (Regla ISU 611)

Únicamente la posición requerida (Flying), está permitida y esta posición se debe obtener en el aire. Un mínimo de ocho (8) vueltas en la posición de recepción, la cual debe de ser la misma que la posición de vuelo.

En la pirueta baja saltada (Flying Sit spin), un cambio de pie en la recepción está permitido. Ninguna rotación previa en el hielo antes del salto (take off) está permitida.

d) Pirueta con un cambio de pie:

Para ninguna categoría esta pirueta podrá tener entrada saltada.

- Categoría Novice Advanced Masculino

Camel, baja o vertical a elección del patinador. El número mínimo de rotaciones es de cinco (5) vueltas en cada pie. No se puede entrar con entrada saltada.

- Categoría Júnior ISU Masculino (Regla ISU 610)

Únicamente la posición de ángel o baja requerida es permitida. La pirueta debe de tener no menos de seis (6) vueltas en cada pie.

- Categoría Sénior Masculino (Regla ISU 610)

El patinador es libre de escoger entre la posición ángel o la posición de baja a realizar, siempre que sea diferente a la ejecutada en la pirueta saltada. La pirueta debe consistir sólo en un cambio de pie, el cual debe de ser en forma de paso o un salto con no menos de seis (6) vueltas en cada pie.

e) Pirueta Techo o Torsión:

- Categoría Novice Advanced Femenino

Se permite cualquier posición siempre que sea la posición de techo o torsión, sin incorporarse a la posición vertical. El mínimo de rotaciones es de seis (6) vueltas.

La posición de Biellmann solo se tendrá en cuenta para incrementar el nivel tras haber rotado las seis (6) vueltas en posición de techo.

- Categoría Sénior/Júnior ISU Femenino (Regla ISU 612)

Cualquier posición es permitida siempre y cuando sea posición de techo o torsión del cuerpo, y sea mantenida 8 vueltas mínimo sin incorporarse a la posición vertical.

Después de ejecutar las ocho (8) vueltas obligatorias será posible realizar la posición de Biellmann.

f) Pirueta combinada:

La pirueta combinada deberá tener como mínimo dos vueltas en dos posiciones básicas diferentes (si hay menos de tres posiciones básicas con dos rotaciones en cada una de ellas, esto se reflejará en el Valor de Base de la pirueta y será valorado con el símbolo "V" por el Panel Técnico).

1. La pirueta combinada no puede ser empezada con un salto, a excepción de la categoría Novice Advanced que si podrá comenzarse con entrada saltada.

2. El cambio de pie debe estar precedido y seguido por una posición de pirueta de al menos tres (3) vueltas. Si no fuera así la pirueta no sería acorde a las reglas y no tendría valor en el programa corto, y en el programa largo, la pirueta sería marcada con el signo "v". Solo puede haber un cambio de pie y debe haber 6 rotaciones en cada pie. El cambio puede ser en forma de apoyo o de salto. El cambio de pie y de posición puede hacerse al tiempo o de forma separada.

3. Una pirueta combinada ejecutada con menos de dos (2) vueltas en todas las posiciones básicas no tendrá valor.

4. El número de vueltas en posición no básica se tendrán en cuenta en el número total de revoluciones. Las posiciones no básicas serán consideradas como variaciones difíciles en los casos en los que la definición de tal variación sea conseguida, pero el ir directamente a una de estas posiciones no se considerará un cambio de posición lo cual solamente puede ser desde una posición básica a otra posición básica.

- Categoría Sénior/Júnior ISU Masculino y Femenino (Regla ISU 611)

La pirueta combinada en el programa corto debe incluir al menos dos posiciones básicas diferentes o sus variaciones, con un solo cambio de pie y con al menos seis (6) vueltas en cada pie y de dos (2) vueltas por cada posición básica. En caso de que la posición no tenga las dos vueltas requeridas, no se tendrán en cuenta.

g) Secuencia de pasos.

Todas las secuencias de pasos deben ser realizadas en función del carácter de la música. Las paradas en concordancia con la música están permitidas.

Se permiten pequeños movimientos de salto con no más de media vuelta. Giros y pasos deben estar equilibrados en la distribución de la secuencia.

Las secuencias de pasos ya no recibirán nombre específico según su patrón, si no que se nombrarán como Step Sequence StSq y deberán cumplir el requisito de cubrir toda la superficie de la pista de hielo.

Regla 5. Duración de los programas cortos

El tiempo se contará desde el momento que el patinador empieza a moverse o a patinar hasta que se detiene completamente al final del programa.

Aclaraciones.

- a) En todas las categorías cualquier elemento que comience después del tiempo máximo permitido en cada categoría será considerado en la puntuación como omitida. El Juez Árbitro deberá comunicar al panel de jueces, cualquier elemento/s empezado después del tiempo límite.
- b) Por cada cinco (5) segundos de más o de menos sobre el tiempo permitido, se tiene un (1) punto de penalización.

Regla 6. Definición del programa Libre

El programa libre consiste en un programa bien equilibrado de elementos libres, tales como saltos, piruetas, pasos y otros movimientos de enlace, realizados mediante patinaje, trabajando tanto un pie como con el otro, en armonía con la música escogida por el patinador. La música cantada está permitida.

Programa libre Categorías Nivel C (Mini C, Pre-Benjamín C, Benjamín C, alevín C, Infantil C, Junior C, Adultos C)

Para competir en categoría Nacional C es obligatorio haber superado el test de Club Preliminar.

Duración programa 2min. +/-10seg

- Máximo 3 elementos de saltos simples (Axel no permitido)
Puede haber máximo 1 combinación (máx. de dos saltos)
- Máximo 1 pirueta de 1 sola posición (mínimo 4 vueltas)(máximo Nivel 1)
- Una secuencia de pasos coreográficos

Calentamiento: 3 minutos / máximo 8 patinadores

Cada caída tendrá una deducción de 0,5 puntos sobre la puntuación total

Componentes se multiplicarán por un factor de 2,5 para femenino y masculino

Categoría Mini C y Pre-Benjamín C: Skating Skills / Performance

Categoría Benjamín C y Alevín C: Skating Skills / Performance / Interpretación

Categoría Infantil C, Junior C y Adultos C: Skating skills / Performance / Interpretación

Programa libre Categorías Nivel B (Mini B, Pre-Benjamín B, Benjamín B, Alevín B, Infantil B, Junior B, Adultos B+19, Adultos B +28)

Categoría Mini B y Pre-Benjamín B

Para competir en categoría Pre-Benjamín B es obligatorio haber superado el test de Club de 1er Grado.

Duración programa 2'20" +/-10seg

- Máximo 4 elementos de saltos simples
Puede haber máximo 2 combinaciones o secuencias (máx. de dos saltos)
- Máximo 1 pirueta (cambio de pie opcional)
- Una secuencia de pasos

No se permiten saltos dobles

Sólo se podrán incluir dos saltos tipo Axel (sencillo)
Cualquier salto no se podrá repetir más de dos veces en total

Calentamiento: 4 minutos / máximo 8 patinadores
No se podrá obtener más de Nivel 2 en los elementos
Cada caída tendrá una deducción de 0,5 puntos sobre la puntuación total
Componentes se multiplicarán por un factor de 2,5 para femenino y masculino
Se valorarán los componentes Skating Skills / Performance

Categoría Benjamín B y Alevín B

Para competir en categoría Benjamín B es obligatorio haber superado el test de Club de 2º Grado.

Para competir en categoría Alevín B es obligatorio haber superado el test de Club de 3er Grado.

Duración programa 2'30" (+/-10seg)

- Máximo 4 elementos de saltos
Puede haber máximo 2 combinaciones o secuencias (máx. de dos saltos)
- Máximo 2 piruetas de diferente naturaleza (nomenclatura)(el cambio de pie en ambas piruetas es opcional
-1 pirueta debe ser una pirueta combinada (6 vueltas mínimo)

-1 pirueta de una sola posición (4 vueltas mínimo).
- Una secuencia de pasos

Se permite 1 salto doble
Cualquier salto simple o doble no se podrá repetir más de dos veces en total

Calentamiento: 4 minutos / máximo 8 patinadores
No se podrá obtener más de Nivel 2 en los elementos
Cada caída tendrá una deducción de 0,5 puntos sobre la puntuación total
Componentes se multiplicarán por un factor de 2,5 para femenino y masculino
Se valorarán los componentes Skating Skills / Performance / Interpretación

Categoría Infantil B, Junior B, Adultos B+19, Adultos B+28

Para competir en categoría Infantil B, Junior B y Adultos B es obligatorio haber superado el test de Club de 3er Grado.

Duración programa 2'30" (+/-10seg)

- Máximo 4 elementos de saltos
Puede haber máximo 2 combinaciones o secuencias (máx. de dos saltos)
- Máximo 2 piruetas de diferente naturaleza (nomenclatura)
-1 pirueta debe ser una pirueta combinada (6 vueltas mínimo)

-1 pirueta de una sola posición (4 vueltas mínimo). El cambio de pie en ambas piruetas es opcional
- Una secuencia de pasos

Se permite saltos dobles
Cualquier salto simple o doble no se podrá repetir más de dos veces en total

Calentamiento: 4 minutos / máximo 8 patinadores
No se podrá obtener más de Nivel 2 en los elementos
Cada caída tendrá una deducción de 0,5 puntos sobre la puntuación total
Componentes se multiplicarán por un factor de 2,5 para femenino y masculino
Se valorarán los componentes Skating Skills / Performance / Interpretación

Un programa libre Nacional A y Nacional ISU Debs. , Basic Novice (Comunicado ISU 2328) bien equilibrado debe consistir:

Para competir en categoría Debs A es obligatorio haber superado el test de Club de 4º Grado.

Para competir en categoría Basic Novice A es obligatorio haber superado el test Nacional Debs .

Para competir en categoría Debs ISU es obligatorio haber superado el test Nacional Debs.

Para competir en categoría Basic Novice ISU es obligatorio haber superado el test Nacional Basic Novice.

Duración programa 2'30" (+/-10seg)

- Máximo de 4 elementos saltados para chicas y chicos (uno de los cuales debe ser tipo Axel)
Puede haber un máximo de 2 combinaciones o secuencias de saltos. Las combinaciones y secuencias de saltos podrán contener sólo 2 saltos. Una secuencia consiste en 2 saltos de cualquier número de revoluciones, empezando con cualquier salto, inmediatamente seguido de un salto tipo Axel, desde un filo directo desde la curva de salida del primer salto a la curva del filo del salto tipo Axel. No se permiten saltos triples ni cuádruples. Cualquier salto simple o doble (incluido el doble Axel) no se podrá ejecutar más de dos veces en total.
- Podrá haber un máximo de 2 piruetas de diferente nomenclatura, de las cuales una debe ser una pirueta combinada y la otra una pirueta de una sola posición:
 - Una pirueta combinada con cambio de pie (mínimo 8 vueltas en total) o sin cambio de pie (mínimo 6 vueltas).
 - Una pirueta de una sola posición con cambio de pie (mínimo 8 vueltas en total), o sin cambio de pie (mínimo 6 vueltas).
 (AMBAS PIRUETAS PUEDEN SER CON ENTRADA SALTADA)
- Debe haber una secuencia de pasos.

Calentamiento: 4 minutos / máximo 8 patinadores

Los elementos con niveles de dificultad nunca podrán obtener un nivel mayor de 2.

Cada caída tendrá una deducción de 0.5 puntos sobre la puntuación total.

Componentes se multiplicarán por un Factor: 2.5 en femenino y masculino

Para las categorías Debs y Basic Novice, se valorarán los componentes Skating Skills / Performance

En las categorías Debs y Basic Novice los saltos ejecutados en la segunda mitad del programa largo no tendrán ninguna bonificación.

BONUS CATEGORÍA DEBS ISU Y BASIC NOVICE ISU (comunicado ISU 2328)

Serán elegibles para bonus, aquellos saltos que tengan la rotación completa o en el cuarto "q", y sin caída. Aquellos saltos que el Panel Técnico identifique con "<", "<<", "e", no podrán obtener bonus.

Debs ISU: 1,00 punto de bonificación por la ejecución de tres (3) dobles diferentes.

Basic Novice ISU: Máximo 2 puntos de bonus.

1,00 punto de bonificación por la ejecución de (4) dobles diferentes.

1,00 punto de bonificación por ejecución de 2A.

Un programa libre Nacional A y Nacional ISU Intermediate Novice femenino y masculino (Comunicado ISU 2328) bien equilibrado debe consistir:

Para competir en categoría Intermediate Novice A es obligatorio haber superado el test de Nacional Basic Novice.

Para competir en categoría Intermediate Novice ISU es obligatorio haber superado el test Nacional Intermediate Novice.

Duración programa 3'00" (+/-10seg)

- Máximo de 5 elementos saltados para chicas y chicos (uno de los cuales debe ser tipo Axel)
Puede haber un máximo de 2 combinaciones o secuencias de saltos. Las combinaciones de saltos y secuencias podrán contener sólo 2 saltos. Una secuencia consiste en 2 saltos de cualquier número de revoluciones, empezando con cualquier salto, inmediatamente seguido de un salto tipo Axel, desde un filo directo desde la curva de salida del primer salto a la curva del filo del salto tipo Axel. Sólo dos saltos de 2 ½ vueltas o más revoluciones pueden repetirse en combinación o secuencia. Cualquier salto simple, doble (incluido el doble Axel) o triple no se podrá ejecutar más de dos veces en total.
- Podrá haber un máximo de 2 piruetas de diferente nomenclatura, de las cuales una debe ser una pirueta combinada y la otra una pirueta de una sola posición:
 - Una pirueta combinada con cambio de pie (mínimo 8 vueltas en total) o sin cambio de pie (mínimo 6 vueltas).
 - Una pirueta de una sola posición con cambio de pie (mínimo 8 vueltas en total), o sin cambio de pie (mínimo 6 vueltas).
 (AMBAS PIRUETAS PUEDEN SER CON ENTRADA SALTADA)
- Debe haber una secuencia de pasos.

Calentamiento: 5 minutos / máximo 8 patinadores

En la categoría Intermediate Novice, los elementos con niveles de dificultad, nunca podrán obtener un nivel mayor de 2. Cada caída tendrá una deducción de 0,5 puntos sobre la puntuación total

Para las categorías Basic Novice, se valorarán los componentes Skating Skills / Performance / Interpretación
Componentes se multiplicarán por un factor de: Chicas 1.7 y Chicos 2.0

En las categorías Intermediate Novice los saltos ejecutados en la segunda mitad del programa largo no tendrán ninguna bonificación.

BONUS CATEGORÍA INTERMEDIATE NOVICE ISU (comunicado ISU 2328)

Serán elegibles para bonus, aquellos saltos que tengan la rotación completa o en el cuarto "q", y sin caída. Aquellos saltos que el Panel Técnico identifique con "<", "<<", "e", no podrán obtener bonus.

Máximo de 2 bonus: 1,00 punto de bonificación por la ejecución de (5) dobles diferentes, y 1,00 punto de bonificación por ejecución de 2A.

Un programa libre Nivel A y Nivel ISU Novice Advanced, Categoría Junior A y Senior A femenino y masculino (comunicado ISU 2396) bien equilibrado debe consistir:

Para competir en categoría Junior A, Senior A y Novice Advanced ISU es obligatorio haber superado el test Nacional Pre-Bronce.

Duración programa 3'00" (+/-10seg)

- Máximo de 6 elementos de saltos para las chicas y chicos (5 en categoría Junior A y Senior A) (uno de los cuales debe ser tipo Axel) Puede haber un máximo de 2 combinaciones o secuencias de saltos. Una combinación podrá estar compuesta por 3 saltos, la otra sólo de dos saltos. Una secuencia consiste en 2 saltos de cualquier número de revoluciones, empezando con cualquier salto, inmediatamente seguido de un salto tipo Axel, desde un filo directo desde la curva de salida del primer salto a la curva del filo del salto tipo Axel.

Cualquier salto simple, doble (incluido el doble Axel) o triple no podrá ser ejecutado más de 2 veces en total.

- Podrá haber un máximo de 2 piruetas de diferente naturaleza, una de ellas será una pirueta combinada con cambio de pie (mínimo 8 vueltas en total) que no podrá tener entrada saltada y una pirueta saltada (mínimo 6 vueltas), o una pirueta con entrada saltada y con cambio de pie pero sin cambio de posición (mínimo 8 vueltas en total)
- Debe haber un máximo de una secuencia de pasos.

Calentamiento: 5 minutos / máximo 8 patinadores

En la categoría Novice Advanced los elementos con niveles de dificultad nunca podrán obtener un nivel mayor de 3.

Cada caída tendrá una deducción de 0,5 puntos sobre la puntuación total

Para la Categoría Novice Advanced se valorarán los componentes Skating Skills /Transitions /Performance / Interpretación

Componentes se multiplicarán por un factor de: Chicas 1.6 y Chicos 1.8

En la categoría Novice Advanced los saltos ejecutados en la segunda mitad del programa largo no tendrán ninguna bonificación.

BONUS CATEGORÍA NOVICE ADVANCED ISU (comunicado ISU 2396) JUNIOR A Y SENIOR A

Serán elegibles para bonus, aquellos saltos que tengan la rotación completa o en el cuarto "q", y sin caída. Aquellos saltos que el Panel Técnico identifique con "<", "<<", "e", no podrán obtener bonus.

Máximo de 3 bonus: 1,00 punto de bonificación por ejecución de 2A, y 2,00 puntos más por la realización de 2 saltos triples diferentes (1,00 punto más 1,00 punto cada triple)

Los saltos se podrán realizar como salto solo, en combinación o en secuencia.

El Bonus se asignará a los 3 primeros saltos en orden de ejecución.

Un programa libre Junior ISU femenino y masculino bien equilibrado debe consistir (Regla ISU 612):

Duración programa 3'30" (+/-10seg)

- Máximo de 7 elementos saltados (uno de los cuales debe ser tipo Axel)

- Máximo de 3 piruetas, una de las cuales debe ser una combinada, una saltada/volada y una pirueta en una sola posición.
- Máximo 1 serie de pasos.

Calentamiento: 6 minutos /máximo 6 patinadores

Componentes se multiplican por factor: Chicas 1,6 y chicos 2,0

Un programa libre Sénior femenino y masculino bien equilibrado debe consistir (Regla ISU 612):

Duración programa 4'00" (+/-10seg)

- Máximo de 7 elementos saltados (uno de los cuales debe ser tipo Axel)
- Máximo de 3 piruetas, una de las cuales debe ser una combinada, una saltada/volada y una pirueta en una sola posición.
- Máximo 1 serie de pasos.
- Máximo 1 serie de movimientos Coreográficos. ChSq

Calentamiento: 6 minutos /máximo 6 patinadores

Componentes se multiplican por factor: Chicas 1,6 y chicos 2,0

Regla 7. Observaciones de los elementos de los programas libres

- El patinador dispone de plena libertad para seleccionar los elementos del programa libre. Todos los elementos estarán unidos por pasos de conexión de diferente naturaleza y por otros movimientos de patinaje libre utilizando toda la pista (los cruzados hacia delante y/o atrás no serán considerados como pasos de conexión.)
- Se debe prestar una especial atención a la coreografía, expresión, interpretación de la música y la complejidad de los pasos.
- Todos aquellos elementos que se realicen después del máximo permitido no se contabilizarán.

Observaciones: Saltos:

En casos obvios en el que el despegue del salto sea ejecutado desde el filo erróneo, el Panel Técnico indicará a los Jueces este error, con el símbolo "e", los cuales deberán reducir su GOE dentro del rango negativo.

Un elemento de salto se define como:

- Saltos individuales
- Combinación de saltos.
- Secuencia de saltos.

Los saltos individuales pueden contener cualquier número de rotaciones.

Las combinaciones de saltos:

El elemento seguirá siendo una combinación de saltos incluso cuando haya dos treses entre medio con un apoyo del pie libre (sin cambiar el peso del cuerpo). En el caso de que se realice un cambio del peso del cuerpo, el panel técnico nombrará el primer salto + SEQUENCE, omitiendo la segunda parte de la misma.

Una combinación de saltos puede consistir del mismo o diferente salto sencillo, doble, triple o cuádruple. Solo puede haber un máximo de tres (3) combinaciones o secuencias de saltos (sólo una combinación podrá ser de tres (3) saltos, el resto deberán ser de dos saltos.

Si los saltos están conectados con elementos que no están en la lista el elemento será llamado secuencia.

Si el primer salto de una combinación se falla y se convierte en un elemento "no listado", la unidad será todavía considerada como combinación.

Las secuencias de saltos:

Una secuencia de saltos sólo podrá estar compuesto por 2 saltos y el segundo sólo puede ser de tipo Axel. Una secuencia consiste en 2 saltos de cualquier número de revoluciones, empezando con cualquier salto, inmediatamente seguido de un salto tipo Axel, desde un filo directo desde la curva de salida del primer salto a la curva del filo del salto tipo Axel

Observaciones:

El Euler (1Eu), cuando sea utilizado en combinaciones entre dos saltos listados, se convierte en un salto listado (1Eu) con el valor base indicado en el SOV. Una combinación pasará a nombrarse 1A+1Eu+1S.

REPETICIONES:

Para Debs., Basic Novice e Intermediate Novice, sólo un salto simple y un salto doble podrán ser repetidos una vez. Saltos triples o cuádruples no están permitidos.

Novice Advanced solo dos saltos diferentes con 3 vueltas podrán ser repetidos en combinación o secuencia. Los saltos cuádruples no están permitidos.

Para Junior ISU y Senior (regla 612) No se podrá repetir el doble Axel en más de dos (2) ocasiones en total (tanto como salto solo, combinación o secuencia). Sólo dos saltos de tres o más vueltas, se podrán repetir. De las dos repeticiones, sólo uno (1) puede ser un salto cuádruple. Si de estas dos repeticiones las dos son como salto solo, el segundo de éstos solo jump recibirá el 70% de su valor en la escala de SOV.

Un triple o cuádruple repetido sin ser incluido en una combinación o secuencia será considerado como una repetición de dicho salto y se nombrará el salto + REP.

Ningún triple o cuádruple puede ser intentado más de dos veces.

PARA TODAS LAS CATEGORIAS: Cualquier salto simple o doble (incluido el doble Axel) no podrá ser ejecutado más de 2 veces en total. La tercera repetición de un salto, en el caso de ser en una combinación o secuencia, se eliminaría el valor del salto repetido por tercera vez, pero se mantendría el valor del resto del elemento.

Piruetas:

Junior ISU y Senior:

Todas las piruetas deberán tener una abreviatura diferente. Una pirueta con la misma abreviatura que una pirueta anterior no recibirá puntuación y ocupará una casilla de piruetas.

Las piruetas deben tener un número mínimo de vueltas: seis (6) para la pirueta saltada y la pirueta de una posición y diez (10) para la pirueta combinada en junior y senior y (8) en debs, novice y Junior Nacional B. La falta de dichas vueltas mínimas en la pirueta será reflejada por los jueces en la puntuación. Este número mínimo de vueltas se cuenta desde la entrada de la pirueta hasta la salida (excepto la posición de vertical final en piruetas de una posición con y sin entrada saltada). En la pirueta combinada y la pirueta en una posición el cambio de pie es opcional.

Pirueta Combinada: La pirueta combinada deberá tener como mínimo dos vueltas en dos posiciones básicas diferentes (si hay menos de tres posiciones básicas con dos rotaciones en cada una de ellas, esto se reflejará en el Valor de Base de la pirueta y con el signo "V"). Si hay menos de (3) tres vueltas en uno de los pies de la pirueta combinada, esto quedará reflejado con el signo "V" y afectará al valor de base del elemento.

- a) **Posiciones:** hay tres posiciones básicas, y una no básica:
 - 1) **Ángel** (la pierna libre detrás con la rodilla más alta que el nivel de la cadera),
 - 2) **Baja** (la parte inferior de la cadera no más alta que la parte superior de la rodilla del pie que patina, la parte superior de la pierna que patina debe estar paralela al hielo),
 - 3) **Vertical** (Cualquier posición con la pierna que patina extendida o casi extendida y que no sea una posición de ángel) Posición de techo, Biellmann y sus variaciones están consideradas dentro del grupo de posición básica vertical.
 - 4) **No Básica** (todas las posiciones que acorde con las definiciones anteriores no se consideran ni ángel, baja o vertical).
- b) En cualquier pirueta un cambio de filo sólo contará si está hecho en una posición básica.
- c) En la pirueta saltada o de una sola posición las posiciones intermedias estarán permitidas y contarán en el número total de vueltas requeridas, pero no serán válidas para conseguir el nivel. En el caso de no haber un salto visible claro, esto quedará reflejado con el símbolo "V" y la pirueta tendrá un valor de base inferior.
- d) El número de vueltas en posición no básica se tendrán en cuenta en el número total de revoluciones. Las posiciones no básicas serán consideradas como variaciones difíciles en los casos en los que la definición de tal variación sea conseguida, pero el ir directamente a una de estas posiciones no se considerará un cambio de posición lo cual solamente puede ser desde una posición básica a otra posición básica.
- e) Todas las piruetas han de tener diferentes características (deben tener diferentes abreviaturas). Cualquier pirueta con la abreviatura que otra ejecutada anteriormente será eliminada por la computadora (pero ocupará un espacio en el casillero de las piruetas).
- f) Las piruetas requeridas deberán de tener un mínimo de seis (6) vueltas y la pirueta combinada diez (10) vueltas en total, para para la categoría junior y senior y (8) ocho vueltas para las categorías debs, novice y junior nacional B.
- g) En cada una de las piruetas requeridas, con menos de las vueltas obligatorias, se aplicará un GOE negativo según tablas de la ISU. En una pirueta sin cambio de posición pero con cambio de pie, en el caso de haber menos de (3) tres vueltas en uno de los pies, esto quedará reflejado con el signo "V" y el valor de base de la pirueta será inferior.
- h) Los movimientos de pirueta de menos de tres (3) vueltas se considerarán como un movimiento de patinaje.
- i) Las vueltas se contarán desde el momento de la entrada, hasta la salida del elemento.

- j) Una pirueta sin cambio de posición, donde otra posición sea mantenida más de 2 vueltas será considerada como pirueta combinada. El cambio de pie en cualquier pirueta debe estar precedido y seguido de una posición de pirueta con como mínimo tres (3) vueltas en cada pie.
- k) El número de cambios de pie en la pirueta combinada es libre pero no cuenta para subir niveles.
- l) El número mínimo de vueltas por cada posición es de dos (2), si esto no se cumple, la posición no se tendrá en cuenta.
- m) Una pirueta combinada ejecutada con menos de dos (2) vueltas en todas las posiciones no tendrá nivel.
- n) Si el patinador se cae en la entrada de una pirueta, está permitido que realice una pirueta simple, o movimientos de giros, para ocupar el espacio de tiempo del elemento fallado, para poder seguir el programa con la música adecuada.
- o) Si los centros de las piruetas antes y después del cambio de pie están muy lejos uno del otro, se ignora la segunda parte de la pirueta.

Pasos:

- a) Los patinadores tienen completa libertad de seleccionar el tipo de secuencia de pasos que tienen intención de realizar.
- b) Los saltos también pueden ser incluidos en la secuencia de pasos.
- c) La secuencia de pasos debe de utilizar toda la pista.
- d) Secuencias de pasos demasiado cortas y apenas visibles, no pueden considerarse como secuencia de pasos.
- e) Secuencias adicionales que conecten los diferentes elementos del programa, podrán realizarse a discreción del patinador.

Secuencia Coreográfica

Sólo en la categoría Sénior individual Masculino y Femenino y Parejas Júnior y Sénior

La secuencia coreográfica estará formada de cualquier tipo de movimientos como pasos, giros, ángeles, águilas, Ina Bauer, saltos (no listados) de transición, movimientos de piruetas, etc. La Secuencia Coreográfica puede incluir saltos dobles, que no contarán para sumar puntos, ni ocuparán una casilla de elementos. La Secuencia empieza con el primer movimiento y termina con el último movimiento del patinador. La estructura no está limitada, pero la Secuencia debe ser claramente identificable. Si no se cumple este requisito la secuencia no recibirá valor. La Secuencia Coreográfica está incluida en el Programa Libre. La Secuencia Coreográfica tiene un valor base y será evaluada por los Jueces con el GEO solamente.

Regla 8 Duración de los programas Libres

Para todas las categorías

- a) Al patinador se le permite finalizar el programa libre dentro de diez (10) segundos más o menos del tiempo requerido en todas las categorías.
- b) Por cada 5 segundos que falten o excedan se deducirá -1 en la puntuación total.
- c) Los cronometradores, deben informar al juez árbitro.
- d) Si la duración del programa es treinta (30) segundos o más por debajo del tiempo requerido, no se otorgará puntuación.
- e) Estas deducciones no son aplicables bajo la regla 551, párrafo 4 (si un patinador no está capacitado para finalizar su programa, no se otorgarán puntuaciones). Las mismas medidas se tomarán cuando al patinador se le da la oportunidad de volver a empezar el programa completo o volver a empezar desde el punto de interrupción y una vez más se ve incapacitado de finalizarlo.)

Regla 9. Definición de los trajes de competición

- a) Durante las competiciones, los trajes de los patinadores deberán ser sencillos, dignos y apropiados para una competición deportiva. El traje puede, reflejar el carácter de la música.
- b) Las mujeres podrán llevar falda, pantalón, mono o mallas.
- c) Los hombres deberán llevar pantalones.
- d) No se autorizan accesorios o complementos.
- e) Los trajes no reglamentarios deberán ser penalizados por los jueces, aplicándoles la correspondiente deducción.

Regla 10. Calentamientos

1. El calentamiento debe ser inmediatamente anterior a la competición de patinaje de los patinadores en ese grupo. En caso de interrupción de la competición, debido a circunstancias no previstas, de más de diez (10) minutos, los patinadores en cuestión tendrán derecho a un segundo calentamiento de la duración definida anteriormente.
2. En caso de que uno o varios patinadores empatados estén incluidos en el mismo grupo, el número máximo permitido para el calentamiento al mismo tiempo puede ser rebasado en un competidor. No obstante, si el número máximo permitido es rebasado por dos o más competidores, el grupo en cuestión se

dividirá en dos subgrupos con un calentamiento separado para cada uno de ellos. Los competidores de cada sub-grupo patinan inmediatamente después del calentamiento de su sub-grupo.

Regla 11. Requisitos con el sistema de puntuación

El sistema de puntuaciones oficial en España será el sistema de puntuaciones de la ISU para todas las categorías

- a) Deberá haber un panel técnico formado al menos por un Técnico Controlador y un Técnico Especialista. En competiciones Nacionales, como Campeonato de España, organizadas por la RFEDH, deberá haber además un Asistente de Técnico Especialista, un Data y Replay Operator.
- b) Se contará con un panel de Jueces más un Juez Árbitro.
- c) Será necesario un equipo de personas que instalen todo el equipo informático antes de la competición y lo recojan después de ella, además de que permanezcan por si ocurriera algún problema durante el transcurso de ella.
- d) En competiciones organizadas por la RFEDH, la RFEDH nombrará a una persona que se encargue de introducir todos los programas de competición de los patinadores y los datos de la competición en el equipo informático.
- e) En competiciones organizadas por la RFEDH, el comité de jueces y árbitros de la RFEDH nombrará a dos personas que realizarán la labor de Data y Replay Operator durante la competición.
- f) En competiciones en las que sólo participen deportistas de Nivel C, se contempla la posibilidad de utilizar un sistema de puntuación alternativo al sistema de puntuación oficial de la ISU. Será la Federación Autónoma la que dictamine qué sistema de puntuación utilizará y número de jueces. En las competiciones que participen deportistas de Nivel C y nivel B, el sistema de puntuación será el de la ISU, en el que el número de jueces será de mínimo 3 jueces, y deberá haber Técnico Controlador y Técnico Especialista.

Regla 12. DEDUCCIONES

¿DESCRIPCIÓN DEDUCCION QUIEN DEDUCE?

	DESCRIPCIÓN	DEDUCCIÓN	QUIÉN DEDUCE?
1	Tiempo, por cada 5 seg. De menos o de mas	-1.00 Punto	Juez Árbitro – Consultando con el cronometrador
2	Vestuario / Accesorios	-1.00 Punto	El panel de Jueces incluido el Juez Árbitro, decidido por la mayoría de votos, en caso de empate no se aplicará la deducción.
3	Elementos/Movimientos ilegales Por cada elemento/Movimiento ilegal	-2.00 Puntos	El Panel Técnico decide por mayoría. El Controlador Técnico aplica la deducción.
4	Caídas, por cada caída durante el programa. Por cada caída en categorías Debs. y Categorías Novice	-1.00 Punto -0,50 Punto	El Panel Técnico decide por mayoría. El Controlador Técnico aplica la deducción.
5	Interrupción del programa (Junior ISU y Senior) Por 11-20 seg. de interrupción Por 21-30 seg. de interrupción Por 31-40 seg. de interrupción Interrupción del programa (Debs y Novice) Por 11-20 seg. de interrupción Por 21-30 seg. de interrupción Por 31-40 seg. de interrupción	-1.00 Punto -2.00 Puntos -3.00 Puntos -0,5 Puntos -1.0 Punto -1.5 Punto	Juez Árbitro.
6	Parte del vestuario/decoración cae en el hielo	-1.00 Punto	Juez Árbitro.
7	Elementos no acordes con el reglamento del Programa Corto o con un Programa Libre bien equilibrado	Los elementos reciben "*" como identificador para eliminar el elemento	El ordenador elimina el elemento siguiendo el reglamento, el Controlador Técnico autoriza o corrige la eliminación de los elementos.
8	Bonus por distribución de elementos de dificultad en la segunda mitad del Programa Corto y Programa Libre de categorías Individuales.	Factor 1.1 multiplicado por el valor base de cada uno de estos elementos	El ordenador realiza el cálculo.
9	Interrupción disponiendo de 3 minutos y posibilidad de continuar desde el punto de interrupción – Una vez por programa. (Junior y Senior) Interrupción disponiendo de 3 minutos y posibilidad de continuar desde el punto de interrupción – Una vez por programa. (Debs y Novice)	-5.0 Puntos	Referee
10	Conseguir la posición inicial entre 1 y 30 segundos después del tiempo permitido	-1.00 Punto	Referee
11	Restricciones coreográficas para la categoría de Parejas de Libre, una vez por programa,	-1.00 Punto	El panel de Jueces incluido el Juez Árbitro, decidido por la mayoría de votos, en caso de empate no se aplicará la deducción.

Regla 13. Requisitos de los entrenadores

Deberán de enviar antes de la competición el formulario que encontrarán en la página Web de la RFEDH debidamente relleno

Los programas deberán estar escritos con las **abreviaturas** que dictamina la ISU y que se nombrarán a continuación. Solo contarán como elementos técnicos, los elementos listados. Si se realiza una combinación se unirán los dos saltos por un + Ej.: 1T+1T. Si se realiza una secuencia se unirán los saltos con un + y se pondrá la palabra SEQ. Ej.: 1A+2S SEQ

NOMBRE	NOMBRE EN INGLÉS	ABREVIATURA
SALTOS		
Simple Toe Loop	Single Toe Loop	1T
Simple Salchow	Single Salchow	1S
Simple Loop	Single Loop	1Lo
Euler	Euler	1Eu
Simple Flip	Single Flip	1F
Simple Lutz	Single Lutz	1Lz
Simple Axel	Single Axel	1A
Doble Toe Loop	Double Toe Loop	2T
Doble Salchow	Double Salchow	2S
Doble Loop	Double Loop	2Lo
Doble Flip	Double Flip	2F
Doble Lutz	Double Lutz	2Lz
Doble Axel	Double Axel	2A
Triple Toe Loop	Triple Toe Loop	3T
Triple Salchow	Triple Salchow	3S
Triple Loop	Triple Loop	3Lo
Triple Flip	Triple Flip	3F
Triple Lutz	Triple Lutz	3Lz
Triple Axel	Triple Axel	3A
Cuádruple Toe Loop	Quadruple Toe Loop	4T
Cuádruple Salchow	Quadruple Salchow	4S
Cuádruple Loop	Quadruple Loop	4Lo
Cuádruple Flip	Quadruple Flip	4F
Cuádruple Lutz	Quadruple Lutz	4Lz
PIRUETAS		
Pirqueta Vertical	Upright Spin	USp
Pirqueta Techo	Layback Spin	LSp
Pirqueta ángel/arabesca	Camel Spin	CSp
Pirqueta baja	Sit Spin	SSp
Piruetas con cambio de pie y sin cambio de posición		
Pirqueta vertical-vertical	Change Upright Spin	CUSp
Pirqueta techo-techo	Change Layback Spin	CLSp
Pirqueta ángel-ángel	Change Camel Spin	CCSp
Pirqueta baja-baja	Change Sit Spin	CSSp
Pirqueta combinada	Combination Spin	CoSp
Pirqueta combinada con cambio de pie	Change Combination Spin	CCoSp
Pirqueta saltada: se puede realizar cualquiera de las piruetas anteriores, pero comenzada por un salto.		
PASOS		
Secuencia de pasos	Step Sequence	StSq
Secuencia Coreográfica	Choreographic Sequence	ChSq

ANEXO 2º

REGLAMENTO TÉCNICO DE PAREJAS DE LIBRE

Las categorías ISU y Novice se regirán siempre por sus respectivas normas del ISU Constitution, ISU Special Regulations y Technical Rules para singles & pairs y Ice Dance y las comunicaciones ISU que lo vayan actualizando.

Estas normas y sus cambios prevalecerán siempre por encima de lo escrito en este reglamento.

Regla 1. El patinaje de Parejas

Requisitos generales de los elementos de Parejas

La modalidad de Parejas es el patinaje de dos personas al unísono que realizan sus movimientos en armonía, para dar la impresión de que son una genuina pareja si los comparamos con los patinadores de individual. Se debe prestar una especial atención para seleccionar un compañero adecuado.

Todos los elementos deben estar unidos por pasos de conexión de diferente naturaleza y por otros movimientos comparables del patinaje libre, junto a una variedad de posiciones y agarres, mientras se utiliza la totalidad de la superficie del hielo.

- a) No es necesario que los dos patinadores realicen siempre los mismos movimientos. Pueden separarse en determinados momentos pero deben ofrecer una impresión de sincronía y armonía en la composición del programa y en la ejecución del patinaje. Los movimientos realizados enteramente en dos pies deben ser reducidos al mínimo.
- b) En el contexto de esta normativa, un elevado representa una elevación completa, incluyendo la total extensión del brazo de elevación, si los requisitos del tipo de elevado así lo demandan. Pequeñas elevaciones, ascendentes o descendentes o de carácter rotacional en los que el hombre no eleva sus manos por encima del nivel de sus hombros, así como movimientos que incluyan sujetar a la patinadora por las piernas, están también permitidos.
- c) Movimientos de piruetas en los que el hombre balancee a la patinadora en el aire agarrándola de las manos o los pies, están prohibidos. También son ilegales los saltos de un patinador hacia el otro, los movimientos rotacionales con el agarre de uno de los componentes de la pierna, el brazo ó el cuello por parte del otro componente. Sin embargo la espiral de la muerte, en la que la chica gira alrededor del chico sí está permitido. Uno de los patines de la chica debe siempre estar en contacto con el hielo a lo largo de toda la espiral. La ejecución múltiple de movimientos en los que ninguno de los pies está en contacto con el hielo, deberá ser penalizado.
- d) La realización de movimientos armoniosos y pasos de conexión debe ser mantenida a lo largo de todo el programa.

Elevaciones:

Grupo Uno
Elevación por la axila

Grupo Dos
Elevación por la cintura

Grupo Tres
Elevación mano en la cadera o parte superior de la pierna, por encima de la rodilla

Grupo Cuatro
Mano con Mano – Pres Lift

Grupo Cinco
Mano con Mano – Lasso Lift

Las elevaciones están clasificadas por orden de dificultad, de más fácil a más difícil, aunque los grupos tres y cuatro se consideran de la misma dificultad. En el grupo cinco el Axel Lasso y el Reverse Lasso Lift son considerados los más difíciles.

La elevación será nombrada según la posición de agarre en el momento en el que la chica pasa los hombros del chico. En los grupos 3, 4 y 5 la extensión total del brazo del hombre es obligatoria.

Los componentes de la pareja pueden darse asistencia mutua sólo mediante los agarres mano-a-mano, mano-a-brazo, mano-a-cuerpo o mano a parte superior de la pierna (por encima de la rodilla). Un cambio de agarre significa ir de uno de estos agarres a uno de otro tipo ó de un agarre a otro de otro tipo, realizado con una sola mano. Están permitidos los cambios de agarre dentro de la elevación. En todo caso, si el hombre cambia de agarre menos de una rotación, no se

considera como un “cambio de agarre”. Agarre a una sola mano y/o la bajada del elevado a una sola mano sólo cuenta para el nivel de dificultad, cuando el chico usa una mano y la chica usa una ó ninguna.

Las posiciones de la chica durante el elevado se clasifican de la siguiente forma: *Vertical* (el torso de la patinadora está en posición vertical), *Estrella* (posición lateral de la chica con la parte superior del cuerpo paralela al hielo) y la *Tabla* (posición plana de la chica, mirando hacia arriba o hacia abajo con la parte superior de su cuerpo paralela al hielo). Un cambio de posición significa pasar de una de estas posiciones a otra, manteniendo una revolución completa en cada posición.

Si el cambio de agarre y el cambio de posición se realizan al mismo tiempo, solo contará uno de los Features.

El elevado finaliza cuando el brazo del chico comienza a doblarse tras la extensión total y consecuentemente la chica comienza a descender. Con excepción de los relacionados con el despegue y el aterrizaje, los Features cuentan desde el momento en que el chico tiene su brazo totalmente extendido hasta la finalización del elevado. Las tres rotaciones y media (3 1/2) máximas permitidas, comienzan a contar desde el momento en que la chica abandona el hielo hasta la finalización del levantamiento.

Twist Lifts

La chica debe ser cogida por la cintura en el aire por el hombre antes del aterrizaje y ser asistida para un aterrizaje suave en el hielo en filo exterior atrás en un pie. El hombre también deberá salir del elemento en un pie. La posición de Split antes de la rotación de la chica no es obligatoria.

Saltos Lanzados

Los saltos lanzados son aquellos en los que la chica es lanzada al aire por el hombre en el despegue y aterriza en un filo exterior atrás sobre un pie sin la asistencia de su pareja.

Saltos solos, combinaciones de saltos y secuencias de saltos (en paralelo)

En el caso de un desigual número de rotaciones por parte de ambos patinadores en un salto realizado cómo salto solo, o como parte de una combinación o secuencia, ese salto será nombrado como el salto con menor número de rotaciones realizado.

Posiciones en las Piruetas.

Posiciones: Hay tres posiciones básicas: *Ángel* (la pierna libre detrás con la rodilla más alta que el nivel de la cadera), *Baja* (la parte inferior de la cadera no más alta que la parte superior de la rodilla del pie que patina, la parte superior de la pierna que patina debe estar paralela al hielo), *Vertical* (cualquier posición con la pierna que patina extendida y que no sea una posición de ángel). La posición de techo y Biellmann serán consideradas como una variación de la pirueta vertical. Las posiciones no básicas son todas las posiciones que, acorde con las definiciones anteriores, no sean ni ángel ni baja ni vertical.

El número mínimo de vueltas requeridas es dos (2) sin interrupción en el caso de que este requisito no se cumpla, la posición no se contará. Una pirueta que no tenga ninguna posición básica no recibirá nivel y por lo tanto no tendrá valor.

Pirueta combinada en paralelo.

La pirueta combinada puede ser empezada con un salto.

Pirueta combinada en pareja

La pirueta combinada en pareja debe incluir al menos un cambio de pie y de posición por parte de ambos patinadores.

Si no hay un cambio de pie o de posición de ambos patinadores, el elemento no recibe nivel.

Espiral de la Muerte.

Solo la espiral de la muerte requerida es permitida. En la posición final en la que la chica está ejecutando la posición requerida, tanto el hombre como la mujer deben ejecutar como mínimo una (1) revolución con la rodilla del chico en una clara posición de pivot. Para un posible incremento de nivel, el hombre debe mantener la posición de pivot (esto es cuando

la parte baja de las nalgas no están por encima de la parte superior de la rodilla de la pierna que está soportando el pivote). La chica simultáneamente debe patinar en un filo limpio con su cabeza y cuerpo lo más cerca posible a la superficie del hielo, aunque no puede tocar el hielo con la cabeza ni asistirse con la mano, el brazo o parte del cuerpo. El cuerpo de la chica está mantenido por la fuerza del filo en espiral y por el apoyo del chico.

El chico debe estar en una posición centrada y con el brazo totalmente extendido

Cualquier posición cuenta como un Feature cuando se mantiene al menos durante una (1) rotación completa.

Secuencia de Pasos.

Todas las secuencias de pasos deben estar ejecutadas acorde con el carácter de la música. Las secuencias de pasos se deben ejecutar al mismo tiempo y lo más juntos posible y deben utilizar toda la superficie del hielo. Será valorado positivamente cuando una pareja cambie sus puestos, los agarres o utilice movimientos difíciles de patinaje juntos durante la secuencia de pasos. Para intentar acceder a posibles valores superiores de nivel, la carga de dificultad debe ser equilibrada entre ambos componentes.

*Comunicación ISU 2334: Escala de valores, Niveles de Dificultad y Requisitos/Clarificaciones de Elementos actualizado para la temporada en curso 2021-2022

Regla 2. Definición del programa corto

1. El programa corto, para la categoría Novice Advanced estará compuesto de (6) seis elementos, y para las categorías Júnior ISU y Senior ISU por siete (7) elementos obligatorios, realizados con pasos de conexión. El orden de estos elementos es opcional.
2. El programa no podrá exceder del tiempo reglamentado y no se obtendrá puntuación extra por extender el programa a la duración máxima. La música es de libre elección de la pareja y la música vocal con lírica, está permitida.
3. Elementos adicionales o repeticiones, incluso de los elementos fallados, no se tendrán en cuenta ni bloquearán un cuadro. Aun así, si uno de estos elementos sustituye a uno de los elementos requeridos (no ejecutado), el respectivo cuadro será bloqueado y este elemento ejecutado será considerado como "no acorde a las reglas" y no se le dará valor.

Regla 3. Elementos requeridos de los programas Cortos

Las categorías ISU se regirán siempre por sus respectivas normas del "Special Regulations & Technical Rules for singles & Pairs" en vigor y las comunicaciones ISU que lo vayan actualizando.

Estas normas y sus cambios prevalecerán siempre por encima de lo escrito en este reglamento.

Elementos requeridos Novice Advanced ISU (Comunicado ISU 2396)

1. Una elevación del grupo 1,2 3 o 4, mantener la elevación con un brazo no está permitido (en los grupos 1 y 2 la extensión total del brazo del levantamiento, no es obligatoria)
2. Un Twist lift (simple o doble)
3. Un Salto solo (doble)
4. Una solo combo spin sin cambio de pie Mínimo (6) seis vueltas en total.
5. Una Espiral de la muerte
6. Una Secuencia de pasos utilizando toda la superficie de la pista de hielo.

Programa corto 2'20" +/-10"seg

Calentamiento de 4 minutos/máximo 4 parejas

En la categoría Novice Advanced los elementos con niveles de dificultad nunca podrán obtener un nivel mayor de 3.

Para la categoría Novice Advanced el factor de los componentes del programa corto será: 0,8

Componentes: Skating Skills – Transiciones – Performance – Interpretación de la música

Categoría Júnior ISU (Regla ISU. 620)

El programa corto de Parejas Junior consiste de los siguientes elementos requeridos, que forman tres grupos. Estos grupos entran en vigor el 1 de julio de cada temporada:

Temporada 2021/2022

1. Cualquier Hand to Hand Lift take-off (grupo 4)
2. Un Twist Lift doble o triple
3. Un doble o triple Salchow lanzado
4. Un doble Flip o doble Axel en paralelo
5. Una Solo Spin Combination con un solo cambio de pie
6. Una Espiral de la muerte exterior atrás
7. Una Secuencia de pasos utilizando toda la pista

Programa corto 2'40" +/-10seg

Calentamiento de 6 minutos/máximo 4 parejas

Para la categoría Junior ISU el factor de los componentes del programa corto será: 0,8

Componentes: Se valorarán todos los componentes

Categoría Sénior ISU (Regla ISU 620)**Temporada 2021/2022**

1. Cualquier Hand to Hand Lift take-off (grupo 4)
2. Un Twist Lift doble o triple
3. Un salto lanzado, doble o triple
4. Un salto en paralelo doble o triple
5. Una Solo Spin Combination con un solo cambio de pie
6. Una espiral de la muerte exterior atrás
7. Una secuencias de pasos, utilizando toda la pista.

Programa corto 2'40" +/-10seg

Calentamiento de 6 minutos/máximo 4 parejas

Para la categoría Senior ISU el factor de los componentes del programa corto será: 0,8

Componentes: Se valorarán todos los componentes

Regla 4. Observaciones de los elementos en los programas cortos

Las elevaciones están clasificadas por orden de dificultad, de más fácil a más difícil, aunque los grupos tres y cuatro se consideran de la misma dificultad. En el grupo cinco el Axel Lasso y el Reverse Lasso Lift son considerados los más difíciles.

La elevación será nombrada según la posición de agarre en el momento en el que la chica pasa los hombros del chico. En los grupos 3, 4 y 5 la extensión total del brazo del hombre es obligatoria.

Sólo la elevación con el despegue requerido está permitida.

El elevado deberá tener un mínimo de una (1) vuelta y un máximo de tres vueltas y media (3 ½) del hombre.

b) Twist Lift.

En el programa corto la entrada del Twist Lift está limitada al Flip o Lutz. El número de rotaciones en el aire está determinado en cada categoría. (1 o 2 para Novice Advanced – 2 o 3 para Juniors y Senior).

La chica debe ser cogida por la cintura en el aire por el hombre antes del aterrizaje y ser asistida para un aterrizaje suave en el hielo en filo exterior atrás en un pie. El hombre también deberá salir del elemento en un pie. La posición de Split antes de la rotación de la chica no es obligatoria.

c) Saltos Lanzados

Los saltos lanzados son aquellos en los que la chica es lanzada al aire por el hombre en el despegue y aterriza en un filo exterior atrás sobre un pie sin la asistencia de su pareja.

Para los Seniors cualquier salto lanzado doble o triple está permitido. Para los Juniors solo se permite el salto prescrito. (No Aplicable para los Novice Advanced.)

d) Saltos Solo (en paralelo)

Para los Seniors cualquier salto doble o triple está permitido. Para los Juniors solo se permite el salto prescrito.

Para los Novice Advanced cualquier salto simple o doble está permitido.

e) Pirueta combinada en pareja

La pirueta combinada en pareja debe incluir al menos un cambio de pie y de posición por parte de ambos patinadores (mínimo de 6 revoluciones).

Si no hay un cambio de pie o de posición de ambos patinadores, el elemento no recibe nivel.

f) Pirueta Combinada en Paralelo

La pirueta combinada en paralelo en el programa corto debe tener al menos 2 vueltas en dos posiciones básicas diferentes. Si hay menos de tres posiciones básicas con 2 revoluciones en cada una, esto se verá reflejado en el Valor de Base de la Pirueta. Se requieren un mínimo de 5 vueltas en cada pie. El cambio de pie puede realizarse con un apoyo o con un salto. El cambio de pie y de posición puede hacerse al mismo tiempo o separadamente.

La pirueta combinada puede ser empezada con un salto.

El cambio de pie debe estar precedido y seguido por una posición de pirueta de al menos tres (3) vueltas. Si no fuera así, la pirueta no sería acorde a las reglas y no tendría valor.

Una pirueta combinada ejecutada con menos de dos posiciones básicas de dos vueltas cada una, no tendrá valor.

g) Espiral de la Muerte.

Solo la espiral de la muerte requerida es permitida.

Espiral Exterior Atrás: Ambos patinadores deslizan hacia atrás en filo exterior. El chico realiza un pivot o canadiense y sostiene la mano de la chica con el mismo brazo, totalmente extendido, del pie de apoyo. La chica se inclina hacia atrás con su brazo de agarre totalmente extendido mientras desliza en esta posición dibujando un círculo alrededor del chico. Cualquier variación de la posición del chico, de su dirección de deslizamiento ó del filo está permitido, siempre que mantenga la posición de pivot o canadiense descrita y la chica deslice alrededor en su filo exterior atrás.

Espiral Interior Adelante: El chico desliza hacia atrás en filo exterior y la chica patina hacia delante en filo interior. El chico realiza un pivot o canadiense y sostiene la mano de la chica con el mismo brazo, totalmente extendido, del pie de apoyo. La chica se inclina lateralmente hacia el hielo con su brazo de agarre totalmente extendido mientras desliza en esta posición en círculo alrededor del chico. Cualquier variación de la posición del chico, de su dirección de deslizamiento ó del filo está permitido, siempre que mantenga la posición de pivot o canadiense descrita y la chica deslice alrededor en su filo interior adelante.

Espiral Exterior Adelante: Igual que en la espiral interior adelante, pero la chica desliza en filo exterior adelante.

Espiral Interior Atrás: Igual que en la espiral exterior atrás, pero la chica desliza en filo interior atrás.

h) Secuencia de Pasos.

Todas las secuencias de pasos deben estar ejecutadas acorde con el carácter de la música. Las secuencias de pasos se deben ejecutar al mismo tiempo y lo más juntos posible. Puede incluir saltos no listados. Pequeñas paradas están permitidas.

Secuencia de ángeles.

Aunque la secuencia de ángeles ya no es un elemento dentro del programa corto, la realización de posiciones de ángeles será puntuada en la nota de Transiciones.

Regla 5. Duración de los programas cortos de Parejas

El tiempo se contará desde el momento que el patinador empieza a moverse o a patinar hasta que se detiene completamente al final del programa.

Aclaraciones.

a) En todas las categorías cualquier elemento que comience después del tiempo máximo permitido en cada categoría será considerado en la puntuación como omitida. El juez árbitro deberá comunicar al panel de jueces, cualquier elemento/s empezado/s después del tiempo límite.

b) Por cada cinco (5) segundos que se sobrepase el tiempo permitido, se tiene un (1) punto de penalización.

Regla 6. Definición del programa Libre de Parejas

El programa libre consiste en un programa bien equilibrado de elementos libres, tales como saltos, piruetas, pasos unidos por movimientos de patinaje de enlace, realizados en armonía con la música escogida. La música es de libre elección de la pareja y la música vocal con lírica, está permitida.

Un programa libre Parejas Alevín B bien equilibrado debe consistir de un máximo de:

1. Una posición de Ángel juntos o Carry Lift (min 3 seg).
2. Un salto solo simple en paralelo.
3. Una pirueta en paralelo sin cambio de pie ni cambio de posición, mínimo 5 vueltas o una Pair Spin, (sin cambio de pie ni de posición) mínimo 5 vueltas.
4. Una posición de pivot.
5. Una secuencia de pasos.

Duración programa: 2'30" +/- 10 seg

Calentamiento 4 minutos /máximo 4 parejas

Cada caída tendrá una deducción de 0.5 puntos sobre la puntuación total.

En la categoría de Parejas **Alevín B** los elementos con niveles de dificultad nunca podrán obtener un nivel mayor de 2.

Para la categoría de Parejas **Alevín B** el factor de los componentes en el programa largo será 2.5, y se valoraran los siguientes:

Componentes: Skating Skills/Performance.

Un programa libre Parejas Infantil B bien equilibrado debe consistir de un máximo de:

1. Una elevación, grupos 1 ó 2. (Extensión total del brazo de elevación del hombre no obligatoria).
2. Un salto lanzado simple.
3. Un salto solo simple o doble en paralelo.
4. Una pirueta en paralelo sin cambio de pie, cambio de posición opcional, mínimo 5 vueltas o una Pair Spin, (con cambio de posición y cambio de pie opcional) mínimo 5 vueltas (Sp / CoSp ó PSp)
5. Una posición de pivot.
6. Una secuencia de pasos.

Duración programa: 2'30" +/- 10 seg

Calentamiento 4 minutos /máximo 4 parejas

Cada caída tendrá una deducción de 0.5 puntos sobre la puntuación total.

En la categoría de Parejas **Infantil B** los elementos con niveles de dificultad nunca podrán obtener un nivel mayor de 2.

Para la categoría de Parejas **Infantil B** el factor de los componentes en el programa largo será 2.0, y se valoraran los siguientes:

Componentes: Skating Skills- Performance/ejecución- Interpretación de la música.

Un programa libre Parejas Junior B y Adultos bien equilibrado debe consistir de un máximo de:

1. Una elevación de los grupos 1,2, 3 (Extensión total del brazo para las elevaciones de los grupos 1 y 2 no obligatoria).
2. Un Twist Lift, simple.
3. Un salto lanzado, simple o doble.
4. Un salto solo en paralelo, simple o doble
5. Una Pair Spin o una Pair Spin Combination, mínimo 5 vueltas en total.
6. Un espiral de la muerte o Posición de Pivot.
7. Una secuencia de pasos.

Duración programa: 3'00" +/- 10 seg

Calentamiento 4 minutos /máximo 4 parejas

Cada caída tendrá una deducción de 0.5 puntos sobre la puntuación total.

En la categoría **Junior B** los elementos con niveles de dificultad nunca podrán obtener un nivel mayor de 2. Para la categoría de **Junior B** el factor de los componentes en el programa largo será 2.0, y se valoraran los siguientes:

Componentes: Skating Skills- Performance/Ejecución-Interpretación.de la música.

Un programa libre Parejas Basic Novice A bien equilibrado debe consistir de un máximo de:

1. Dos elevaciones, una del grupo 1 y otra del grupo 2, no está permitido realizarlas con un solo brazo (extensión total del brazo de elevación del hombre no obligatoria)

2. Un Twist Lift Simple
3. Un Salto solo en paralelo, simple o doble
4. Máximo una pirueta en paralelo sin cambio de posición y cambio de pie opcional,(8 vueltas en total si tiene cambio de pie, y mínimo 5 vueltas si no tiene cambio de pie), o una Pair Spin, mínimo 5 vueltas
5. Una Posición de Pívor
6. Una Secuencia de Pasos

Duración programa: 3'00" +/- 10 seg

Calentamiento 4 minutos /máximo 4 parejas

Cada caída tendrá una deducción de 0.5 puntos sobre la puntuación total.

En la categoría de Parejas Basic Novice A, los elementos con niveles de dificultad nunca podrán obtener un nivel mayor de 2.

Para la categoría de Parejas Basic Novice A, el factor de los componentes en el programa largo será 2.0, y se valoraran los siguientes:

Componentes: Skating Skills – Performance

Un programa libre Parejas Novice Advanced A bien equilibrado debe consistir de un máximo de:

1. Dos elevaciones de los grupos 1 al 4, no está permitido realizarlas con un solo brazo (Extensión total del brazo para la elevaciones de los grupos 1 y 2 no obligatoria)
2. Un Twist Lift, simple o doble
3. Un salto lanzado simple o doble.
4. Un salto solo en paralelo (doble)
5. Una pair spin combination mínimo 6 vueltas en total.
6. Una Espiral de la Muerte

Duración programa: 3'00" +/- 10 seg

Calentamiento 4 minutos /máximo 4 parejas

Cada caída tendrá una deducción de 0.5 puntos sobre la puntuación total

En la categoría **Novice Advanced A** los elementos con niveles de dificultad nunca podrán obtener un nivel mayor de 3.

Para la categoría de **Novice Advanced A** el factor de los componentes en el programa largo será 2.0, y se valoraran los siguientes:

Componentes: Skating Skills- Performance/Ejecución-Interpretación.de la música.

Un programa libre de Parejas Junior A y Senior A (Comunicado ISU 2328 Novice Advanced) bien equilibrado debe consistir de un máximo de:

1. Dos elevaciones de los grupos 1 al 4, no está permitido realizarlas con un solo brazo (Extensión total del brazo para la elevaciones de los grupos 1 y 2 no obligatoria)
2. Un Twist Lift, simple o doble
3. Un salto lanzado (doble).
4. Un salto solo en paralelo (doble)
5. Una pair spin combination mínimo 6 vueltas en total
6. Una Espiral de la Muerte

Duración programa: 3'00" +/- 10 seg

Calentamiento 5 minutos /máximo 4 parejas

En la categoría Parejas Junior A y Senior A, los elementos con niveles de dificultad nunca podrán obtener un nivel mayor de 3.

Para la categoría de Parejas Junior A y Senior A, el factor de los componentes en el programa largo será 1.6, y se valoraran los siguientes:

Componentes: Skating Skills – Transiciones – Performance/Ejecución – Interpretación de la música-Coreografía

Un programa libre Parejas Basic Novice ISU (Comunicado ISU 2396, Basic Novice) bien equilibrado debe consistir de un máximo de:

1. Dos elevaciones, una del grupo 1 y otra del grupo 2, no está permitido realizarlas con un solo brazo (extensión total del brazo de elevación del hombre no obligatoria)
2. Un Twist Lift Simple
3. Un Salto solo en paralelo, simple o doble
4. Máximo una pirueta en paralelo sin cambio de posición y cambio de pie opcional,(8 vueltas en total si tiene cambio de pie, y mínimo 5 vueltas si no tiene cambio de pie), o una Pair Spin, mínimo 5 vueltas
5. Una Posición de Pívor
6. Una Secuencia de Pasos

Duración programa: 3'00" +/- 10 seg

Calentamiento 4 minutos /máximo 4 parejas

Cada caída tendrá una deducción de 0.5 puntos sobre la puntuación total.

En la categoría de Parejas Basic Novice, los elementos con niveles de dificultad nunca podrán obtener un nivel mayor de 2.

Para la categoría de Parejas Basic Novice el factor de los componentes en el programa largo será 2.0, y se valoraran los siguientes:

Componentes: Skating Skills – Performance

Un programa libre de Parejas Novice Advanced ISU (Comunicado ISU 2396 Novice Advanced) bien equilibrado debe consistir de un máximo de:

1. Dos elevaciones de los grupos 1 al 4, no está permitido realizarlas con un solo brazo (Extensión total del brazo para la elevaciones de los grupos 1 y 2 no obligatoria)
2. Un Twist Lift, simple o doble
3. Un salto lanzado (doble)
4. Un salto solo en paralelo (doble)
5. Una pair spin combination mínimo 6 vueltas en total
6. Una Espiral de la Muerte

Duración programa: 3'00" +/- 10 seg

Calentamiento 5 minutos /máximo 4 parejas

Cada caída tendrá una deducción de 0,5 puntos sobre la puntuación total

En la categoría Parejas Novice Advanced los elementos con niveles de dificultad nunca podrán obtener un nivel mayor de 3.

Para la categoría de Parejas Novice Advanced el factor de los componentes en el programa largo será 1.6, y se valoraran los siguientes:

Componentes: Skating Skills – Transiciones – Performance/Ejecución – Interpretación de la música

Un programa libre Parejas Junior ISU bien equilibrado debe consistir (Regla ISU 621):

1. Máximo 2 elevaciones, no todas del mismo grupo, con extensión total del brazo de elevación
2. Máximo de 1 Twist Lift
3. Máximo 2 Saltos lanzados diferentes
4. Máximo un Salto solo en paralelo
5. Máximo una Combinación o secuencia de saltos en paralelo
6. Máximo una Pair spin combination
7. Máximo una Espiral de la muerte
8. Máximo 1 secuencia coreográfica

Duración programa: 3'30" +/- 10 seg

Calentamiento 6 minutos /máximo 4 parejas

Cada caída tendrá una deducción de 1,00 puntos sobre la puntuación total

Para la categoría de Parejas Junior ISU el factor de los componentes en el programa largo será 1.6, y se valoraran los siguientes:

Componentes: Skating Skills – Transiciones – Performance/Ejecución – Interpretación de la música

Un programa libre Parejas Senior ISU bien equilibrado debe consistir (Regla ISU 621):

1. Máximo 3 elevaciones, no todas del mismo grupo, con extensión total del brazo de elevación
2. Máximo de 1 Twist Lift
3. Máximo 2 Saltos lanzados diferentes
4. Máximo un Salto solo en paralelo
5. Máximo una Combinación o secuencia de saltos en paralelo
6. Máximo una Pair spin combination
7. Máximo una Espiral de la muerte diferente a la obligatoria en el programa corto
8. Máximo 1 secuencia coreográfica

Duración programa: 4'00" +/- 10 seg

Calentamiento 6 minutos /máximo 4 parejas

Cada caída tendrá una deducción de 1,00 puntos sobre la puntuación total

Para la categoría de Parejas Junior ISU el factor de los componentes en el programa largo será 1.6, y se valoraran los siguientes:

Componentes: Skating Skills – Transiciones – Performance/Ejecución – Interpretación de la música

Regla 7. Observación de los elementos de los programas libres de Parejas

Cualquier elemento adicional o que exceda el número prescrito de dicho elemento no contará en el resultado de una pareja. Solamente el primer intento (o intento permitido por número) de un elemento será tenido en cuenta.

Todos los elementos deberán estar unidos por pasos de conexión con la mayor variedad de posiciones y tipos de agarres, con la máxima utilización de la superficie del hielo.

No es necesario que ambos realicen los mismos movimientos al mismo tiempo. Pueden hacerlos de forma diferente de vez en cuando, pero tienen que dar la sensación de unísono y armonía en la composición del programa y en la ejecución de su patinaje. Movimientos ejecutados sobre dos pies serán considerados como de mínimo nivel.

Las elevaciones deberán estar ejecutadas con la total extensión del brazo del hombre, siempre que esta sea requerida para el tipo de elevación. Pequeñas elevaciones en las que las manos del hombre no están por encima de sus hombros también están permitidas.

Observaciones categorías Nivel B:

a) Carry Lifts en Alevín B

Elevaciones que son solo "Carries" pueden ser sin rotación o con rotación (máx. 2) del chico y deben durar un mínimo de 3 segundos. Los agarres en los "Carries" no están restringidos: portar al compañero sobre la espalda, los hombros o las rodillas es posible en este tipo de movimientos.

b) Posición de ángel juntos en Alevín B

Ambos patinadores deben realizar una posición de Ángel a la vez y con un punto de agarre durante 3 segundos mínimo. La posición de ángel de ambos debe de ser en filo. Cualquier tipo de agarre es válido (mano-mano, hombro-mano, cadera-mano, etc.)

c) Posición de Pivot en Alevín B, Infantil B, Junior B y Adultos

En la posición final en la que la chica está ejecutando la posición requerida, tanto el hombre como la mujer deben ejecutar como mínimo una (1) revolución con las rodillas del chico en una clara posición de pivot. Para un posible incremento de nivel, el hombre debe mantener la posición de pivot (esto es cuando la parte baja de las nalgas no están por encima de la parte superior de la rodilla de la pierna que está soportando el pivot) La chica simultáneamente debe patinar en un filo limpio.

Observaciones:

a) Elevaciones

En la categoría Senior, si se realizan 2 elevaciones del grupo 5, los Take Off deben ser de diferente naturaleza (diferente abreviatura). De no ser así, la segunda ejecución no será puntuada pero bloqueará una casilla de elevaciones.

b) Carry Lifts

- Uno de los elevados permitidos, con al menos una revolución continua del chico, puede contener un "Carry". Solo puede realizarse una elevación de este tipo. Si se realiza un segundo elevado de este tipo, no recibirá nivel y bloqueará una casilla de elevaciones.

- Elevaciones que son solo "Carries" sin rotación o sólo con media (1/2) rotación del chico están permitidas en el despegue o bajada. Los agarres en los "Carries" no están restringidos: portar al compañero sobre la espalda, los hombros o las rodillas es posible en este tipo de movimientos. No cuentan en el total de los elevados completos y serán considerados en el componente de Transiciones. No tienen valor como elemento.

c) Twist Lift

El número de rotaciones en el aire no está limitado en cada categoría. El despegue puede ser desde Lutz, Flip, Toe loop o Axel por parte de la chica.

d) Saltos

Todos los saltos ejecutados con más de 2 revoluciones (doble Axel y todos los triples y cuádruples) deben ser de diferente naturaleza (diferente nombre), de todos modos en las combinaciones de saltos o en las secuencias se pueden incluir dos saltos con el mismo nombre.

- 1) Rotación completa: los signos que indican que un salto es "quarter", "underrotated" o "downgraded", indican un error.
- 2) Para elementos indicados con signo "<", "e", "v", el porcentaje de su valor es cogido del Valor Base, sino del valor Base reducido. El signo "q" sólo se verá reflejado en el GOE pero no en el valor base del elemento.
- 3) En las combinaciones de saltos /secuencias de saltos, cuando se aplica el GOE con el valor numérico del salto de mayor dificultad, los signos "<", "e", "v" se tendrán en consideración. (ejemplo; 3T con Valor Base 4.2 es considerado más difícil que 3Lo< con Valor Base reducido 3.92).
- 4) El punto anterior no tiene relación con el signo "+Rep", que lleva un 70% del Valor Base del salto. En este caso, el GOE se establece como porcentaje del Valor Base original ya que el signo "+Rep" no tiene relación con la calidad de la ejecución.

Las combinaciones de saltos:

La combinación de saltos puede tener dos (2) o tres (3) saltos.

El elemento seguirá siendo una combinación de saltos incluso cuando haya dos treses entre medio con un apoyo del pie libre (sin cambiar el peso del cuerpo). En el caso de que se realice un cambio del peso del cuerpo, el panel técnico nombrará el primer salto + SEQUENCE, omitiendo la segunda parte de la misma.

Una combinación de saltos puede consistir del mismo o diferente salto sencillo, doble, triple o cuádruple.

Solo puede haber un máximo de una (1) combinación o secuencia de saltos.

Si el primer salto de una combinación se falla y se convierte en un elemento "no listado", la unidad será todavía considerada como combinación.

Las secuencias de saltos:

Una secuencia de saltos sólo podrá estar compuesto por 2 saltos y el segundo sólo puede ser de tipo Axel. Una secuencia consiste en 2 saltos de cualquier número de revoluciones, empezando con cualquier salto, inmediatamente seguido de un salto tipo Axel, desde un filo directo desde la curva de salida del primer salto a la curva del filo del salto tipo Axel.

e) Observaciones:

En combinaciones de Saltos/Secuencias, el Medio-Loop, será considerado como un salto de la lista de elementos técnicos y recibirá el nombre y el valor del single Euler (1Eu) por lo tanto una combinación tipo Axel simple + medio Loop + doble Salchow o doble Flip pasará a nombrarse 1A+1Eu+2S o 2F_y se considerará una combinación de tres saltos, sólo en el caso de que se produzca un cambio de pie, por ejemplo Axel simple + medio Loop + doble Toe Loop el elemento se nombraría 1A+2T+SEQ.

En el caso de número no igual de revoluciones en el aire por parte de alguno de los dos miembros de la pareja, el salto que se nombrará será el que tenga menor número de revoluciones.

f) Piruetas.

Las piruetas deben tener un número mínimo de vueltas: Solo Spin Combination pirueta en pareja, diez (10) para la pirueta combinada y ocho (8) para la pirueta en pareja combinada. La falta de vueltas será reflejada por los jueces en sus puntuaciones.

Sin embargo una pirueta con menos de 3 rotaciones será considerada como un movimiento de patinaje y no como una pirueta.

El número mínimo de vueltas requerido en una posición es de dos (2) para que esta se tenga en cuenta. El cambio de pie debe estar precedido y seguido de 3 vueltas en cada uno de los dos pies.

En la pirueta combinada en parejas debe haber como mínimo un cambio de pie por cada una de los miembros de la pareja que no es obligatorio que sea ejecutado en el mismo momento.

La pirueta combinada en pareja debe incluir como mínimo de dos posiciones básicas diferentes (con 2 rotaciones) por cada uno de los miembros de la pareja.

En la Pirueta en Paralelo, el cambio de pie es opcional.

g) Espiral de la Muerte.

En la posición final en la que la chica está ejecutando la posición requerida, tanto el hombre como la mujer deben ejecutar como mínimo una (1) revolución con las rodillas del chico en una clara posición de pivot. Para un posible incremento de nivel, el hombre debe mantener la posición de pivot (esto es cuando la parte baja de las nalgas no están por encima de la parte superior de la rodilla de la pierna que está soportando el pivot) La chica simultáneamente debe patinar en un filo limpio con su cabeza y cuerpo lo más cerca posible a la superficie del hielo, aunque ella no puede tocar el hielo con la cabeza ni asistirse con la mano, el brazo o parte del cuerpo.

Las variaciones del brazo de agarre y /o de posiciones de pivot/canadiense, son posibles.

En la categoría Senior la espiral de la muerte que se haga en el programa libre deberá ser diferente a la ejecutada en el programa corto.

h) Secuencia Coreográfica.

Sólo en la categoría de Parejas Júnior y Sénior:

La secuencia coreográfica estará formada de cualquier tipo de movimientos como pasos, giros (excepto twizzels), ángeles, águilas, Ina Bauers, saltos con un máximo de 2 rotaciones, piruetas (de menos de 3 rotaciones), pequeños elevados, etc. El patrón de la secuencia no está restringido, pero deberá ser fácilmente visible. El panel técnico identifica la secuencia coreográfica que comienza con el primer movimiento y que termina con la preparación del siguiente elemento (si la secuencia coreográfica no es el último elemento del programa). Tiene un valor base y será evaluada por los Jueces con el GOE solamente.

En el caso de que dentro de la secuencia coreográfica se realice un salto de tres rotaciones o una pirueta de más de tres vueltas, ese elemento sí será nombrado, ocupará una casilla de elemento técnico y la secuencia acabará en ese momento.

Regla 8. Duración de los programas Libres

Duración de los Programas Libres:

El tiempo debe reconocerse desde el momento en que un patinador empieza a moverse o a patinar, hasta que ambos se detienen completamente (Regla ISU 502)

Para todas las categorías

- a) A la pareja se le permite finalizar el programa libre dentro de diez (10) segundos más o menos del tiempo requerido en todas las categorías.
- b) Por cada 5 segundos que falten o excedan habrá una deducción (regla ISU 353 párrafo 1.n)
- c) Los cronometradores, deben informar al juez árbitro.
- d) Si la duración del programa son treinta (30) segundos o más por debajo del tiempo requerido, no se otorgará puntuación.
- e) Estas deducciones no son aplicables bajo la regla 515, párrafos 6 y 7.

Regla 9. Definición de los trajes de competición

- a) Durante las competiciones, los trajes de los patinadores deberán ser sencillos, dignos y apropiados para una competición deportiva. El traje puede reflejar el carácter de la música.
- b) Las mujeres podrán llevar falda, pantalón, mono o mallas.
- c) Los hombres deberán llevar pantalones.
- d) No se autorizan accesorios o complementos.
- e) Los trajes no reglamentarios deberán ser penalizados por los jueces, haciéndoles la correspondiente deducción

Regla 10. Calentamientos

Los periodos de calentamiento deben permitirse a todos los patinadores. Las duraciones de cada calentamiento son:

1. Los grupos tendrán un máximo de cuatro (4) parejas en cada grupo. En casos excepcionales se considerará la posibilidad de siete (7) parejas como máximo.
2. El calentamiento debe ser inmediatamente anterior a la competición de patinaje de los patinadores en ese grupo. En caso de interrupción de la competición, debido a circunstancias no previstas, de más de diez (10) minutos, los patinadores en cuestión tendrán derecho a un segundo calentamiento de la duración definida anteriormente.
3. En caso de que una o varias parejas empatadas estén incluidas en el mismo grupo, el número máximo permitido para el calentamiento al mismo tiempo puede ser rebasado en una pareja. No obstante, si el número máximo permitido es rebasado por dos o más parejas, el grupo en cuestión se dividirá en dos subgrupos con un

calentamiento separado para cada una de ellas. Las parejas de cada sub-grupo patinan inmediatamente después del calentamiento de su sub-grupo.

Regla 11. Requisitos con el sistema de puntuación

El sistema de puntuaciones oficial en España será el sistema de puntuaciones de la ISU para todas las categorías

Deberá haber un panel técnico formado al menos por un Técnico Controlador y un Técnico Especialista. En competiciones Nacionales deberá haber además un Asistente de Técnico Especialista, un Datta y Replay Operator.

Se contará con un panel de Jueces más un Juez Árbitro.

Será necesario un equipo de personas que instalen todo el equipo informático antes de la competición y lo recojan después de ella, además de que permanezcan por si ocurriera algún problema durante el transcurso de ella. La RFEDH nombrará en las competiciones nacionales a una persona que se encargue de introducir todos los programas de competición de los patinadores y los datos de la competición en el equipo informático.

El comité de jueces y árbitros de la RFEDH nombrará en las competiciones nacionales a dos personas que realizarán la labor de Cutter y Replay Operator durante la competición.

NOMBRE	NOMBRE EN INGLES	ABREVIATURA
ELEVACIONES	LIFTS	
Elevación grupo 1	Lift group 1	1Li
Elevación grupo 2	Lift group 2	2Li
Elevación grupo 3	Lift group 3	3Li
Elevación grupo 4	Lift group 4	4Li
Elevación grupo 5 Toe Lasso	Lift group 5 Toe Lasso	5TLi
Elevación grupo 5 Step Lasso	Lift group 5 Step Lasso	5SLi
Elevación grupo 5 Axel Lasso	Lift group 5 Axel Lasso	5ALi
Elevación grupo 5 Reverse Lasso	Lift group 5 Reverse Lasso	5RLi
Elevación grupo 5 Backward Lasso	Lift group 5 Backward Lasso	5BLi
TWIST		
Lutz/Flip/ToeLoop/Axel		
Simple	Single	1Tw
Doble	Double	2Tw
Triple	Triple	3Tw
Cuadruple	Quadruple	4Tw
SALTOS LANZADOS	THROW JUMPS	
Simple Toe Loop lanzado	Throw Single Toe Loop	1TTh
Simple Salchow lanzado	Throw Single Salchow	1STh
Simple Loop lanzado	Throw Single Loop	1LoTh
Simple Flip lanzado	Throw Single Flip	1FTh
Simple Lutz lanzado	Throw Single Lutz	1LzTh
Simple Axel lanzado	Throw Single Axel	1ATh
Dobles, triples y cuádruples se modifica el número por 2, 3 ó 4		
ESPIRAL DE LA MUERTE	DEATH SPIRAL	
Interior adelante	Forward inside	FiDs
Interior atrás	Backward inside	BiDs
Exterior adelante	Forward outside	FoDs
Exterior atrás	Backward outside	BoDs
PIRUETA EN PAREJA	PAIR SPIN	
Piruetta en Pareja	Pair Spin	PSp
Piruetta Combinada en Pareja	Pair Combination Spin	PCoSp

Regla 12. Test y medallas

TEST BASIC NOVICE

El programa largo de la categoría Parejas Basic Novice de la temporada en curso

MEDALLA DE BRONCE

El programa corto de la categoría Parejas Novice Advanced de la temporada en curso.

MEDALLA DE PLATA

El programa corto de la Categoría Júnior ISU de la temporada en curso

MEDALLA DE PRE-ORO

El programa corto de la Categoría Sénior ISU de la temporada en curso

MEDALLA DE ORO

Pendiente decisión

MEDALLA DE PLATINO

Pendiente decisión

MEDALLA MASTER

Pendiente decisión

ANEXO 3º

REGLAMENTO TÉCNICO DE PAREJAS DE DANZA

Las categorías ISU y Novice se registrarán siempre por sus respectivas normas del ISU Constitution, ISU Special Regulations & Technical Rules para singles, pairs & Ice Dance y las comunicaciones ISU que lo vayan actualizando. Estas normas y sus cambios prevalecerán siempre por encima de lo escrito en este reglamento.

Regla 1. LA DANZA SOBRE HIELO CONSISTE EN:

a) Pattern Dance. Danzas obligatorias que incluyen el patinaje de patrones prescritos a una música, ritmo y tempo. Sus descripciones, gráficos y diagramas están incluidos en el ISU Handbook Ice Dance 2003 y en el ISU Handbook for Ice Dance Officials Pattern Dances 2018.

1. Fourteenstep	2. Foxtrot	3. Rocker Foxtrot
4. Tea Time Foxtrot	5. Swing Dance	6. Dutch Waltz
7. Willow Waltz	8. European Waltz	9. American Waltz
10. Westminster Waltz	11. Viennese Waltz	12. Austrian Waltz
13. Starlight Waltz	14. Ravensburger Waltz	15. Golden Waltz
16. Killian	17. Mapple Leaf March	18. Yankee Polka
19. Quickstep	20. Finnpstep	21. Paso Doble
22. Rhumba	23. Rhumba D'amour	24. Cha Cha Congelado
25. Silver Samba	26. Tango Fiesta	27. Tango Canasta
28. Tango	29. Argentine Tango	30. Tango Romántica
31. Rhythm Blues	32. Blues	33. Midnight Blues

Cada Pattern Dance debe ser patinada por la pareja sola en el hielo de la siguiente manera, sino está reestablecido por el Comité Técnico de Danza mediante un Comunicado de la ISU:

- Para dos (2) secuencias de la danza:

Swing dance	Austrian Waltz	Silver Samba
Dutch Waltz	Golden Waltz	Argentina Tango
Willow Waltz	Yankee Polka	Tango
European Waltz	Finnpstep	Tango Romántica
American Waltz	Cha Cha Congelado	Midnight Blues
Starlight Waltz		
Ravensburger Waltz		
Westminster Waltz		

- Para tres (3) secuencias de la danza:

Tango Fiesta
Tango Canasta
Viennese Waltz
Rhythm Blues
Blues
Paso Doble

- Para cuatro (4) secuencias de la danza:

Fourteenstep
Foxtrot
Rocker Foxtrot
Quickstep
Rhumba

- Para seis (6) secuencias de la danza:

Killian

- El número de secuencias puede variar por temporada y será anunciado mediante un Comunicado cuando así sea:

Rhumba D'Amour
Maple Leaf March
Tea Time Foxtrot

b) (Rhythm Dance) es una danza con elementos obligatorios cuya ejecución debe ajustarse a un ritmo y/o tema designado anualmente por el Comité Técnico de Danza de la ISU.

c) Danza Libre (Free Dance) es una danza compuesta de elementos libres a elección de la pareja, con unas limitaciones comunicadas por la ISU anualmente, dentro de un tiempo de música específico y con libre elección de la misma.

Regla 2. CATEGORÍAS NIVEL B

Las categorías de Nivel B sólo competirán ejecutando los dos Pattern Dance determinados para cada una de las categorías en la Normativa de competición de la temporada en curso 2021-2022.

Entrenamientos Oficiales.

Cada pareja patinará el primer pattern dance con su propia música y posteriormente cada pareja patinará el segundo pattern dance con su música.

Niveles:

En los Pattern Dances no habrá key Points, y sólo se evaluará hasta Nivel 1.

Características de niveles para Basic Novice Pattern Dances:

Basic Level	Level 1
50% del Pattern Dance completado correctamente por los dos componentes de la pareja	75% del Pattern Dance completado correctamente por los dos componentes de la pareja

Los componentes valorados para los Pattern Dances Serán: Skating Skills / Performance / Timing

Serán los jueces los que evaluarán con los GOE.

El factor de los Componentes será 0,7. Si Realizan 2 Pattern Dance, la puntuación total para cada danza se multiplicará por el factor 0,5 según Rule 353, párrafo 1.b.

Calentamiento: 3 minutos de calentamiento, máximo 6 parejas. Los primeros 30 segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6º tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

2.1 BENJAMÍN B

2.1.1 PATTERN DANCES

Rhythm Blues (3 secuencias)
Dutch Waltz (2 secuencias)

2.2 ALEVÍN B

2.2.1 PATTERN DANCES

Canasta Tango (3 secuencias)
Swing Dance (2 secuencias)

2.3 INFANTIL B

2.3.1 PATTERN DANCES

Fiesta Tango (3 secuencias)
Golden Skaters Waltz (3 secuencias)

2.4 JUVENIL B

2.4.1 PATTERN DANCES

Fourteenstep (3 secuencias)
European Waltz (2 secuencias)

2.5. ADULTOS B +19 y ADULTOS B +28

2.5.1 PATTERN DANCES

Foxtrot (4 secuencias)
Willow Waltz (2 secuencias)

Regla 3. CATEGORÍAS NIVEL A

3.1. BASIC NOVICE A:

3.1.1 PATTERN DANCE

Se patinarán sólo dos (2) Pattern Dances del grupo definido por la ISU para la categoría Basic Novice ISU para la temporada en curso:

Grupo 1: Swing Dance, Willow Waltz, y Tango Fiesta
Grupo 2: Fourteenstep, Willow Waltz y Tango Canasta
Grupo 3: Foxtrot, Dutch Waltz y Rhythm Blues

- Temporada 2021/22: Grupo 3

Se determinará en la normativa de competición de cada temporada qué dos pattern Dances se escogen para la categoría.

Temporada 2021/22:

Dutch Waltz: Música-Waltz 3/4; Tempo (el mismo que el "European Waltz") 45 measures of 3 beats (135 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 sequences a patinar.

Rhythm Blues: Música-Blues 4/4; Tempo 22 measures of 4 beats (88 beats por minuto más o menos 2 beats por minuto); Set Pattern; 3 sequences a patinar.

Música de calentamiento:

3 minutos de calentamiento, máximo 6 parejas. Los primeros 30 segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6º tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

Dutch Waltz- el 6º (ultimo) tono del European Waltz ISU Ice Dance Music

Rythm Blues- el 6º (ultimo) tono del Blues ISU Ice Dance Music

Entrenamientos Oficiales.

Cada pareja patinará el primer pattern dance con su propia música y posteriormente cada pareja patinará el segundo pattern dance con su música.

Niveles:

En los Pattern Dances no habrá key Points, y sólo se evaluará hasta Nivel 1.

Características de niveles para Basic Novice Pattern Dances:

Basic Level	Level 1
50% del Pattern Dance completado correctamente por los dos componentes de la pareja	75% del Pattern Dance completado correctamente por los dos componentes de la pareja

Los componentes valorados para los Pattern Dances Serán: Skating Skills / Performance / Timing
Serán los jueces los que evaluarán con los GOE.

El factor de los Componentes será 0,7. Si Realizan 2 Pattern Dance, la puntuación total para cada danza se multiplicará por el factor 0,5 según Rule 353, párrafo 1.b.

3.1.2 FREE DANCE

Duración del programa: 2 min. +/- 10 seg.

Una Free Dance bien equilibrada debe contener:

- Una (1) pirueta o pirueta combinada
- Un (1) set de twizzles sincronizados (Variación Danza Libre) Por lo menos 2 twizzles por cada uno de los patinadores con un mínimo de 2 y un máximo de 4 pasos entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso del cuerpo mientras se está en dos pies entre twizzles se considerará como un paso). La pareja debe estar en contacto en algún momento entre el primer y segundo twizzle.
- Dos (2) elementos coreográficos: Uno (1) debe ser pasos coreográficos y Uno(1) escogido entre
 - Elevación coreográfica
 - Movimiento rotacional coreográfico
 - Twizzles coreográficos
 - Movimiento deslizante coreográfico (sliding movement)

Para Basic Novice e Intermediate Novice, si no se realiza una secuencia de pasos coreográficos dentro de los dos primeros elementos coreográficos, el segundo elemento coreográfico realizado, se identifica, pero no debe confirmarse (sin valor). La secuencia de pasos realizada como un elemento coreográfico posterior, no se identificará.

Nota: La descripción de los elementos coreográficos está en el Comunicado **2374**.

Niveles:

En todos los elementos requeridos, excepto los movimientos coreográficos, Level 1 es el máximo nivel para Basic Novice.

Los Componentes valorados serán: skating skills / performance / Interpretation

El factor de los programas será del 1.0

El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 5 parejas.

3.2. INTERMEDIATE NOVICE A:

3.2.1. PATTERN DANCE

Se patinarán los dos (2) Pattern Dances de uno de los grupos definidos por la ISU para las categorías Intermediate Novice ISU para la temporada en curso:

Se determinará en la normativa de competición de cada temporada qué grupo y dos pattern Dances se escogen para la categoría.

Grupo 1: Rocker Foxtrot y American Waltz

Grupo 2: Fourteenstep y Tango

Grupo 3: Foxtrot y European Waltz

Grupo 4: killian y Starlight Waltz

- Temporada 2021/22: Grupo 3 y Grupo 4

Foxtrot- Música-Foxtrot 4/4; Tempo-25 measures de 4 beats por (100 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 secuencias a ser patinadas.

European Waltz- Música-Waltz 3/4; Tempo-45 measures de 3 beats por minuto (135 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 secuencias a ser patinadas.

Música de calentamiento:

3 minutos de calentamiento, máximo 6 parejas. Los primeros 30 segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6º tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

Foxtrot-el 6º (último) tono del Foxtrot ISU Ice Dance Music

European Waltz- el 6º (último) tono del European Waltz ISU Ice Dance Music

Niveles:

Para los Pattern dances, habrá 1 Key Point establecido y será evaluado hasta **Nivel 2**.

Los jueces evalúan el pattern dance con el GOE.

Basic Level	Nivel 1	Nivel 2
50% del Pattern Dance completado por los dos Componentes de la pareja	75% del Pattern Dance completado por los dos componentes de la pareja	1 Key Point ejecutado correctamente

Key Points detallados en el ISU Communication 2374, página 5.

Los **Componentes de Programa** valorados serán: Skating Skill / Performance / Timing

El factor de los Componentes es 0,7.

Para eventos con 2 pattern dances, el total de la puntuación para cada danza será multiplicado por el factor 0,75.

3.2.2. FREE DANCE

Se aplicará la regla 710 (incluido que la música puede ser cantada)

Duración del programa: 2 min.30seg. +/- 10 seg.

Un Programa Libre bien equilibrado debe contener:

- Elevaciones de danza: No más de 1 (un) Tipo de Short lift (máx. 7 seg.)
- Una (1) Pirueta o Pirueta Combinada
- Una (1) combinación de Set of twizzles sincronizados. Por lo menos 2 twizzles por cada uno de los patinadores con un mínimo de 2 y un máximo de 4 pasos entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso del cuerpo mientras se está en dos pies entre twizzles se considerará como un paso). La pareja debe estar en contacto en algún momento entre el primer y segundo twizzle.
- Dos (2) Elemento coreográficos: Uno (1) que debe ser secuencia de pasos coreográficos y Uno (1) escogido entre:
 - Elevación coreográfica
 - Movimiento coreográfico rotacional
 - Twizzles coreográficos
 - Movimiento coreográfico deslizante

Nota: La descripción de todos los movimientos coreográficos está incluido en el Comunicado 2374.

Niveles:

En todos los elementos requeridos (excepto los Elementos coreográficos), el máximo nivel que se puede obtener es **Nivel 2**, en Intermediate Novice. Sólo features hasta nivel 2 serán contados. Todos los features extra ejecutados por la pareja serán ignorados por el Panel Técnico.

Los **Componentes de Programa** valorados serán: Skating Skill / Performance / Interpretación

El factor de los Componentes de programa será 1.0.

El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 5 parejas.

3.3. JUNIOR A Y SENIOR A

3.3.1. PATTERN DANCE (regla 711)

Se patinarán las siguientes dos (2) Pattern dances:

- Temporada 2021/22: **Westminster Waltz** y **Blues**

Westminster Waltz: Music-Waltz 3/4; Tempo 54 measures de 3 betas (162 beats por minuto) más o menos 3 bets por minuto; Set Pattern opcional; 2 secuencias a ser patinadas; 4 secciones pasos 1-10 & 11-22

Blues: music- Blues 4/4; Tempo 22 measures de 4 beats (88 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Pattern Opcional; 3 secuencias a ser patinadas.

Calentamiento:

3 minutos de calentamiento, máximo 6 parejas. Los primeros 30segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6º tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

Westminster Waltz: 6º último tono del Westminster Waltz ISU Ice Dance Music

Blues: 6º último tono del Blues ISU Ice Dance Music

Quickstep: 6º último tono del Quickstep ISU Ice Dance Music

Niveles:

Para los Pattern dances, habrá 2 key points descritos, y serán evaluados hasta **Nivel 3**. Los jueces evaluarán los pattern Dances con el GOE.

Características para Niveles para Novice Pattern Dances:

Basic Level	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
50% del Pattern Dance completado por los dos Componentes de la pareja	75% del Pattern Dance completado por los dos componentes de la pareja	1 Key Point ejecutado correctamente	2 Key Point ejecutado correctamente

Key points especificados en el ISU Communication 2374, página 6 (Novice Advanced).

Los componentes de Programa valorados serán: Skating Skill / Performance / Interpretation / Timing

El factor de los Componentes es 0.7

Para eventos con 2 (dos) Pattern Dances, el total de puntos para cada danza será multiplicado por el factor 1.0.

3.3.2. FREE DANCE: _corresponderá a los elementos de la Categoría Advanced Novice (Comunicado 2374). La música es de libre elección de la pareja, y la música cantada está permitida.

Duración del programa: 3 min. +/- 10 seg.

Una free dance bien equilibrada debe contener:

- Elevaciones de danza: No más de 1 (un) Tipo de Short lift (máx. 7 seg.)
- Una (1) Pirueta o Pirueta Combinada
- Una (1) Secuencia de pasos en línea recta (Midline o Diagonal) en Hold o Una secuencia de pasos en curva (circular o serpentina) en Hold (Style B)
- Una (1) combinación de Set of twizzles sincronizados (variación Danza Libre) Por lo menos 2 twizzles por cada uno de los patinadores con un mínimo de 2 y un máximo de 4 pasos entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso del cuerpo mientras se está en dos pies entre twizzles se considerará como un paso). La pareja debe estar en contacto en algún momento entre el primer y segundo twizzle.
- Dos (2) Elemento coreográficos escogido entre:
 - Elevación coreográfica
 - Movimiento coreográfico rotacional
 - Twizzles coreográficos
 - Movimiento coreográfico deslizante
 - Pasos coreográficos

Especificaciones de Secuencia de Pasos Style B 2021/22:

Retroresion: 1 permitida- no puede exceder de 2 medidas de música.

No se permiten: Paradas, Loops, agarre de mano a mano con brazos totalmente extendidos, separación de más de 2 brazos de distancia y/o más de 5 segundos.

El pattern de la secuencia de pasos (Style B) debe mantener la integridad de las formas básicas del pattern escogido.

Nota: La descripción de todos los movimientos coreográficos está incluido en el Comunicado **2374**.

Niveles:

En todos los elementos requeridos (excepto los Elementos coreográficos), el máximo nivel que se puede obtener es **Nivel 3**, en Novice Advanced. Sólo features hasta nivel 3 serán contados. Todos los features extra ejecutados por la pareja serán ignorados por el Panel Técnico.

Los **Componentes de Programa** valorados son: Skating Skill / Transitions / Performance / Interpretation

El factor de los Componentes de programa será 1.0.

El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 5 parejas.

Regla 4. CATEGORÍAS NIVEL ISU

4.1. BASIC NOVICE ISU:

4.1.1 PATTERN DANCE

Se patinarán dos (2) Pattern Dances:

- Grupo 1: Swing Dance, Willow Waltz, y Tango Fiesta
- Grupo 2: Fourteenstep, Willow Waltz y Tango Canasta
- Grupo 3: Foxtrot, Dutch Waltz y Rhythm Blues

- Temporada 2021/22: Grupo 3

Temporada 2021/22:

Foxtrot: Música 4/4; Tempo-25 measures of 4 beats (100 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 sequences a patinar.

Dutch Waltz: Música-Waltz 3/4; Tempo (el mismo que el "European Waltz") 45 measures of 3 beats (135 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 sequences a patinar.

Rhythm Blues: Música-Blues 4/4; Tempo 22 measures of 4 beats (88 beats por minuto más o menos 2 beats por minuto); Set Pattern; 3 sequences a patinar.

Antes del inicio de los entrenamientos oficiales, el referee de la competición de danza sorteará las dos danzas que se patinarían.

Música de calentamiento:

3 minutos de calentamiento, máximo 6 parejas. Los primeros 30 segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6º tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

Foxtrot- el 6º (ultimo) tono del Foxtrot ISU Ice Dance Music
 Dutch Waltz- el 6º (ultimo) tono del European Waltz ISU Ice Dance Music
 Rythm Blues- el 6º (ultimo) tono del Blues ISU Ice Dance Music

Entrenamientos Oficiales.

Cada pareja patinará el primer pattern dance con su propia música y posteriormente cada pareja patinará el segundo pattern dance con su música.

Niveles:

En los Pattern Dances no habrá key Points, y sólo se evaluará hasta Nivel 1.

Características de niveles para Basic Novice Pattern Dances:

Basic Level	Level 1
50% del Pattern Dance completado correctamente por los dos componentes de la pareja	75% del Pattern Dance completado correctamente por los dos componentes de la pareja

Los componentes valorados para los Pattern Dances Serán: Skating Skills / Performance / Timing

serán los jueces los que evaluarán con los GOE.

El factor de los Componentes será 0,7. Si Realizan 2 Pattern Dance, la puntuación total para cada danza se multiplicará por el factor 0,5 según Rule 353, párrafo 1.b.

4.1.2 FREE DANCE

Duración del programa: 2 min. +/- 10 seg.

Una Free Dance bien equilibrada debe contener:

- Una (1) pirueta o pirueta combinada
- Un (1) set de twizzles sincronizados (Variación Danza Libre) Por lo menos 2 twizzles por cada uno de los patinadores con un mínimo de 2 y un máximo de 4 pasos entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso del cuerpo mientras se está en dos pies entre twizzles se considerará como un paso). La pareja debe estar en contacto en algún momento entre el primer y segundo twizzle.
- Dos (2) elementos coreográficos: Uno (1) debe ser pasos coreográficos y Uno(1) escogido entre
 - Elevación coreográfica
 - Movimiento rotacional coreográfico
 - Twizzles coreográficos
 - Movimiento deslizante coreográfico (sliding movement)

Para Basic Novice e Intermediate Novice, si no se realiza una secuencia de pasos coreográficos dentro de los dos primeros elementos coreográficos, el segundo elemento coreográfico realizado, se identifica, pero no debe confirmarse (sin valor). La secuencia de pasos realizada como un elemento coreográfico posterior, no se identificará.

Nota: La descripción de los elementos coreográficos está en el Comunicado **2374**.

Niveles:

En todos los elementos requeridos, excepto los movimientos coreográficos, Level 1 es el máximo nivel para Basic Novice.

Los Componentes valorados serán: skating skills / performance / Interpretation

El factor de los programas será del 1.0

El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 5 parejas.

4.2. INTERMEDIATE NOVICE ISU:

4.2.1. PATTERN DANCE

Regla 711, párrafo 1: para competiciones internacionales Novice, la lista de los pattern dances será anunciada anualmente por el comité técnico de danza, mediante un comunicado de la ISU antes del 1 de junio, para ser efectivo a partir del 1 de julio.

Uno de los dos grupos anunciados deberá ser sorteado antes del primer entrenamiento de la competición. Cada grupo contiene 2 (dos) Pattern Dances.

Grupo 1: Rocker Foxtrot y American Waltz

Grupo 2: Fourteenstep y Tango

Grupo 3: Foxtrot y European Waltz

Grupo 4: killian y Starlight Waltz

- Temporada 2021/22: Grupo 3 y Grupo 4

Foxtrot- Música-Foxtrot 4/4; Tempo-25 measures de 4 beats por (100 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 secuencias a ser patinadas.

European Waltz- Música-Waltz 3/4; Tempo-45 measures de 3 beats por minuto (135 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 secuencias a ser patinadas.

Kilian- Música-Marcha 2/4 o 4/4; Tempo-58 measures de 2 beats por minuto o 29 measures of 4 beats por minuto (116 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 6 secuencias a ser patinadas. Pattern Opcional.

Starlight Waltz-Música-Waltz 3/4; Tempo 58 measures de 3 beats (174 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 secuencias a ser patinadas; 4 secciones Pasos 1-17 & 18-32.

Música de calentamiento:

3 minutos de calentamiento, máximo 6 parejas. Los primeros 30 segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6º tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

Foxtrot-el 6º (último) tono del Foxtrot ISU Ice Dance Music

European Waltz- el 6º (último) tono del European Waltz ISU Ice Dance Music

Kilian- el 6º (último) tono del Kilian ISU Ice Dance Music

Starlight Waltz- el 6º (último) tono del Starlight Waltz ISU Ice Dance Music

Niveles:

Para los Pattern dances, habrá 1 Key Point establecido y será evaluado hasta **Nivel 2**.
Los jueces evalúan el pattern dance con el GOE.

Basic Level	Nivel 1	Nivel 2
50% del Pattern Dance completado por los dos Componentes de la pareja	75% del Pattern Dance completado por los dos componentes de la pareja	1 Key Point ejecutado correctamente

Key Points detallados en el ISU Communication 2374, página 5.

Los **Componentes de Programa** valorados serán: Skating Skill / Performance / Timing

El factor de los Componentes es 0,7.

Para eventos con 2 pattern dances, el total de la puntuación para cada danza será multiplicado por el factor 0,75.

4.2.2. FREE DANCE

Se aplicará la regla 710 (incluido que la música puede ser cantada)

Duración del programa: 2 min.30seg. +/- 10 seg.

Un Programa Libre bien equilibrado debe contener:

- Elevaciones de danza: No más de 1 (un) Tipo de Short lift (máx. 7 seg.)
- Una (1) Pirueta o Pirueta Combinada
- Una (1) combinación de Set of twizzles sincronizados. Por lo menos 2 twizzles por cada uno de los patinadores con un mínimo de 2 y un máximo de 4 pasos entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso del cuerpo mientras se está en dos pies entre twizzles se considerará como un paso). La pareja debe estar en contacto en algún momento entre el primer y segundo twizzle.
- Dos (2) Elemento coreográficos: Uno (1) que debe ser secuencia de pasos coreográficos y Uno (1) escogido entre:
 - Elevación coreográfica
 - Movimiento coreográfico rotacional
 - Twizzles coreográficos
 - Movimiento coreográfico deslizante

Nota: La descripción de todos los movimientos coreográficos está incluido en el Comunicado 2374.

Niveles:

En todos los elementos requeridos (excepto los Elementos coreográficos), el máximo nivel que se puede obtener es **Nivel 2**, en Intermediate Novice. Sólo features hasta nivel 2 serán contados. Todos los features extra ejecutados por la pareja serán ignorados por el Panel Técnico.

Los **Componentes de Programa** valorados serán: Skating Skill / Performance / Interpretación

El factor de los Componentes de programa será 1.0.

El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 5 parejas.

4.3. NOVICE ADVANCED ISU**4.3.1. PATTERN DANCE (regla 711)**

Se patinarán las siguientes dos (2) Pattern dances:

- Temporada 2021/22: **Westminster Waltz** y **Blues**

Temporada 2021/22:

Westminster Waltz: Music-Waltz 3/4; Tempo 54 measures de 3 betas (162 beats por minuto) más o menos 3 bets por minuto; Set Pattern opcional; 2 secuencias a ser patinadas; 4 secciones pasos 1-10 & 11-22

Blues: music- Blues 4/4; Tempo 22 measures de 4 beats (88 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Pattern Opcional; 3 secuencias a ser patinadas.

Calentamiento:

3 minutos de calentamiento, máximo 6 parejas. Los primeros 30 segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6º tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

Westminster Waltz: 6º último tono del Westminster Waltz ISU Ice Dance Music

Blues: 6º último tono del Blues ISU Ice Dance Music

Niveles:

Para los Pattern dances, habrá 2 key points descritos, y serán evaluados hasta **Nivel 3**. Los jueces evaluarán los pattern Dances con el GOE.

Características para Niveles para Novice Pattern Dances:

Basic Level	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
50% del Pattern Dance completado por los dos Componentes de la pareja	75% del Pattern Dance completado por los dos componentes de la pareja	1 Key Point ejecutado correctamente	2 Key Point ejecutado correctamente

Key points especificados en el ISU Communication 2374, página 6.

Los componentes de Programa valorados serán: Skating Skill / Performance / Interpretation / Timing

El factor de los Componentes es 0.7

Para eventos con 2 (dos) Pattern Dances, el total de puntos para cada danza será multiplicado por el factor 1.0.

4.3.2. FREE DANCE (se aplica la regla 710)

Duración del programa: 3 min. +/- 10 seg.

Una free dance bien equilibrada debe contener:

- Elevaciones de danza: No más de 1 (un) Tipo de Short lift (máx. 7 seg.)
- Una (1) Pirueta o Pirueta Combinada
- Una (1) Secuencia de pasos en línea recta (Midline o Diagonal) en Hold o Una secuencia de pasos en curva (circular o serpentina) en Hold (Style B)
- Una (1) combinación de Set of twizzles sincronizados (variación Danza Libre) Por lo menos 2 twizzles por cada uno de los patinadores con un mínimo de 2 y un máximo de 4 pasos entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso del cuerpo mientras se está en dos pies entre twizzles se considerará como un paso). La pareja debe estar en contacto en algún momento entre el primer y segundo twizzle.
- Dos (2) Elemento coreográficos escogido entre:
 - Elevación coreográfica
 - Movimiento coreográfico rotacional
 - Twizzles coreográficos
 - Movimiento coreográfico deslizante
 - Pasos coreográficos

Especificaciones de Secuencia de Pasos Style B 2021/22:

Retrogresión: 1 permitida- no puede exceder de 2 medidas de música.

No se permiten: Paradas, Loops, agarre de mano a mano con brazos totalmente extendidos, separación de más de 2 brazos de distancia y/o más de 5 segundos.

El pattern de la secuencia de pasos (Style B) debe mantener la integridad de las formas básicas del pattern escogido.

Nota: La descripción de todos los movimientos coreográficos está incluido en el Comunicado **2374**.

Niveles:

En todos los elementos requeridos (excepto los Elementos coreográficos), el máximo nivel que se puede obtener es **Nivel 3**, en Novice Advanced. Sólo features hasta nivel 3 serán contados. Todos los features extra ejecutados por la pareja serán ignorados por el Panel Técnico.

Los **Componentes de Programa** que serán valorados son: Skating Skill / Transitions / Performance / Interpretation

El factor de los Componentes de programa será 1.0.
El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 5 parejas.

4.4. CATEGORÍAS JUNIOR ISU Y SENIOR ISU

4.4.1. RHYTHM DANCE (JUNIOR & SENIOR ISU) (COMMUNICATIONS N° 2371, 2393 & Technical Hand Book Additional Q & A)

Las categorías ISU se registrarán SIEMPRE por sus respectivas normas de "General & Special Regulations & Technical Rules for singles & Pairs and Ice Dance", ISU Communications & Technical Handbooks en vigor que lo vayan actualizando. **REVISAR LA WEB DE LA ISU**

Estas normas y sus cambios prevalecerán siempre por encima de lo escrito en este Reglamento.

4.4.1.1. JUNIOR ISU:

Duración del programa: 2min. 50seg. +/- seg.

Ritmos: Músicas callejeras: Por lo menos dos ritmos de músicas diferentes de los siguientes ejemplos: Hip hop, Disco, swing, krump, popping, funk, etc., jazz, reggae (reggaetón) and blues.

Nota: Para cumplir con los valores éticos del deporte, ninguna música escogida para competiciones de danza puede incluir letra agresiva/ofensiva.

Junior: Pattern Dance Element, Blues-Puede ser patinado con cualquiera de los ritmos anunciados.

Pattern Dance: Blues, rango 86-90 beats por minuto

El tempo de la música a lo largo del Pattern Dance debe ser constante y acorde al tempo requerido y carácter del ritmo escogido.

Elementos:

- Pattern Dance: 2 secciones de Blues los dos patinados uno seguido del otro, o separados. Step #1 de cada secuencia debe ser patinado en el lado opuesto del otro. La primera secuencia del Blues (1BL) debe ser patinada en el lado de los jueces.

1BL: Steps #1-17

2BL: Steps #1-17

Nota: Excluyendo los key points, la variación de Hold está permitida

- Una (1) elevación corta de máximo 7 segundos
- Una (1) secuencia de pasos cogidos, o sin tocarse, o combinación de los dos (estilo B) escogidos entre: diagonal o línea media, permitiendo una parada de hasta 5 seg., retroceso NO permitido. NO se permiten los loops. El agarre Mano a Mano NO se permiten con los brazos totalmente extendidos. Separaciones permitidas con una distancia máxima de dos brazos. Debe ser patinado en ritmo distinto que el del Pattern Dance.
- Una (1) combinación de secuencia de twizzles; al menos dos (2) twizzles para cada miembro de la pareja, la pareja NO debe estar en contacto entre los twizzles, y un máximo de un (1) paso entre twizzles. La combinación de twizzles será evaluada como una unidad, añadiendo el valor base de los twizzles de la chica y los del Chico, y añadiendo el GOE.

Key points especificados en el ISU Communication 2371, página 5.

El factor de los Componentes de programa será 0,8
Calentamiento 5 minutos y máximo 5 parejas

4.4.1.2. SENIOR ISU:

Duración programa: 2 min. 50 seg. +/- 10 seg

Ritmos: Músicas callejeras: Por lo menos dos ritmos de músicas diferentes de los siguientes ejemplos: Hip hop, Disco, swing, krump, popping, funk, etc., jazz, reggae (reggaetón) and blues.

Nota: Para cumplir con los valores éticos del deporte, ninguna música escogida para competiciones de danza puede incluir letra agresiva/ofensiva.

Senior: Pattern Dance Element, Midnight Blues-Puede ser patinado con cualquiera de los ritmos anunciados.

Pattern Dance: Midnight Blues, rango 86-96 beats por minuto

El tempo de la música a lo largo del Pattern Dance debe ser constante y acorde al tempo requerido y carácter del ritmo escogido.

El ritmo utilizado para la Step Sequence debe ser patinado en el mismo Ritmo escogido para el Pattern Dance Element (Midnight Blues). El tono escogido puede ser el mismo que para el Midnight Blues o distinto, pero debe tener el mismo tempo. El tempo a lo largo del Midnight Blues y PSt debe ser constante.

Elementos:

- Pattern Dance: 1 sección de Midnight Blues compuesta por los Steps #5-14: el Step #5 es el primer paso del Pattern Dance Element, y el Step #14 es el último paso del Pattern dance Element. Estos Steps deben ser patinados con el Step #5 en el lado opuesto del lado de los jueces.
Nota: Cruzar el eje largo en los Steps #7-8 para chica y chico no se considera una violación del Pattern.
- Una (1) elevación corta de máximo 7 segundos
- Una (1) secuencia de pasos (PSt)(estilo C)
El Pattern Dance Type Step Sequence (PSt) debe ser patinado en el mismo ritmo del Pattern Dance Element (Midnight Blues). El tono escogido debe ser el mismo del Pattern dance Element.
Duración: cualquier número exacto de frases musicales.
Pattern: empezando inmediatamente después del Midnight Blues, acabando en el eje corto en el lado opuesto del lado de los jueces.
Agarres: agarres mano a mano con los brazos totalmente extendidos no se pueden utilizar, y la pareja debe estar en contacto a lo largo de todos los pasos, incluso durante el cambio de agarres y twizzles.
No se permiten ni paradas, ni retrocesos ni loops.
- Una (1) combinación de secuencia de twizzles; al menos dos (2) twizzles para cada miembro de la pareja, la pareja NO debe estar en contacto entre los twizzles y un máximo de un (1) paso entre twizzles. La combinación de twizzles será evaluada como una unidad, añadiendo el valor base de los twizzles de la chica y los del Chico, y añadiendo el GOE.

Key points especificados en el ISU Communication 2371, página 5.

El factor de los Componentes de programa será 0,8

Calentamiento 5 minutos y máximo 5 parejas

Regla 5. DEFINICIÓN DEL PROGRAMA LIBRE

Temporada 2021-2022: Communication 2371, 2393 Technical Handbook and Q & A

Un programa libre de Danza sobre Hielo Senior y Junior bien equilibrado debe contener:

- Elevaciones de Danza
- Pirueta de Danza
- Secuencia de pasos
- Set de Twizzles sincronizados
- Elementos coreográficos

5.1. JUNIOR ISU:

Duración del programa: 3 min.30seg. +/- 10 seg.

- Elevaciones: Dos (2) tipos diferentes de elevaciones cortas (Short Lifts) o Una (1) elevación combinada
- Una (1) Pirueta danza o pirueta danza combinada
- Dos (2) secuencias de pasos en Línea recta Straight Line Step Sequence (Midline o Diagonal) o en curva (circular o serpentina):

-Una (1) cogidos estilo B. –1 Retroceso permitido, sin exceder dos medidas de la música. Separaciones permitidas, no más de dos brazos de distancia, y no puede superar los 5 segundos. No se permiten Loops. No se permite cogida mano en mano con los brazos totalmente extendidos. No se permiten paradas.

-Una (1) combinación de secuencia de pasos en un solo pie. Giros realizados simultáneamente en un pie por cada miembro de la pareja. Sin tocarse. Deben empezar con el primer giro difícil al mismo tiempo.

* NOTA: Algunas alteraciones en el dibujo escogido serán aceptadas para completar los giros requeridos. Aunque, si no se reconoce el dibujo escogido, habrá una deducción por parte de los jueces por Pattern incorrecto.

- Un (1) Set de Twizzles sincronizados (variación FD). Por lo menos dos twizzles por cada patinador, con un mínimo de dos pasos y un máximo de 4 entre el 1º y el 2º twizzle. La pareja debe estar en contacto en algún momento en los pasos de enlace del 1º y 2º twizzle,
- Dos (2) elementos Coreográficos diferentes (Choreographic Elements), escogidos entre:
 - a) Elevación de danza coreográfica (Choreographic Dance Lift) de máximo diez (10) segundos, ejecutado después de los Lifts requeridos
 - b) Movimiento Coreográfico de piroeta (Choreographic Spinning Movement) en cualquier momento del programa
 - c) Movimiento Coreografico twizzling (Choreographic Twizzling Movement), ejecutados después del set de twizzles requerido.
 - d) Movimiento Coreográfico deslizante (Choreographic Sliding movement).(en cualquier momento del programa)
 - e) Secuencia de pasos de carácter (Choreographic Character step sequence) (en cualquier momento del programa)

El factor de los Componentes de programa será 1,2
Calentamiento 5 minutos y máximo 5 parejas

5.2. SENIOR ISU

Duración del programa: 4 min.+/- 10 seg.

- Elevaciones: Tres (3) elevaciones cortas distintas (short lifts) o Una (1) elevación combinada y Una (1) elevación corta (Short Lift).
La elevación corto debe ser diferente a la utilizada en la elevación combinada.
- Una (1) Piroeta danza o piroeta danza combinada
- Dos (2) secuencias de pasos en Línea recta Straight Line Step Sequence (Midline o Diagonal) ó en curva (circular o serpentina):

-Una (1) cogidos estilo B. –1 Retroceso permitido, sin exceder dos medidas de la música. Separaciones permitidas, no más de dos brazos de distancia, y no puede superar los 5 segundos. No se permiten Loops. No se permite la cogida mano en mano con los brazos totalmente extendidos. No se permiten paradas.

-Una (1) combinación de secuencia de pasos en un solo pie. Giros realizados simultáneamente en un pie por cada miembro de la pareja. Sin tocarse. Deben empezar con el primer giro difícil al mismo tiempo.

* NOTA: Algunas alteraciones en el dibujo escogido serán aceptadas para completar los giros requeridos. Aunque, si no se reconoce el dibujo escogido, habrá una deducción por parte de los jueces por Pattern incorrecto.

- Un (1) Set de Twizzles sincronizados (variación FD). Por lo menos dos twizzles por cada patinador, con un mínimo de dos pasos y un máximo de 4 entre el 1º y el 2º twizzle. La pareja debe estar en contacto en algún momento en los pasos de enlace del 1º y 2º twizzle,
- Tres (3) elementos Coreográficos diferentes (Choreographic Elements)escogidos entre:

- a) Elevación de danza coreográfica (Choreographic Dance Lift) de máximo diez (10) segundos, ejecutado después de los Lifts requeridos
- b) Movimiento Coreográfico de pirueta (Choreographic Spinning Movement) en cualquier momento del programa
- c) Movimiento Coreográfico twizzling (Choreographic Twizzling Movement), ejecutados después del set de twizzles requerido.
- d) Movimiento Coreográfico deslizante (Choreographic Sliding movement)
- e) Secuencia de pasos de carácter ((Choreographic Character Step Sequence)

*Definición de Elementos Coreográficos en el comunicado de la ISU 2371.

El factor de los Componentes de programa será 1,2

Calentamiento 5 minutos y máximo 5 parejas

Regla 6. OBSERVACIONES DE LOS ELEMENTOS DE LOS PROGRAMAS LIBRES

- a) Las parejas disponen de plena libertad para seleccionar los elementos del programa libre. Todos los elementos estarán unidos por pasos de conexión de diferente naturaleza y por otros movimientos de patinaje libre utilizando toda la pista (los cruzados hacia delante y/o atrás no serán considerados como pasos de conexión.)
- b) Se debe prestar una atención especial a la coreografía, expresión, interpretación de la música y la complejidad de los pasos.
- c) Todos aquellos elementos que se realicen después del máximo permitido no se contabilizarán.
- d) Modificaciones de las músicas para la Free Dance: Se incluye el cambio de tiempo, **ritmo** y expresión. La música debe de tener al menos 1 cambio de tiempo/**ritmo** y expresión.

Regla 7. DURACIÓN DE LOS PROGRAMAS LIBRES

El tiempo empieza desde el momento en que los patinadores empiezan a moverse o a patinar, hasta que se detienen completamente (Regla ISU 501).

Para todas las categorías:

- a) A la pareja se le permite finalizar el programa libre dentro de diez (10) segundos más o menos del tiempo requerido en todas las categorías.
- b) Por cada 5 segundos que falten o excedan se deducirá -1 en la puntuación total.
- c) Los cronometradores, deben informar al juez árbitro.
- d) Si la duración del programa son treinta (30) segundos o más por debajo del tiempo requerido, no se otorgará puntuación.
- e) Estas deducciones no son aplicables bajo la regla 551, párrafo 4 (si un patinador no está capacitado para finalizar su programa, no se otorgarán puntuaciones). Las mismas medidas se tomaran cuando al patinador se le da la oportunidad de volver a empezar el programa completo o volver a empezar desde el punto de interrupción y una vez más se ve incapacitado de finalizarlo).

Regla 8. DEFINICIÓN DE LOS TRAJES DE COMPETICIÓN

- a) Durante las competiciones, los trajes de los patinadores deberán ser sencillos, dignos y apropiados para una competición deportiva. El traje puede reflejar el carácter de la música. Los trajes no reglamentarios deberán ser penalizados por los jueces, haciendo la correspondiente deducción. Rule 501, párrafo 1.
- b) Las mujeres pueden vestir falda que cubra todo el contorno de la cintura, y también pueden llevar pantalones. La norma de excesiva desnudez se aplicará tanto para la mujer como para el hombre. (Comunicado 2371)
- c) Los hombres deberán llevar pantalones.
- d) No se autorizan accesorios o complementos

RHYTHMN DANCE

El párrafo 1 de la Regla 501 se aplica con la siguiente aclaración para la "excesiva desnudez"

El traje para la Rhythm dance deberá de ser digno y cubrir por lo menos el 40% de la parte superior del cuerpo de las mujeres.

Regla 9. CALENTAMIENTOS

CATEGORÍAS NOVICE Y JUNIOR A (communication 2374)

Las duraciones de cada calentamiento para categorías NOVICE son:

Pattern Dance: 3 minutos, máximo 6 parejas. 30 segundos sin música, seguidos de 2 minutos 30 segundos del 6º último tono de las músicas seleccionadas por la ISU, correspondientes a los Pattern Dance de la temporada en el orden establecido (según norma ISU 2313).

Las Categorías que realicen Pattern Dance, dispondrán de su propio calentamiento independiente.

Si se realizan dos (2) Pattern Dances, se sorteará el orden de salida del primer Pattern Dance y para la segunda Pattern dance, la segunda mitad de la lista de orden de salida del primer pattern dance patinarán primero, siguiendo el mismo orden danza. Se realizaran dos (2) calentamientos, uno para cada una de las Pattern Dance.

Danza Libre (Free Dance): 3 minutos

Los grupos tendrán un máximo de cinco (5) parejas en cada grupo. En casos excepcionales se considerará la posibilidad de seis (6) parejas como máximo.

El calentamiento debe ser inmediatamente anterior a la competición de patinaje de las parejas en ese grupo.

En caso de interrupción de la competición, debido a circunstancias no prevista, de más de diez (10) minutos, los patinadores que se encuentren involucrados, tendrán derecho a un segundo calentamiento de la duración definida anteriormente.

En caso de empate entre una o varias parejas en el mismo grupo, el número máximo

permitido para el calentamiento al mismo tiempo puede ser rebasado en una pareja. No obstante, si el número máximo permitido es rebasado por dos o más parejas, el grupo en cuestión se dividirá en dos subgrupos con un calentamiento separado para cada una de ellas. Las parejas de cada sub-grupo patinan inmediatamente después del calentamiento de su sub-grupo.

Regla 10. REQUISITOS CON EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El sistema de puntuaciones oficial en España será como el de la ISU para todas las categorías.

Deberá haber un panel técnico formado, al menos, por un Técnico Controlador y un Técnico Especialista, Datta y Replay Operator.

En competiciones Nacionales deberá contarse además, con un Asistente de Técnico Especialista.

Regla 11. REQUISITOS DE LOS ENTRENADORES

Deberán enviar los Planned Program y los datos de la música que van a interpretar.

Los programas deberán estar escritos con las **abreviaturas** que dictamina la ISU y que se nombrarán a continuación:

NOMBRE	NOMBRE EN INGLES	ABREVIATURA
PIRUETAS DE DANZA		
Piruetas	Spin	Sp
Piruetas Combinadas	Combination Spin	CoSp
ELEVACIONES		
LIFTS		
Elevación estática	Stationary Lift	StaLi
Elevación en línea recta	Straight line Lift	SILi
Elevación curva	Curve Line Lift	CuLi
Elevación rotacional	Rotational Lift	RoLi
TWIZZELS		
TWIZZELS		
Secuencia de Twizzels	Set of Twizzels	SqTw
Secuencia de Twizzles sincronizados	Combination Set of Synchronized twizzles	SyTwM
SECUENCIA DE PASOS		
STEPS SEQUENCES		
Pasos Pattern Dance	Pattern Dance Type Step Seq	PSt
Media línea cogidos	Midline in Hold	MiSt
Diagonal cogidos	Diagonal in Hold	DiSt
Media línea sin cogerse	Not Touching Midline	NtMiSt
Circular	Circular	CiSt
Serpentina	Serpentine	SeSt
Secuencia de pasos en un pie	One foot Step Sequence	OFSt
ELEMENTOS COREOGRAFICOS		
Elevado Coreográfico	Choreographic Lift	ChLi
Movimiento de pirueta Coreográfico	Choreographic Spin Movement	ChSp
Movimiento coreográfico deslizante	Choreographic sliding Movement	ChSl
Secuencia de twizzles coreográficos	Choreographic Twizzling movement	ChTw
Secuencia de pasos de carácter	Choreographic Character Step Sequence	ChSt

Regla 12. EXPLICACIÓN SÍMBOLOS EN LOS DETALLES DE LAS PUNTUACIONES DE LOS JUECES

Categoría Novice

Símbolo	Acción	Descripción
<	Disminución de 1 Nivel, Interrupción de 4 beats o menos en PD. (Intermediate y Adv.Novice)	Si la PD es interrumpida 4 beats o menos- Los Key Points se nombran e identifican y el Nivel se reducirá en 1 Nivel. Se traslada la información a los resultados de los jueces con el símbolo "<".
<<	Disminución de 2 Niveles, Interrupción de más de 4 beats en el PD. (Intermediate y Adv.Novice)	Si la PD es interrumpida más de 4 beats- Los Key Points se nombran e identifican y el Nivel se reducirá en 2 Niveles. Se traslada la información a los resultados de los jueces con el símbolo "<<".
!	NO LEVEL, Interrupción de más del 50% del PD	Si la PD es interrumpida más del 50% de los pasos, el Técnico Especialista nombra los Key Points como realizados, identifica con el Nombre del Pattern Dance y "NO LEVEL" añadiendo el símbolo "!". Ejemplo: Yes, Yes, Level 3 becomes No Level
>	-0.5 de deducción por Extended Lift	Si la duración del Elevado es más largo de lo permitido, el Referee aplica la deducción de 0.5 puntos.
ExEI	-0.5 de deducción por Extra Element	Si un elevado o una pirueta ocurre dentro de una serie de pasos (ejemplo: RoLi+ExEI, Sp+ExEI) se aplica la deducción de 0.5
*	-0.5 de deducción por Element Adicional; no se ajusta a los elementos requeridos	Si un Elemento(s) Adicional aparece y no cumple los requisitos de una "Danza Libre bien equilibrada" se aplicará la deducción de 0.5
F	Caída en elemento, 0.5 por caída de cada patinador	Si hay una caída dentro de un elemento, es identificada por el Técnico Especialista como caída en elemento y el data Operator así lo introduce en el sistema "Fall in Element"
S	Reducción en 1 Nivel, separación de agarre/contacto/durante la SyTw	Si la pareja no están en contacto/cogidos durante la Synchronized Twizzles (FD) el nivel será reducido en 1 Nivel para cada patinador.

Categoría Junior y Senior

Símbolo	Acción	Descripción
≤	<u>Disminución de 1 Nivel, Interrupción de 4 beats o menos en PD.</u>	<u>Si la PD es interrumpida 4 beats o menos- Los Key Points se nombran e identifican y el Nivel se reducirá en 1 Nivel. Se traslada la información a los resultados de los jueces con el símbolo "<".</u>
<<	<u>Disminución de 2 Niveles, Interrupción de más de 4 beats pero el 75% de pasos completado en el PD.</u>	<u>Si la PD es interrumpida más de 4 beats pero el 75% de los pasos es completado por los dos patinadores de la pareja.- Los Key Points se nombran e identifican y el Nivel se reducirá en 2 Niveles. Se traslada la información a los resultados de los jueces con el símbolo "<<".Ejemplo: Yes, Yes, Yes, Yes-Level 4 becomes Level 2.</u>
!	<u>NO LEVEL, Interrupción de más del 75% del PD</u>	<u>Si la PD es interrumpida más del 75% de los pasos, el Técnico Especialista nombra los Key Points como realizados, identifica con el Nombre del Pattern Dance y "NO LEVEL" añadiendo el símbolo "!". Ejemplo: Yes, Yes, Level 3 becomes No Level</u>
≥	<u>-1,00 punto de deducción por Extended Lift</u>	<u>Si la duración del Elevado es más largo de lo permitido, el Referee aplica la deducción de 1,00 puntos.</u>
ExEI	<u>-1,00 punto de deducción por Extra Element</u>	<u>Si un elevado o una pirueta ocurre dentro de una serie de pasos (ejemplo: RoLi+ExEI, Sp+ExEI) se aplica la deducción de 1,00 punto</u>
*	<u>-1,00 punto de deducción por Element Adicional; no se ajusta a los elementos requeridos</u>	<u>Si un Elemento(s) Adicional aparece y no cumple los requisitos de una "Danza Libre bien equilibrada" se aplicará la deducción de 1,00 punto</u>
F	<u>Caída en elemento</u>	<u>Si hay una caída dentro de un elemento, es identificada por el Técnico Especialista como caída en elemento y el data Operator así lo introduce en el sistema "Fall in Element"</u>
S	<u>Reducción en 1 Nivel, separación de agarre/contacto/durante la PSt SyTw.</u> <u>Reducción en 1 Nivel, separación de agarre/contacto/durante la SqTw OFSt.</u>	<u>Si la pareja no están en contacto/cogidos durante la Pattern Dance Step Sequence, Synchronized Twizzles (FD) o durante la Secuencia de Twizzles de la secuencia de pasos en un pie, el nivel será reducido en 1 Nivel para cada patinador.</u>

ANEXO 4º

REGLAMENTO TÉCNICO DE PATINAJE SINCRONIZADO

Las categorías ISU y Novice se registrarán siempre por sus respectivas normas del ISU Constitution, ISU Special Regulations & Technical Rules para Patinaje Sincronizado y las comunicaciones ISU que lo vayan actualizando. Estas normas y sus cambios prevalecerán siempre por encima de lo escrito en este reglamento.

1. El patinaje sincronizado consiste en:
 - a) Programa corto para categorías Senior y Junior
 - b) Programa largo para categorías Senior, Junior y categorías Novice
2. Los equipos de patinaje sincronizado deben estar compuestos por el siguiente número de patinadores, tanto mujeres como hombres, según sea la categoría:
 - a) En todas las competiciones internacionales:
 - Senior: 16 patinadores
 - Junior: 16 patinadores
 - Novice Advanced: 16 patinadores
 - Basic Novice: 12 a 16 patinadores
 - b) En todas las competiciones de patinaje sincronizado ISU los equipos deben estar formados por 16 patinadores.
 - c) Cada equipo puede tener 4 sustitutos.
 - d) Excepciones en las normas a) y c) pueden ser decididas por el ISU Council para competiciones multi-sport.
 - e) Para los JJOO, el Council puede decidir de modificar el apartado a) y b). Cada equipo tendrá 2 sustitutos. También puede modificar y decidir que los equipos estén compuestos solo por mujeres. El número máximo de inscripciones será definido por el COI.
 - f) En caso de lesión o enfermedad en competiciones internacionales, estaría permitido que el equipo participara con 14 patinadores. La lesión o enfermedad deberá ser certificada por el Médico de la ISU.
3. Los equipos de sincronizado pueden utilizar nombres que no entren en conflicto con los sponsors de la ISU. Si la ISU encuentra inapropiado un nombre, así lo notificará a la Federación Nacional correspondiente, y ésta se lo comunicará al equipo en cuestión.
4. La edades según la regla 108, párrafo 4 del Special Regulations de la ISU:
 - a) En Competiciones Internacionales y Mundial Senior: mínimo 15 años antes del 1 de julio de la temporada en curso.
 - b) En Competiciones Internacionales y Mundial Junior: mínimo 13 años y no haber cumplido los 19 años antes del 1 de julio de la temporada en curso.
 - c) En competiciones Internacionales Novice: mínimo 10 años y no haber cumplido los 15 años antes del 1 de julio de la temporada en curso.

Regla 1. Horario de las competiciones

El programa corto debe ser patinado antes del programa largo. Pueden ser patinados en días consecutivos o en el mismo día (Excepto en Campeonatos ISU), siempre y cuando haya un intervalo de 4 horas entre los dos programas. La competición no puede empezar antes de las 9 a.m. y debería planificarse terminar antes de las 11 p.m.

Regla 2. Llamada a pista.

Antes de ser anunciados en pista, el siguiente equipo a patinar entrará al hielo para su calentamiento tras señal del Referee asistente en pista. Transcurrido 1 minuto (regla 964) se anuncia el equipo en pista.

Cada equipo debe coger la posición inicial y hacer una señal al Referee antes de 30 segundos después de haber sido anunciado.

Si el equipo tarda más de 30 segundos en coger posición el referee aplicará la deducción correspondiente según la regla 843, y si pasan 60 segundos desde el momento de haber sido anunciados, serán retirados de la competición.

Regla 3. Definiciones Técnicas del Patinaje Sincronizado.

La definición de los términos, giros, elementos técnicos y requeridos, así como features y requerimientos adicionales están definidos en el Special Regulations & technical Rules, de Synchronized Skating, Regla 990, puntos 1, 2, 3, 4 y 5

Regla 4. Guía Técnica 2021-2022

SENIOR ISU					
PROGRAMA CORTO	DURACIÓN	Max. 2.50 min.	PROGRAMA LARGO	DURACIÓN	4.00 min. +/-10 sec.
	FACTOR	1.0		FACTOR	1.0
	COMPONENTES/FACTOR	0.8		COMPONENTES/FACTOR	1.6
	ELEMENTOS (5)	1 Intersection Element+pi (Additional Feature) - Angled 1 Move Element (el mismo fm para todo el equipo) 1 No Hold Element-Step Sequence (Additional Feature) 1 Pivoting Element-Block (3 lineas) 1 Travelling Element-Circle		ELEMENTOS (9)	1 Creative Element-Lift 1 Group Lift Element –gliding with rotations 2 intersection Element diferentes (Point of Intersection optional) 1 Move Element-- Hasta 4 fm diferentes 1 No Hold Element-Step Sequence (Feature) 1 Pair Element 1 Twizzle Element <i>Plus a choice of 1 element from A:</i> Group A -1 Artistic Element-Circle ó -1 Artistic Element-Wheel
	CAÍDAS	1.0		CAÍDAS	1.0

JUNIOR ISU					
PROGRAMA CORTO	DURACIÓN	Max. 2.50 min.	PROGRAMA LARGO	DURACIÓN	3.30 min. +/- 10 sec.
	FACTOR	1.0		FACTOR	1.0
	COMPONENTES/FACTOR	0.8		COMPONENTES/FACTOR	1.6
	ELEMENTOS (5)	1 Intersection Element+pi (Additional Feature)-Whip 1 Move Element (misma fm todo el equipo) 1 No Hold Element-Step Sequence (Additional Feature) 1 Travelling Element-Wheel (3 aspas) 1 Twizzle Element		ELEMENTOS (8)	2 Intersection Elements-Point of Intersection (Additional Feature) 1 Move Element-Hasta 4 fm diferentes 1 No Hold Element-Step Sequence (Additional Feature) 1 Pivoting Element-Block 1 Synchronized Element-Spin 1 Travelling Element- Circle <i>Plus a choice of 1 element from A+B:</i> Group A -1 Artistic Element-Line Ó -1 Artistic Element-Wheel
	CAÍDAS	1.0		CAÍDAS	1.0

CATEGORÍA	MIXED AGE	ADVANCED NOVICE	BASIC NOVICE
EDAD	Todas las edades	10-15	X-15
DEPORTISTAS	12-16+4	16+4	12-16+4
DURACIÓN	3.00 min. +/- 10 sec.	3.00 min. +/- 10 sec.	3.00 min. +/- 10 sec.
NIVEL MÁX. ELEMENTOS	Nivel Máximo	Nivel Máximo	1 nivel menos que el máximo definido en cada elemento por la ISU. Para los Additional Feature puede darse el nivel máximo.
COMPONENTES/FACTOR	1.6 5 COMPONENTES	1.6 5 COMPONENTES (Skating Skills, Transitions Performance, Interpretation, Composition)	1.6 3 COMPONENTES (Skating Skills, Performance, Interpretation)
ELEMENTOS	ELEMENTOS (7)	ELEMENTOS (7)	ELEMENTOS (6)
	1 Intersection Element (point of intersection optional) 1 Move Element -hasta 4 movimientos diferentes 1 No Hold Element (Step Sequence optional) 1 Pivoting Element-Block 1 Travelling Element- <u>Circle</u> 1 Twizzle Element. A serie of 2 twizzles, one in each rotational direction <i>Plus a choice of 1 diff. Elements from A:</i> Group A -1 Artistic Element-Line or -1 Artistic Element-Wheel	1 Intersection Element-Point of Intersection (Additional Feature) 1 Move Element-hasta 4 movimientos diferentes 1 No Hold Element-Step Sequence (Additional Feature) 1 Pivoting Element-Block 1 Travelling Element- Circle 1 Twizzle Element- A serie of 2 twizzles, one in each rotational direction <i>Plus a choice of 1 diff. Elements from A:</i> Group A -1 Artistic Element-Line ó -1 Artistic Element-Wheel	1 Intersection Element (point of intersection optional) 1 Pivoting Element-Block 1 Travelling Element- Circle 1 Move Element- hasta 4 movimientos distintos 1 Linear Element-Line 1 Rotating Element- <u>Wheel</u>
CAÍDAS	1.0	0.5	0.5

Notas:

- El No Hold Element y el Twizzle Element no pueden ejecutarse uno detrás de otro.
- En las categorías Novice se pueden realizarse más elementos de los permitidos en los programas largos, debiendo aparecer en los Program Content Sheet qué elementos extra son elementos de transición.

Regla 5. Deducciones: (en categorías Junior y Senior):

Las deducciones de las categorías Novice (de caídas e interrupciones) aparecen en el comunicado ISU 2238.

Violación	Según Regla	Puntos
Duración del programa	Regla 952	-1.0: -por cada 5 segundos de más o de menos(programa largo) -por cada 5 segundos de más de los 2min 50 seg (programa corto)
Música	Regla 991, párrafo 2.a)	-1.0 por programa
Trajes	Regla 951, párrafo 1	-1.0 por programa
Caída en el hielo de parte del traje/decoración	Regla 951, párrafo 2	-1.0 por programa
Caída	Regla 953, párrafo 1	-1.0 por cada caída de 1 patinador -2.0 por caída de más de 1 patinador al mismo tiempo -3.0 máxima deducción por elemento
Caída categoría NOVICE		-0.5 por cada caída de 1 patinador -1.0 por caída de más de 1 patinador al mismo tiempo -1.5 máxima deducción por elemento
Inicio tardío	Regla 838, párrafo 4	-1.0 por inicio tardío entre 1 y 30 segundos
Interrupción del programa	Regla 953, párrafo 2	-1.0 entre 11 y 20 segundos -2.0 entre 21 y 30 segundos -3.0 entre 31 y 40 segundos -4.0 más de 40 segundos por más de 1 patinador -Descalificación del equipo por más de 40 segundos del equipo como unidad
Interrupción del programa (categoría NOVICE)	Comunicado 2238, punto 3	-0.5 entre 11 y 20 segundos -1.0 entre 21 y 30 segundos -1.5 entre 31 y 40 segundos -2.0 más de 40 segundos por más de 1 patinador -2.5 interrupción del programa (máximo 3 minutos)retomándolo desde el punto de interrupción
Interrupción en el programa hasta 3 minutos y reinicio desde el punto de interrupción	Regla 965	-5.0 por programa
Elemento omitido	Regla 991, párrafo 3.d)	-0.5 por violación
Elemento ilegal/movimientos	Regla 992, párrafo 2	-2.0 por violación
Elemento no permitido/movimientos	Regla 992, párrafo 3	-1.5 por violación
No descrito o elemento repetido	Regla 991, párrafo 3.a)	-1.5 por violación
Forma de elemento errónea en SP	Regla 991, párrafo 3.e)	No value

Regla 6. Requisitos de los entrenadores

ELEMENTO	ABREVIACIÓN
Artistic Element	-
Artistic Block	AB
Artistic Circle	AC
Artistic Line	AL
Artistic Wheel	AW
Creative Element	Cr
Mixed Element	Mi
Group Lift Element	GL
Intersection	I
Linear Elements:	-
Linear Block	B
Linear Line	L
Rotating Elements:	-
Circle	C
Wheel	W
No Hold Element	NHE
Move Element	ME
Pair Element	Pa
Pivoting Elements:	-
Pivoting Block	PB
Pivoting Line	PL
Synchronized Spin Element	SySp
Travelling Elements:	-
Travelling Circle	TC
Travelling Wheel	TW
Twizzle Element	TE

FEATURE ADICIONALES	ABREVIACIÓN
Free Skating Move	fm
Point Of Intersection	pi
Step Sequence	s

ANEXO 5º

REGLAMENTO TÉCNICO DE BALLET SOBRE HIELO

Reglamento de MODALIDAD NO ISU

1. Reglamento general

1.1. Definición de ballet sobre Hielo

Ballet sobre hielo es la transcripción en el espacio y el tiempo de temas, argumentos o música en relación entre sí, elegido por el coreógrafo. La música, el tema y la coreografía deben ser consistentes entre sí, y dar un sentimiento de armonía y equilibrio. El programa debe adaptarse a la dinámica del patinaje sobre hielo: calidad del deslizamiento, filos, velocidad, facilidad y belleza de los movimientos. También debe apuntar a colocaciones adecuadas y tratamiento de grupos y variedad en el uso de los elementos específicos del patinaje.

El número de elementos de patinaje artístico, danza sobre hielo o patinaje sincronizado que el coreógrafo decide utilizar no es limitado. Corresponde a los jueces decidir si hay desequilibrio en su uso y el vínculo musical con el tema.

1.2. Composición de un Ballet sobre Hielo

Cada equipo escogerá de los elementos dados en el anexo para la creación y montaje del ballet.

- La escenografía, el mundo sonoro, las reglas coreográficas, el tema, los gestos y los modos de relaciones utilizados se dejan a la libre elección de cada equipo. Uno sin embargo, garantizará su coherencia, evitando al mismo tiempo la redundancia que no a la emoción, y por lo tanto al arte.
- Saltos y otros elementos de patinaje artístico, así como los de la danza, deben ser elementos de coreografía, asumir el significado en relación con el tema del ballet. Obviamente están adaptados al nivel de patinaje de los patinadores, y los errores o caídas repercutirán en las puntuaciones.
- Los solos de patinadores o parejas también deben tener sentido en el tema del ballet. De lo contrario, deben servir de enlace y no ser predominantes.
- La coreografía elegida debe centrarse en el deslizamiento. Posiciones estáticas en el hielo deben ser limitadas y ser reflejados con deducciones en las puntuaciones en caso de exceso.

1.3. Miembros del Equipo

Para formar parte de un equipo de ballet se debe estar en posesión de la licencia de deportista de la temporada en curso y tener esta licencia registrada en la RFEDH.

1.4. Competiciones de ballet sobre hielo

La competición de Ballet se desarrollará en el Campeonato Copa Federación que organiza la RFEDH cada temporada dentro de su calendario Nacional.

Las inscripciones de los equipos las harán las FFAA en la intranet de la RFEDH cumpliendo el plazo de inscripción y necesidades que se detallan en la convocatoria de la competición.

1.5. Categorías y formación de equipos

Categorías: Senior, Junior, Novice, Open -15, Open +15, Adultos

Edades:

Senior; Todos los miembros del equipo a excepción de 4 deberán tener cumplidos los 15 años antes del 1 de enero del año de la competición.

Junior; Todos los miembros del equipo a excepción de 4 deberán tener cumplidos los 11 años y menores de 19 años antes del 1 de enero del año de la competición. Los 4 deportistas que no puedan cumplir el requisito de edad, no podrán exceder 3 años de margen tanto en la edad mínima requerida como en la máxima (8 años y 22 años).

Novice; Todos los miembros del equipo a excepción de 4 deberán ser mayores de 8 años y menores de 15 años antes del 1 de enero del año de la competición. Los 4 deportistas que no puedan cumplir el requisito de edad, no podrán exceder 3 años de margen tanto en la edad mínima requerida como en la máxima (5 años y 18 años).

Open -15; El 80% del equipo deberá ser menor de 15 años el 1 de enero del año de la competición.

Open +15; El 80% del equipo deberá ser mayor de 15 años el 1 de enero del año de la competición.

Adultos; El 100% del equipo deberá ser mayor de 18 años antes del 1 de enero del año de la competición.

- **Senior, Junior y Novice**

-El equipo estará formado por un mínimo de 12 y máximo de 20 patinadores. Se podrá inscribir una lista de 12 a 24 patinadores (el máximo número de patinadores en hielo podrá ser de 20 tanto en el ejercicio coreográfico como en el ballet libre en el caso de participar en alguna competición internacional). Se podrán cambiar un máximo de 4 patinadores del ejercicio coreográfico para que patinen el ballet libre.

- **Open -15, Open +15 y Adultos**

- Se podrá inscribir una lista de 8 a 28 patinadores, aunque el máximo número de patinadores en el hielo podrá ser de 24. Se podrán cambiar un máximo de 4 patinadores del ejercicio coreográfico al programa libre, en el caso de que el equipo participe en alguna competición internacional.

1.6. Sorteo del Orden de salida

El sorteo del orden de salida de los equipos en la competición se realizará en las oficinas de la RFEDH con antelación a la celebración de la Competición y se anunciará a las FFAA para que así lo comuniquen a los distintos Clubs de los Equipos.

1.7. Entrenos oficiales

Cada equipo tendrá un entreno de 12 minutos en la pista de hielo donde se celebrará la competición.

La música del programa se reproducirá tras los primeros 6 minutos transcurridos del entreno.

1.8. Jurado

El jurado está compuesto por: 1 Referee

Un mínimo de 3 jueces y un máximo de 5
1 juez de pista.

1.9. Localización del jurado en las competiciones

El jurado está situado en el medio del eje largo de la pista, apartado del público, y a ser posible a una altura donde poder distinguir correctamente los elementos de los programas (1.50m de altura mínimo).

1.10. Resultados

Los resultados de la competición serán publicados en la web de la RFEDH al menos 24 horas tras la finalización de la competición.

2. Programa Libre

2.1. Duración del programa Libre

2.1.1. Duración según categoría

SENIOR: 5 min. 30 seg. +/- 10 seg.
JUNIOR: 5 min. +/-10 seg.
NOVICE: 4 min. 30 seg. +/-10 seg.
OPEN-15: 4 min. 30 seg. +/-10 seg.
OPEN +15: 5 min. +/-10 seg.
ADULTOS: 5 min. +/-10 seg.

2.1.2. Cronometraje

El tiempo empieza a contar desde el primer movimiento de un patinador.

Cuando el equipo está preparado, el capitán debe levantar su brazo para pedir que se ponga en marcha la música. El tiempo dejará de contar cuando el último patinador para por completo.

DEDUCCIONES: El programa que no cumple con lo requerido a la duración del programa, recibirá 1 punto de deducción del total de la puntuación por cada margen de 10 segundos; ejemplo 1 punto de deducción por 9 segundos se exceso del tiempo reglamentario, y 2 puntos de deducción por 11 segundos de exceso del tiempo reglamentario.

2.1.3. Deducciones por caídas

La deducción se aplica en la puntuación total del equipo de la siguiente manera:

Caída de 1 patinador = deducción de 1 punto

Caída de 1 pareja = deducción de 1 punto

Caída de 1 grupo (caída de 3 patinadores o más al mismo tiempo y mismo momento del programa) = Deducción de 1 punto

Una caída se define como "pérdida de control por parte de un patinador con el resultado de que la mayoría de los su propio peso corporal está en el hielo apoyado por cualquier parte del cuerpo otro que las cuchillas, por ejemplo, las manos, las rodillas, la espalda, las nalgas o cualquier parte del brazo."

2.2. Trajes del Ballet sobre Hielo

Los trajes deben ser decentes.

Los adornos y accesorios para el cabello deben estar seguros para que no se arriesguen a caer sobre el hielo o afectar a la competición (brillo, cuentas, lentejuelas, etc.) o ser peligroso para los patinadores.

Todos los accesorios deben ser falsos y no ser peligrosos en caso de caídas o accidentales colisiones.

El uso de plumas está prohibido.

2.3. Decorados y accesorios

El decorado debe tener un tamaño limitado, y no puede exceder de 2,3 metros de altura.

Está prohibido lanzar confeti, bolas de papel, agua o cualquier otro objeto, la emisión de humo y cualquier tipo de asunto inflamable.

Está prohibido el uso de animales vivos.

Está prohibido el uso de la práctica (por ejemplo, camas elásticas).

Después de que se anuncie el equipo, los patinadores tendrán 2:00 minutos para colocar el decorado y ponerse en su posición inicial. Los patinadores pueden usar parte o los dos minutos del período de calentamiento. El juez de pista supervisará la configuración del decorado e informará al referee de cualquier violación de la normativa.

Después de 1 minuto 30, el referee indicará al speaker que avise por el micrófono que quedan 30 segundos. No se hará ningún otro anuncio antes del inicio del programa. Después de 2 minutos, la música se inicia.

Los patinadores deben colocar y quitar el escenario ellos mismos, con los patines puestos.

Los miembros no pertenecientes al equipo no pueden poner un pie en el hielo, en particular cualquier persona que no use patines.

DEDUCCIONES: Si la colocación del escenario no cumple con estos requisitos, el referee del evento, después de una notificación del juez de pista, deducirá

2 puntos de la puntuación total del equipo.

2.4. La puntuación del programa libre

En Ballet sobre hielo no hay Panel Técnico.

2.4.1. Evaluación de cada criterio

Cada criterio será evaluado del 0 al 10 con incrementos de 0.25 por cada juez del panel.
La escala de valores es la siguiente:

0: inexistente

1: pobre

2: nivel bajo

3: regular

4: aceptable

5: en la media

6: por encima de la media

7: bien

8: muy bien

9: superior

10: excepcional

Para dar un punto de partida, las notas del 0 al 3 están en la zona roja (zona negativa), las notas del 4 al 6 están en la zona naranja (en la media), y las notas del 7 al 10 están en la zona verde (bien).

2.4.2. Puntuaciones

Cada juez otorga una puntuación del 0 al 10 para cada criterio y las dos puntuaciones del programa libre. También se tendrán en cuenta las deducciones ocasionadas a lo largo del programa.

2.4.3. Criterios a evaluar en el programa libre

<p><u>Nota Técnica (1ª puntuación)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Composición coreográfica 2. "Treatment of gesture": uso de la posición corporal 3. "Quality on ensembles and exchanges, relationships, les relations, listening", 4. Elementos técnicos: calidad, variedad de saltos, piruetas, elevaciones, pasos, etc...movimientos en grupo, que tengan relación con el significado de la coreografía y la música. 5. Calidad de deslizamiento, skating skills. 	<p><u>5 Criterios a evaluar</u></p> <p>-La composición coreográfica se evalúa según la utilización del Espacio (3 dimensiones), Formaciones (variedad y complejidad), utilización de procesos coreográficos.</p> <p>-"Treatment of gesture" se evalúa según su complejidad, la variedad y ejecución, y si se realiza deslizando o de manera estática.</p> <p>-Los elementos técnicos se evalúan según su dificultad, calidad, variedad, en relación con el sentido del programa y la música. Se sugiere integrar 3 distintos tipos de elementos técnicos (realizados por un mínimo de 3 patinadores como mínimo).</p>
<p><u>Nota artística (2ª puntuación)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Creación de un universo 2. Legibilidad, Originalidad y creatividad 3. Interpretación 4. Presencia, Intensidad, Impacto 	<p><u>4 criterios a evaluar</u></p> <p>-a creación de un Universo es evaluado según la capacidad del Universo de generar una sensación, la consistencia del Universo y la música, y el uso de la escenografía (rol y consistencia del escenario, trajes, y complementos con el Universo).</p> <p>-El segundo criterio es evaluado según la legibilidad del programa, la consistencia y continuidad en el hilo de la historia y la creatividad.</p> <p>-El tercer criterio es evaluado según la integración e implicación de los patinadores en el tema, su capacidad de actuar y emocionar.</p> <p>-El cuarto criterio es evaluado según el poder de intensidad y generosidad de los patinadores hacia el público, capacidad de emocionar/impactar al público.</p>

En caso de empate, la mayor nota artística dictaminará el ganador.

ANEXO 6º

REGLAMENTO TÉCNICO DE SOLO DANZA

Reglamento de MODALIDAD NO ISU

Los Niveles y Categorías de solo danza, así como las edades de cada una de ellas, están definidas en el Reglamento de Patinaje Artístico de la Real Federación Española de Deportes de Hielo.

Los pasos de los Pattern Dance para las categorías de Solo Danza serán siempre los descritos como “**Lady’s Steps**”, indistintamente de que el patinador sea un hombre o una mujer. Mujeres y hombres competirán combinados en todos los niveles y categorías.

Regla 1. DEFINICIONES DE ELEMENTOS:

1.1. Posición de filo (“Pose”):

- Las posiciones de filo son movimientos en los que el patinador adopta y mantiene una posición durante un mínimo de **3 segundos**. La duración máxima es de **7 segundos**. Una posición de filo de danza debe realzar la música elegida y expresar su carácter.
- Existen diferentes tipos de posiciones de filo:
 - Attitude (sAPo): : una posición en una pierna durante la que el patinador se mueve adelante, atrás o en curva, con la pierna de soporte estirada o ligeramente doblada y la pierna libre:
 - Elevada por encima del nivel de la cadera
 - Adelante, atrás o al lado
 - Doblada o estirada
 - Libre o cogida (por la rodilla o la cuchilla) p.e. Biellman
 - Posición agachada/Crouching Pose (sCPo): movimiento en 2 pies durante el cual el patinador se mueve con las dos rodillas dobladas más de 90º.
 - Ina Bauer (sIPo): movimiento en dos pies durante el cual el patinador se mueve con un pie en un filo adelante y el otro en el mismo filo hacia atrás, en curvas diferentes aunque paralelas.
 - Lunge/Rodillazos (sLPo):: Movimiento durante el cual el patinador se mueve en el hielo con una rodilla doblada más de 90º y la otra extendida hacia atrás y tocando el hielo.
 - Cafetera/Tea Pot (sTPo):: Movimiento en un pie donde el patinador se mueve con una rodilla doblada 90º y el muslo paralelo al hielo, con la otra pierna extendida hacia delante paralela al hielo o acercada hacia el centro con la cabeza y el cuerpo doblado para tomar la rodilla.
 - Águila/Spread Eagle (sSPo):: Movimiento en dos pies en un filo durante el cual el patinador se mueve con un pie en un filo hacia delante y el otro en el mismo filo hacia atrás, en la misma curva.

Aclaraciones:

- Una posición de filo combinada es aquella compuesta por 2 tipos diferentes de “poses”. Cada posición de filo dentro de la posición combinada debe lograrse y mantenerse durante un mínimo de 3 segundos. Se permite un máximo de 1 paso de enlace entre los 2 tipos de pose. La duración máxima de una “pose” combinada es de 12 segundos. (Excepción: está permitido una posición combinada compuesta por dos “attitudes” en fillos diferentes conectados por un cambio de borde o giro difícil)
- La primera posición de filo realizada será identificada como la posición de filo requerida, recibiendo un nivel o No Level si no se cumplen los requisitos para Nivel B. Las siguientes posiciones de filo se identificarán como “posición de filo” y se clasificará como elemento extra sin valor.
- Cualquier posición de filo o parte de una posición combinada de un tipo repetido se clasificará como un "elemento adicional" y recibirá la abreviatura “**” (por ejemplo, SPo *). Indica que el elemento no recibe valor, se aplica la deducción -1, ocupa un recuadro y contará como Pose (a excepción de la segunda parte de una Posición de Filo Combinada compuesta por dos posiciones sobre dos curvas formando una serpentina).
- Para ser considerado un tipo de posición diferente, las posiciones de filo de una categoría similar deben patinarse en diferentes fillos.

- Un movimiento corto, de menos de 3 segundos, en el que se obtiene la posición pero no se mantiene, no debe considerarse una posición de filo.
- Si hay una caída o interrupción en la entrada o durante la posición de filo, el elemento se identificará y se dará un nivel de acuerdo a los requisitos cumplidos antes de la caída o interrupción, o No Level si los requisitos para Nivel B no se cumplen.

Aclaraciones de Posiciones combinadas:

- Una posición combinada se identificará con los dos primeros tipos de posiciones completamente establecidos realizados formando dos partes aproximadamente iguales. El nivel de cada uno de los dos tipos de posiciones se indicará por separado.
- Si por alguna razón no se puede identificar una de las partes de una posición combinada, solo se identificará la otra parte, como posición única, y se le asignará un nivel de acuerdo con los requisitos cumplidos, o sin nivel si los requisitos del nivel base no se cumplen y se clasifican como "+ Combo". Los elementos subsiguientes se identificarán como si ambas partes de la posición combinada se hubieran realizado e identificado.
- Cualquier feature de entrada difícil relacionada con la primera posición y considerada para el nivel del tipo de posición elegido, también aumentará el nivel de la segunda posición de la posición combinada.
- Cualquier feature de salida difícil relacionada con la segunda posición y considerada para el nivel del tipo de posición elegido, también aumentará el nivel de la primera posición de la posición combinada.

1.1.1. Posiciones de filo difíciles:

- Attitude con split completo: cuando las piernas del patinador se extienden en una línea con el ángulo entre los muslos alrededor de 180 grados;
- "Biellmann": cuerpo en cualquier orientación (vertical, horizontal, etc.) en relación con la línea vertical del cuerpo, con el talón de la bota tirado por la mano por detrás y por encima del nivel de la cabeza;
- Attitude en forma de donut/anillo: la parte superior del cuerpo está arqueada hacia atrás, con un pie casi tocando la cabeza en un círculo completo (máximo de la mitad de la longitud de una hoja entre la cabeza y la hoja);
- Ina Bauer;
- Hydroblade. El núcleo del cuerpo debe estar claramente posicionado lejos del eje vertical;
- Águila;
- Posición de ángel simple con la pierna libre en posición horizontal o superior solo para hombres.

Notas:

- Un ejemplo elegido de posición de filo difícil patinado en el mismo filo se considerará para Nivel solo la primera vez que ocurra;
- Los ejemplos b) (Biellmann) y c) (donut /anillo) se considerarán iguales;

1.1.2. Entry Feature

- Entrada inesperada sin ninguna preparación evidente;
- Entrada difícil /transicional (ejemplo: de un twizzle o un salto)
- Combinación continua de pasos y/o movimientos realizados inmediatamente antes de la posición de filo.

1.1.3. Exit Feature

- Combinación continua de pasos y/o movimientos realizados inmediatamente después de la posición de filo.
- Salida difícil/ transicional.

1.1.4. Arm Feature

Movimiento significativo y continuo de los brazos a tiempo con los beats de la música de una manera que debería mejorar la música elegida y expresar su carácter. Cuando se usa un brazo para sostener la pierna libre en posición, el brazo libre debe usarse continuamente al ritmo de la música de una manera que mejore la música elegida y exprese su carácter. El simple uso de las manos no es suficiente.

1.1.5. Giros difíciles como pasos de conexión

Un giro difícil como paso de conexión entre dos posiciones de filo cortas para formar una posición de filo combinada puede ser: Rocker, Counter o Bracket. No se permiten pasos adicionales, empujes o apoyos de la pierna libre.

1.1.6. Cambio de filo entre dos posiciones de filo.

El cambio de filo que conecte dos posiciones de filo debe ser un cambio limpio de un filo definido al otro, estableciéndose claramente el segundo filo dentro de 2 segundos. Cuando las dos posiciones de filo son Attitudes, la pierna libre debe mantenerse más alta que la cadera.

Niveles de dificultad. Características de los niveles:

Nivel Base	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
La posición de filo se mantiene durante 3 segundos.	La posición de filo se mantiene durante al menos 3 segundos en un filo limpio.	La posición de filo es difícil y se alcanza durante al menos 3 segundos en un filo limpio definido.	<p>a) Ina Bauer en fillos opuestos definidos mantenida durante al menos 3 segundos ejecutada en línea recta. Ó</p> <p>b) Una posición de filo difícil mantenida durante al menos 3 segundos en un filo limpio definido</p> <p>Y, además, 1 feature adicional entre:</p> <p>c) Entry feature d) Exit feature e) Arm feature</p>	<p>a) Ina Bauer en fillos opuestos definidos mantenida durante al menos 3 segundos ejecutada en línea recta. Ó</p> <p>b) Una posición de filo difícil mantenida durante al menos 3 segundos en un filo limpio definido</p> <p>Y, además, 2 feature adicional entre:</p> <p>c) Entry feature d) Exit feature e) Arm feature</p>

Ajustes de nivel

1. Si la posición de filo está claramente establecida, pero es inestable, el nivel de dificultad se reduce en un nivel.
2. Si hay más de un paso de conexión entre las dos poses en una pose combinada, el nivel de dificultad se reduce en un nivel.
3. En un cambio de filo entre posiciones de filo en una pose combinada, si el cambio de filo no se establece en 2 segundos, el Nivel se reducirá en 1.

1.2. Movimientos coreográficos:

Son elementos que deben ajustarse al patrón/ritmo de la música y realzar la coreografía del programa.

1.2.1. Movimiento coreográfico de rotación: un movimiento continuo de rotación (que no sea un twizzle o una pirueta de danza) en dos pies, alternando pies o en un pie y una rodilla/bota (pero no dos rodillas) con al menos 3 rotaciones completas, que puede ser estacionario o en movimiento.

1.2.2. Movimiento coreográfico deslizado: el patinador realiza un movimiento controlado de deslizamiento en el hielo. Debe cumplir los siguientes requisitos:

- Movimiento de deslizamiento continuo y controlado sobre cualquier parte del cuerpo.
- Puede rotar.
- Deslizamiento controlado en dos rodillas o en cualquier parte del cuerpo no será considerado una caída o elemento ilegal por el Panel Técnico durante este elemento.
- El movimiento deslizado no puede terminar en una parada sobre dos rodillas o sentado/tumbado sobre el hielo, de ser así se identificaría como una caída/elemento ilegal.

1.2.3. Secuencia de pasos coreográfica: debe cumplir los siguientes requisitos:

- Ubicada sobre el eje corto de la pista y avanzando de valla a valla.
- Será confirmada cuando el panel técnico pueda identificar que se ejecuta sobre el eje corto, dentro del espacio de hielo permitido y se mueve de un lado del eje largo al otro, incluso si no va de valla a valla.
- Está permitido tocar el suelo con las manos.

Información adicional:

1. Si se requiere un elemento coreográfico:
 - a. El movimiento coreográfico de giro / movimiento deslizante / secuencia de pasos coreográfico se puede realizar en cualquier parte del programa.
 - b. No se identificarán los siguientes movimientos coreográficos de giro ni la secuencia de pasos coreográfica.

- c. Los movimientos deslizantes coreográficos subsiguientes que se identifiquen como ilegales y/o caída se deben llamar en consecuencia, pero no considerarse como elemento adicional (no se consideraría un movimiento deslizante coreográfico).
2. Un movimiento coreográfico de giro se identificará en la entrada del elemento y se confirmará si se realizan dos o más rotaciones.
 3. La secuencia de pasos coreográficos se identificará al inicio del elemento y se confirmará cuando el patinador realice pasos alrededor del eje corto, de valla en valla.
 4. El movimiento deslizante coreográfico se identificará en la entrada del elemento y se confirmará cuando el patinador realice movimientos deslizantes controlados en el hielo al mismo tiempo.
 5. Si un elemento / movimiento coreográfico se combina con otro elemento requerido como feature de "entrada" o "salida", no se considerará por el panel técnico como un Elemento / Movimiento Coreográfico requerido. Solo será considerado por el Panel Técnico como un feature de "entrada" y / o "salida".
 6. Solo se deben identificar los primeros elementos realizados que estén dentro del número de elementos coreográficos requeridos.
 7. Si se realiza algún elemento/movimiento ilegal dentro de los elementos coreográficos, se aplicará la reducción de elemento/movimiento ilegal y el elemento recibirá "No Value".

NOTA: El valor base es el mismo para todos los elementos coreográficos

1.3. Piruetas

Las definiciones de posición básica y variaciones difíciles, así como la descripción de los diferentes features serán los mismos que los descritos para las categorías de danza sobre hielo (ISU Communication 2393)

Niveles de dificultad. Características de los niveles:

- Una variación difícil se considerará para un nivel cuando se mantenga al menos 3 vueltas en una pirueta o pirueta combinada
- En la pirueta combinada, para Nivel 3 o 4 deberá haber al menos una variación difícil diferente en cada parte.

Nivel Base Sp – 3 vueltas CoSp-3 + más de 1	Nivel 1 Sp – 3 vueltas CoSp - 3 + más de 1	Nivel 2 Sp – 3 vueltas CoSp – 3 + 3	Nivel 3 Sp – 3 vueltas CoSp – 3 + 3	Nivel 4 Sp – 3 vueltas CoSp – 3 + 3
Spin: Al menos 3 vueltas Combination Spin: Al menos 3 vueltas en alguna de las partes, y más de 1 en la otra.	1 variación difícil de una posición básica ó Diferentes direcciones de rotación	2 variaciones difíciles de 2 posiciones básicas diferentes ó 1 variación difícil de una posición básica y Diferentes direcciones de rotación	3 variaciones difíciles de 3 posiciones básicas diferentes ó 2 variación difícil de 2 posiciones básicas diferentes y Diferentes direcciones de rotación	3 variaciones difíciles de 3 posiciones básicas diferentes y Entry feature o Exit feature ó 2 variación difícil de 2 posiciones básicas diferentes y Diferentes direcciones de rotación y Entry feature o Exit feature

1.4. Set de twizzles

Rhythm Dance (Una secuencia de Twizzles)	Free Dance (Una secuencia de twizzles sincronizados)
<ul style="list-style-type: none"> • Deben completarse al menos dos twizzles. • Hasta 1 paso entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso mientras se patina en dos pies se considerará como un paso) 	<ul style="list-style-type: none"> • Deben completarse al menos dos twizzles. • Entre 2 y 4 pasos entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso mientras se patina en dos pies se considerará como un paso)

Las definiciones de los diferentes features y niveles serán los mismos que los descritos para las categorías de parejas de danza sobre hielo (ISU Communication 2393)

1.5. Secuencia de pasos

Las aclaraciones y los niveles correspondientes a este elemento seguirán los mismos requisitos que en la categoría de parejas de danza sobre hielo (ISU Communication 2393, valorándose únicamente los requisitos cumplidos por un patinador (no se tendrá en cuenta los requisitos de Hold).

Regla 2. ELEMENTOS TÉCNICOS REQUERIDOS SEGÚN NIVEL Y CATEGORÍA

2.1. CATEGORÍAS NIVEL B

Las categorías Nacional B sólo competirán ejecutando los dos Pattern Dance determinados para cada una de las categorías en la Normativa de competición de la temporada en curso 2021-2022.

Entrenamientos Oficiales.

Cada deportista patinará el primer pattern dance con su propia música y posteriormente cada pareja patinará el segundo pattern dance con su música.

Niveles:

En los Pattern Dances no habrá key Points, y sólo se evaluará hasta Nivel 1.

Características de niveles para Basic Novice Pattern Dances:

Basic Level	Level 1
50% del Pattern Dance completado	75% del Pattern Dance completado

Los componentes valorados para los Pattern Dances Serán: Skating Skills / Performance / Timing

El factor de los Componentes será 0,7. Si Realizan 2 Pattern Dance, la puntuación total para cada danza se multiplicará por el factor 0,5 según Rule 353, párrafo 1.b.

Calentamiento: 3 minutos de calentamiento, máximo 8 patinadores. Los primeros 30segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6º tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

2.1.1. **BENJAMÍN B**

PATTERN DANCES

Rhythm Blues (3 secuencias)
Dutch Waltz (2 secuencias)

2.1.2. **ALEVÍN B**

PATTERN DANCES

Canasta Tango (3 secuencias)
Swing Dance (2 secuencias)

2.1.3. **INFANTIL B**

PATTERN DANCES

Fiesta Tango (3 secuencias)
Golden Skaters Waltz (3 secuencias)

2.1.4. **JUVENIL B**

PATTERN DANCES

Fourteenstep (4 secuencias)
European Waltz (2 secuencias)

2.1.5. ADULTOS B +19y ADULTOS B +28

PATTERN DANCES

Foxtrot (4 secuencias)
Willow Waltz (2 secuencias)

2.2. CATEGORÍAS NIVEL A**2.2.1. BASIC NOVICE A:**PATTERN DANCE

Se patinarán sólo dos (2) Pattern Dances del grupo definido por la ISU para la categoría Basic Novice ISU para la temporada en curso :

Grupo 1: Swing Dance, Willow Waltz, y Tango Fiesta
Grupo 2: Fourteenstep, Willow Waltz y Tango Canasta
Grupo 3: Foxtrot, Dutch Waltz y Rhythm Blues

- Temporada 2021/22: Grupo 3

Se determinará en la normativa de competición de cada temporada qué dos pattern Dances se escogen para la categoría.

Temporada 2021/22:

Dutch Waltz: Música-Waltz 3/4; Tempo (el mismo que el "European Waltz") 45 measures of 3 beats (135 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 secuencias a patinar.

Rhythm Blues: Música-Blues 4/4; Tempo 22 measures of 4 beats (88 beats por minuto más o menos 2 beats por minuto); Set Pattern; 3 secuencias a patinar.

Música de calentamiento:

3 minutos de calentamiento, máximo 8 patinadores. Los primeros 30 segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6º tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

Dutch Waltz- el 6º (ultimo) tono del European Waltz ISU Ice Dance Music

Rythm Blues- el 6º (ultimo) tono del Blues ISU Ice Dance Music

Entrenamientos Oficiales.

Cada deportista patinará el primer pattern dance con su propia música y posteriormente patinará el segundo pattern dance con su música.

Niveles:

En los Pattern Dances no habrá key Points, y sólo se evaluará hasta Nivel 1.

Características de niveles para Basic Novice Pattern Dances:

Basic Level	Level 1
50% del Pattern Dance completado	75% del Pattern Dance completado

Los componentes valorados para los Pattern Dances Serán: Skating Skills / Performance / Timing

El factor de los Componentes será 0,7. Si Realizan 2 Pattern Dance, la puntuación total para cada danza se multiplicará por el factor 0,5 según Rule 353, párrafo 1.b.

FREE DANCE

Duración del programa: 1 min. 30 seg.+/- 5 seg.

Una Free Dance bien equilibrada debe contener:

- 1 (una) posición de filo corta.
- 1 (una) Pirueta o pirueta combinada.
- 1 (un) set de twizzles sincronizados (Variación FD). Por lo menos 2 twizzles con un mínimo de 2 y un máximo de 4 pasos entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso del cuerpo mientras se está en dos pies entre twizzles se considerará como un paso).
- 1 (una) Secuencia de pasos coreográficos.
- 1 (un) elemento coreográfico adicional, a elegir entre:
 - Movimiento coreográfico rotacional
 - Movimiento coreográfico deslizante

Para Basic Novice e Intermediate Novice, si no se realiza una secuencia de pasos coreográficos dentro de los dos primeros elementos coreográficos, el segundo elemento coreográfico realizado, se identifica, pero no debe confirmarse (sin valor). La secuencia de pasos realizada como un elemento coreográfico posterior, no se identificará.

Niveles:

En todos los elementos requeridos, excepto los movimientos coreográficos, Level 1 es el máximo nivel para Basic Novice.

Los Componentes valorados serán: skating skills / performance / Interpretation

El factor de los programas será del 1.0

El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 6 patinadores.

2.2.2. INTERMEDIATE NOVICE A:PATTERN DANCE

Se patinarán los dos (2) Pattern Dances de uno de los grupos definidos por la ISU para las categorías Intermediate Novice ISU para la temporada en curso:

Se determinará en la normativa de competición de cada temporada qué grupo y dos pattern Dances se escogen para la categoría.

Grupo 1: Rocker Foxtrot y American Waltz

Grupo 2: Fourteenstep y Tango

Grupo 3: Foxtrot y European Waltz

Grupo 4: killian y Starlight Waltz

- Temporada 2021/22: Grupo 3

Foxtrot- Música-Foxtrot 4/4; Tempo-25 measures de 4 beats por (100 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 secuencias a ser patinadas.

European Waltz- Música-Waltz 3/4; Tempo-45 measures de 3 beats por minuto (135 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 secuencias a ser patinadas.

Música de calentamiento:

3 minutos de calentamiento, máximo 8 patinadores. Los primeros 30 segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6º tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

Foxtrot-el 6º (último) tono del Foxtrot ISU Ice Dance Music

European Waltz- el 6º (último) tono del European Waltz ISU Ice Dance Music

Niveles:

Para los Pattern dances, habrá 1 Key Point establecido y será evaluado hasta **Nivel 2**.

Los jueces evalúan el pattern dance con el GOE.

Basic Level	Nivel 1	Nivel 2
50% del Pattern Dance completado	75% del Pattern Dance completado	1 Key Point ejecutado correctamente

Key Points

European Waltz

Each Sequence	Key Point 1 Lady Steps 6-8 (RBO, LBO, RFO3)
Key Point Features	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos 2. Giro correcto

Foxtrot

Each Sequence	Key Point 1 Lady Step 11 - 14 (LFO CIMo, RBO, LFI, RFI)
Key Point Features	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos 2. Giro correcto 3. CIMo: colocación correcto del pie libre

Los **Componentes de Programa** valorados serán: Skating Skill / Performance / Timing

El factor de los Componentes es 0,7.

Para eventos con 2 pattern dances, el total de la puntuación para cada danza será multiplicado por el factor 0,75.

FREE DANCE

Duración del programa: 2 min. +/- 10 seg.

Un Programa Libre bien equilibrado debe contener:

- 1 (una) posición de filo corta.
- 1 (una) Pirueta o pirueta combinada.
- 1 (un) set de twizzles sincronizados (Variación FD). Por lo menos 2 twizzles con un mínimo de 2 y un máximo de 4 pasos entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso del cuerpo mientras se está en dos pies entre twizzles se considerará como un paso).
- 1 (una) Secuencia de pasos coreográficos.
- 1 (un) elemento coreográfico adicional, a elegir entre:
 - Movimiento coreográfico rotacional
 - Movimiento coreográfico deslizante

Niveles:

En todos los elementos requeridos (excepto los Elementos coreográficos), el máximo nivel que se puede obtener es **Nivel 2**, en Intermediate Novice. Sólo features hasta nivel 2 serán contados. Todos los features extra ejecutados por la pareja serán ignorados por el Panel Técnico.

Los **Componentes de Programa** valorados serán: Skating Skill / Performance / Interpretación

El factor de los Componentes de programa será 1.0.

El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 6patinadores.

2.2.3. JUNIOR A Y SENIOR A

PATTERN DANCE (regla 711)

Se patinarán las siguientes dos (2) Pattern dances:

- Temporada 2021/22: **Westminster Waltz y Blues**

Westminster Waltz: Music-Waltz 3/4; Tempo 54 measures de 3 betas (162 beats por minuto) más o menos 3 bets por minuto; Set Pattern opcional; 2 secuencias a ser patinadas; 4 secciones pasos 1-10 & 11-22

Blues: music- Blues 4/4; Tempo 22 measures de 4 beats (88 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Pattern Opcional; 3 secuencias a ser patinadas.

Calentamiento:

3 minutos de calentamiento, máximo 8 patinadores. Los primeros 30 segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6º tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

Westminster Waltz: 6º último tono del Westminster Waltz ISU Ice Dance Music

Blues: 6º último tono del Blues ISU Ice Dance Music

Niveles:

Para los Pattern dances, habrá 2 key points descritos, y serán evaluados hasta **Nivel 3**. Los jueces evaluarán los pattern Dances con el GOE.

Características para Niveles:

Basic Level	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
50% del Pattern Dance completado	75% del Pattern Dance completado	1 Key Point ejecutado correctamente	2 Key Point ejecutado correctamente

Key points especificados en el ISU Communication 2374, página 6 (Novice Advanced).**Wesminster Waltz**

Each Sequence: Steps 1-10 (WW1Sq1Se & WW2Sq1Se)	Key Point 1 Lady Steps 5 - 7 (LFI OpMo, RBI, LBO)	Key Point 2 Lady Steps 9 – 10 (LFO, CR RFO3, LBO)
Key Point Features	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos 2. Giro correcto 3. Colocación correcta del pie libre. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos 2. Giro correcto
Each Sequence: Steps 11-22 (WW1Sq2Se & WW2Sq2Se)	Key Point 2 Lady Steps 15-16 (RFI 3, CR-LBO)	Key Point 2 Lady Steps 22 (RFOI-SwR)
Key Point Features	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos 2. Giro correcto 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos 2. Swing correcto de la pierna libre

Blues

Each Sequence	Key Point 1 Lady Steps 5-7 (RBO, LFO, CR-RFO-SwR)	Key Point 2 Lady Steps 12-13 (LFI-CICho,RBO)
Key Point Features	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos** 2. Cross Roll correcto* 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos 2. Giro correcto 3. Colocación correcta del pie libre

*Cross Roll (Adelante / Atrás) - Requisito/ descripción: La acción de balanceo de la pierna libre debe pasar de forma continuada el pie que patina, hacia la siguiente curva exterior. Al mismo tiempo, el peso corporal se transfiere de una curva exterior a la nueva curva exterior para crear un movimiento de balanceo.

** En los Cross Rolls, el pie libre pasa la cuchilla/ pie que patina y se coloca sobre el hielo en la parte delantera/trasera de la cuchilla/pie que patina. No es necesario que la cuchilla esté en un filo exterior cuando se coloca en el hielo.

Nota: Se permite un cambio de filo dentro del último ½ tiempo del paso para preparar el empuje/ transición al siguiente paso. (Ejemplos Key Points 1, paso # 7)

Los componentes de Programa valorados serán: Skating Skill / Performance / Interpretation / Timing

El factor de los Componentes es 0.7

Para eventos con 2 (dos) Pattern Dances, el total de puntos para cada danza será multiplicado por el factor 1.0.

FREE DANCE: corresponderá a los elementos de la Categoría Advanced Novice (Comunicado 2374). La música es de libre elección del patinador, y la música cantada está permitida.

Duración del programa: 2 min. 30 seg.+/- 10 seg.

Una free dance bien equilibrada debe contener:

- 1 (una) posición de filo corta.
- 1 (una) Secuencia de pasos en línea recta (línea media o diagonal) ó una secuencia de pasos ^[1]_[SEP] en curva (circular o serpentina) (Estilo B).
- 1 (una) Pirueta o pirueta combinada.
- 1 (un) set de twizzles sincronizados (Variación FD). Por lo menos 2 twizzles con un mínimo de 2 y un máximo de 4 pasos entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso del cuerpo mientras se está en dos pies entre twizzles se considerará como un paso).
- 2 (dos) elementos coreográficos, a elegir entre:
 - Secuencia de pasos coreográficos
 - Movimiento coreográfico rotacional
 - Movimiento coreográfico deslizante

Especificaciones de Secuencia de Pasos Style B 2021/22:

Retrogresión: 1 permitida- no puede exceder de 2 medidas de música.

No se permiten: Paradas, Loops

El pattern de la secuencia de pasos (Style B) debe mantener la integridad de las formas básicas del pattern escogido.

Niveles:

En todos los elementos requeridos (excepto los Elementos coreográficos), el máximo nivel que se puede obtener es **Nivel 3**. Sólo features hasta nivel 3 serán contados. Todos los features extra ejecutados por el patinador serán ignorados por el Panel Técnico.

Los **Componentes de Programa** valorados son: Skating Skill / Transitions / Performance / Interpretation

El factor de los Componentes de programa será 1.0.

El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 6 patinadores.

2.3. CATEGORÍAS NIVEL INTERNACIONAL

2.3.1. BASIC NOVICE INTERNACIONAL:

PATTERN DANCE

Se patinarán dos (2) Pattern Dances:

- Grupo 1: Swing Dance, Willow Waltz, y Tango Fiesta
- Grupo 2: Fourteenstep, Willow Waltz y Tango Canasta
- Grupo 3: Foxtrot, Dutch Waltz y Rhythm Blues

- Temporada 2021/22: Grupo 3

Temporada 2021/22:

Foxtrot: Música 4/4; Tempo-25 measures of 4 beats (100 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 sequences a patinar.

Dutch Waltz: Música-Waltz 3/4; Tempo (el mismo que el "European Waltz") 45 measures of 3 beats (135 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 sequences a patinar.

Rhythm Blues: Música-Blues 4/4; Tempo 22 measures of 4 beats (88 beats por minuto más o menos 2 beats por minuto); Set Pattern; 3 sequences a patinar.

Antes del inicio de los entrenamientos oficiales, el referee de la competición de danza sorteará el orden en el que se patinarán los Pattern Dance.

Música de calentamiento:

3 minutos de calentamiento, máximo 8 patinadores. Los primeros 30 segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6º tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

Foxtrot- el 6º (ultimo) tono del Foxtrot ISU Ice Dance Music

Dutch Waltz- el 6º (ultimo) tono del European Waltz ISU Ice Dance Music

Rythm Blues- el 6º (ultimo) tono del Blues ISU Ice Dance Music

Entrenamientos Oficiales.

Cada deportista patinará el primer pattern dance con su propia música y posteriormente patinará el segundo pattern dance con su música.

Niveles:

En los Pattern Dances no habrá key Points, y sólo se evaluará hasta Nivel 1.

Características de niveles para Basic Novice Pattern Dances:

Basic Level	Level 1
50% del Pattern Dance completado	75% del Pattern Dance completado

Los componentes valorados para los Pattern Dances Serán: Skating Skills / Performance / Timing.

El factor de los Componentes será 0,7. Si Realizan 2 Pattern Dance, la puntuación total para cada danza se multiplicará por el factor 0,5 según Rule 353, párrafo 1.b.

FREE DANCE

Duración del programa: 1min. 30seg. +/- 5 seg.

Una Free Dance bien equilibrada debe contener:

- 1 (una) posición de filo corta.
- 1 (una) Pirueta o pirueta combinada.
- 1 (un) set de twizzles sincronizados (Variación FD). Por lo menos 2 twizzles con un mínimo de 2 y un máximo de 4 pasos entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso del cuerpo mientras se está en dos pies entre twizzles se considerará como un paso).
- 1 (una) Secuencia de pasos coreográficos.
- 1 (un) elemento coreográfico adicional, a elegir entre:
 - Movimiento coreográfico rotacional
 - Movimiento coreográfico deslizante

Para Basic Novice e Intermediate Novice, si no se realiza una secuencia de pasos coreográficos dentro de los dos primeros elementos coreográficos, el segundo elemento coreográfico realizado, se identifica, pero no debe confirmarse (sin valor). La secuencia de pasos realizada como un elemento coreográfico posterior, no se identificará.

Niveles:

En todos los elementos requeridos, excepto los movimientos coreográficos, Level 1 es el máximo nivel para Basic Novice.

Los Componentes valorados serán: skating skills / performance / Interpretation

El factor de los programas será del 1.0

El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 6 patinadores.

2.3.2. INTERMEDIATE NOVICE INTERNACIONAL:

Regla 711, párrafo 1: para competiciones internacionales Novice, la lista de los pattern dances será anunciada anualmente por el comité técnico de danza, mediante un comunicado de la ISU antes del 1 de junio, para ser efectivo a partir del 1 de julio.

Uno de los dos grupos anunciados deberá ser sorteado antes del primer entrenamiento de la competición. Cada grupo contiene 2 (dos) Pattern Dances.

Grupo 1: Rocker Foxtrot y American Waltz
 Grupo 2: Fourteenstep y Tango
 Grupo 3: Foxtrot y European Waltz
 Grupo 4: killian y Starlight Waltz

- Temporada 2021/22: Grupo 3 y Grupo 4

Foxtrot- Música-Foxtrot 4/4; Tempo-25 measures de 4 beats por (100 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 secuencias a ser patinadas.

European Waltz- Música-Waltz 3/4; Tempo-45 measures de 3 beats por minuto (135 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 secuencias a ser patinadas.

Kilian- Música-Marcha 2/4 o 4/4; Tempo-58 measures de 2 beats por minuto o 29 measures of 4 beats por minuto (116 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 6 secuencias a ser patinadas. Pattern Opcional.

Starlight Waltz-Música-Waltz 3/4; Tempo 58 measures de 3 beats (174 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 secuencias a ser patinadas; 4 secciones Pasos 1-17 & 18-32.

Música de calentamiento:

3 minutos de calentamiento, máximo 8 patinadores. Los primeros 30 segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6° tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

Foxtrot-el 6° (último) tono del Foxtrot ISU Ice Dance Music

European Waltz- el 6° (último) tono del European Waltz ISU Ice Dance Music

Kilian- el 6° (último) tono del Kilian ISU Ice Dance Music

Starlight Waltz- el 6° (último) tono del Starlight Waltz ISU Ice Dance Music

Niveles:

Para los Pattern dances, habrá 1 Key Point establecido y será evaluado hasta **Nivel 2**.
 Los jueces evalúan el pattern dance con el GOE.

Basic Level	Nivel 1	Nivel 2
50% del Pattern Dance completado	75% del Pattern Dance completado	1 Key Point ejecutado correctamente

Key Points

Foxtrot

Each Sequence	Key Point 1 Lady Step 11 - 14 (LFO CIMo, RBO, LFI, RFI)
Key Point Features	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos 2. Giro correcto 3. CIMo: correcta colocación del pie libre

European Waltz

Each Sequence	Key Point 1 Lady Steps 6-8 (RBO, LBO, RFO3)
Key Point Features	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos 2. Giro correcto

Kilian

Each Sequence	Key Point 1 Lady Step 3 - 5 (LFO, RFO, LF0)
Key Point Features	1. Filos correctos

Starlight Waltz

Each Section (SW1Sq1Se SW2Sq1Se)	Section & Key Point 1 Lady Steps 16-17 (LFO CIMo, RBO)	Each Section (SW1Sq2Se & SW2Sq2Se)	Key Point 1 Lady Steps 21-22 (LFI, OpMo, RFI)
Key Point Features	1. Filos Correctos 2. CIMo – Giro correcto 3. CIMo –Colocación correcta del pie libre	Key Point Features	1. Filos Correctos 2. Giro Correcto 3. Colocación correcta del pie libre

Los **Componentes de Programa** valorados serán: Skating Skill / Performance / Timing

El factor de los Componentes es 0,7.

Para eventos con 2 pattern dances, el total de la puntuación para cada danza será multiplicado por el factor 0,75.

FREE DANCE

Duración del programa: 2 min. +/- 10 seg.

Un Programa Libre bien equilibrado debe contener:

- 1 (una) posición de filo corta. ^[1]_[2]
- 1 (una) Pirueta o pirueta combinada.
- 1 (un) set de twizzles sincronizados (Variación FD). Por lo menos 2 twizzles con un mínimo de 2 y un máximo de 4 pasos entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso del cuerpo mientras se está en dos pies entre twizzles se considerará como un paso).
- 1 (una) Secuencia de pasos coreográficos.
- 1 (un) elemento coreográfico adicional, a elegir entre:
 - Movimiento coreográfico rotacional
 - Movimiento coreográfico deslizante

Niveles:

En todos los elementos requeridos (excepto los Elementos coreográficos), el máximo nivel que se puede obtener es **Nivel 2**, en Intermediate Novice. Sólo features hasta nivel 2 serán contados. Todos los features extra ejecutados por la pareja serán ignorados por el Panel Técnico.

Los **Componentes de Programa** valorados serán: Skating Skill / Performance / Interpretación

El factor de los Componentes de programa será 1.0.

El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 6 patinadores.

2.3.3. NOVICE ADVANCED INTERNACIONAL**PATTERN DANCE** (regla 711)

Se patinarán las siguientes dos (2) Pattern dances:

- Temporada 2021/22: **Westminster Waltz** y **Blues**

Temporada 2021/22:

Westminster Waltz: Music-Waltz 3/4; Tempo 54 measures de 3 betas (162 beats por minuto) más o menos 3 bets por minuto; Set Pattern opcional; 2 secuencias a ser patinadas; 4 secciones pasos 1-10 & 11-22

Blues: music- Blues 4/4; Tempo 22 measures de 4 beats (88 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Pattern Opcional; 3 secuencias a ser patinadas.

Calentamiento:

3 minutos de calentamiento, máximo 8 patinadores. Los primeros 30 segundos sin música, seguido de 2 minutos y 30 segundos del 6º tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

Westminster Waltz: 6º último tono del Westminster Waltz ISU Ice Dance Music

Blues: 6º último tono del Blues ISU Ice Dance Music

Niveles:

Para los Pattern dances, habrá 2 key points descritos, y serán evaluados hasta **Nivel 3**. Los jueces evaluarán los pattern Dances con el GOE.

Características para Niveles para Novice Pattern Dances:

Basic Level	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
50% del Pattern Dance completado	75% del Pattern Dance completado	1 Key Point ejecutado correctamente	2 Key Point ejecutado correctamente

Key points**Westminster Waltz**

Each Sequence: Steps 1-10 (WW1 Sq1 Se & WW2 Sq 1 Se)	Key Point 1 Lady Steps 5 - 7 (LFI OpMo, RBI, LBO)	Key Point 2 Lady Steps 9-10 (LFO, CR RFO3, LBO)
Key Point Features	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos Correctos 2. Giro Correcto 1. Colocación correcta del pie libre 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos Correctos 2. Giro Correcto
Each Sequence: Steps 11-22 (WW1Sq2Se & WW2Sq2Se)	Key Point 2 Lady Steps 15-16 (RFI 3, CR-LBO)	Key Point 2 Lady Steps 22 (RFOI-SwR)
Key Point Features	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos 2. Giro correcto 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos 2. Swing correcto de la pierna libre

Blues

Each Sequence	Key Point 1 Lady Steps 5-7 (RBO,LFO,CR-RFO-SwR)	Key Point 2 Lady Steps 12-13 (LFI-CICho,RBO)
Key Point Features	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos** 2. Cross Roll correcto* 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filos correctos 2. Paso correcto 3. Colocación correcta del pie libre.

*Cross Roll (Adelante / Atrás) - Requisito/ descripción: La acción de balanceo de la pierna libre debe pasar de forma continuada el pie que patina, hacia la siguiente curva exterior. Al mismo tiempo, el peso corporal se transfiere de una curva exterior a la nueva curva exterior para crear un movimiento de balanceo.

** En los Cross Rolls, el pie libre pasa la cuchilla/ pie que patina y se coloca sobre el hielo en la parte delantera/trasera de la cuchilla/pie que patina. No es necesario que la cuchilla esté en un filo exterior cuando se coloca en el hielo.

Nota: Se permite un cambio de filo dentro del último ½ tiempo del paso para preparar el empuje/ transición al siguiente paso. (Ejemplos Key Points 1, paso # 7)

Los componentes de Programa valorados serán: Skating Skill / Performance / Interpretation / Timing

El factor de los Componentes es 0.7

Para eventos con 2 (dos) Pattern Dances, el total de puntos para cada danza será multiplicado por el factor 1.0.

FREE DANCE: corresponderá a los elementos de la Categoría Advanced Novice

(Comunicado [2374](#)). La música es de libre elección del patinador y la música cantada está permitida.

Duración del programa: 2min 30seg +/- 10 seg.

Una free dance bien equilibrada debe contener:

- 1 (una) posición de filo corta.
- 1 (una) Secuencia de pasos en línea recta (línea media o diagonal) ó una secuencia de pasos ^{1 1 1}_{SEP} en curva (circular o serpentina) (Estilo B).
- 1 (una) Pirueta o pirueta combinada.
- 1 (un) set de twizzles sincronizados (Variación FD). Por lo menos 2 twizzles con un mínimo de 2 y un máximo de 4 pasos entre el primer y segundo twizzle (cada empuje y/o transferencia de peso del cuerpo mientras se está en dos pies entre twizzles se considerará como un paso).
- 2 (dos) elementos coreográficos, a elegir entre:
 - Secuencia de pasos coreográficos
 - Movimiento coreográfico rotacional
 - Movimiento coreográfico deslizante

Especificaciones de Secuencia de Pasos Style B 2021/22:

Retrogresion: 1 permitida- no puede exceder de 2 medidas de música.

No se permiten: Paradas, Loops

El pattern de la secuencia de pasos (Style B) debe mantener la integridad de las formas básicas del pattern escogido.

Niveles:

En todos los elementos requeridos (excepto los Elementos coreográficos), el máximo nivel que se puede obtener es **Nivel 3**, en Novice Advanced. Sólo features hasta nivel 3 serán contados. Todos los features extra ejecutados por la pareja serán ignorados por el Panel Técnico.

Los **Componentes de Programa** que serán valorados son: Skating Skill / Transitions / Performance / Interpretation

El factor de los Componentes de programa será 1.0.

El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 6 patinadores.

2.3.4. CATEGORÍAS JUNIOR INTERNACIONAL Y SENIOR INTERNACIONAL

RHYTHM DANCE (JUNIOR & SENIOR) (COMUNICATIONS N° [2371](#), [2393](#) & Technical Hand Book Additional Q & A)

Estas normas y sus cambios prevalecerán siempre por encima de lo escrito en este Reglamento.

2.3.4.1. JUNIOR INTERNACIONAL:

RHYTHM DANCE:

Duración del programa: 2min. 50seg. +/- seg.

Ritmos: Músicas callejeras: Por lo menos dos ritmos de músicas diferentes de los siguientes ejemplos: Hip hop, Disco, swing, krump, popping, funk, etc., jazz, reggae (reggaetón) and blues.

Nota: Para cumplir con los valores éticos del deporte, ninguna música escogida para competiciones de danza puede incluir letra agresiva/ofensiva.

Junior: Pattern Dance Element, Blues-Puede ser patinado con cualquiera de los ritmos anunciados.

Pattern Dance: Blues, rango 86-90 beats por minuto

El tempo de la música a lo largo del Pattern Dance debe ser constante y acorde al tempo requerido y carácter del ritmo escogido.

Elementos:

- Pattern Dance: 2 secciones de Blues uno seguido de la otra, o separadas. Step #1 de cada secuencia debe ser patinado en el lado opuesto del otro. La primera secuencia del Blues (1BL) debe ser patinada en el lado de los jueces.

1BL: Steps #1-17

2BL: Steps #1-17

- Una (1) posición de filo corta
- Una (1) secuencia de pasos en línea recta (línea media o diagonal) (estilo B) escogidos entre: diagonal o línea media, permitiendo una parada de hasta 5 seg., retroceso NO permitido. NO se permiten los loops. Debe ser patinada en ritmo distinto que el del Pattern Dance.
- Una (1) combinación de secuencia de twizzles; al menos dos (2) twizzles y un máximo de un (1) paso entre twizzles (cada empuje y/o transferencia de peso en dos pies será considerado un paso).

El factor de los Componentes de programa será 0,8

Calentamiento 5 minutos y máximo 5 parejas

Características para Niveles para Junior Pattern Dances (Rhythm Dance):

Basic Level	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
50% del Pattern Dance completado	75% del Pattern Dance completado	1 Key Point ejecutado correctamente	1 Key Point ejecutado correctamente	3 Key Point ejecutado correctamente

Each Sequence	Key Point 1	Key Point 2	Key Point 3
	Lady Steps 5-7 (RBO,LFO,CR-RFO-SwR)	Lady Steps 12-13 (LFI-CICho,RBO)	Lady Steps 15-16 (RFI, LFO 3)
Key Point Features	1. Filos correctos ** 2. Cross Roll correcto *	1. Filos correctos 2. Giro correcto 3. Colocación correcta de la pierna libre.	1. Filos correctos 2. Giro correcto

FREE DANCE:

Duración del programa: 3 min. +/- 10 seg.

- 1 (una) posición de filo combinada o 2 (dos) posiciones de filo cortas. Las posiciones de filo del mismo tipo NO pueden repetirse. Si se ejecutan como posición de filo cortas debe haber al menos tres pasos de separación entre ellas.
- 1 (una) Secuencia de pasos en línea recta (Midline o Diagonal) o en curva (Circular o Serpentina), usando toda la pista. Estilo B. Retroceso permitido, sin exceder dos medidas de la música. No se permiten Loops. No se permiten paradas
 - NOTA: Algunas alteraciones en el dibujo escogido serán aceptadas para completar los giros requeridos. Aunque, si no se reconoce el dibujo escogido, habrá una deducción por parte de los jueces por Pattern incorrecto.
- 1 (una) Secuencia de pasos en un solo pie.
- 1 (una) Pirueta o pirueta combinada.
- 1 (un) set de Twizzles sincronizados (Variación FD)
- 2 (dos) elementos coreográficos, a elegir entre:
 - Secuencia de pasos coreográficos
 - Movimiento coreográfico rotacional
 - Movimiento coreográfico deslizante

El factor de los Componentes de programa será 1,2

Calentamiento 5 minutos y máximo 6 patinadores

2.3.4.2. SENIOR INTERNACIONAL:

RHYTHM DANCE:

Duración programa: 2 min. 50 seg. +/- 10 seg

Ritmos: Músicas callejeras: Por lo menos dos ritmos de músicas diferentes de los siguientes ejemplos: Hip hop, Disco, swing, krump, popping, funk, etc., jazz, reggae (reggaetón) and blues.

Nota: Para cumplir con los valores éticos del deporte, ninguna música escogida para competiciones de danza puede incluir letra agresiva/ofensiva.

Senior: Pattern Dance Element, Midnight Blues-Puede ser patinado con cualquiera de los ritmos anunciados.

Pattern Dance: Midnight Blues, rango 86-96 beats por minuto

El tempo de la música a lo largo del Pattern Dance debe ser constante y acorde al tempo requerido y carácter del ritmo escogido.

El ritmo utilizado para la Step Sequence debe ser patinado en el mismo Ritmo escogido para el Pattern Dance Element (Midnight Blues). El tono escogido puede ser el mismo que para el Midnight Blues o distinto, pero debe tener el mismo tempo. El tempo a lo largo del Midnight Blues y PSt debe ser constante.

Elementos:

- Pattern Dance: 1 sección de Midnight Blues compuesta por los Steps #5-14: el Step #5 es el primer paso del Pattern Dance Element, y el Step #14 es el último paso del Pattern dance Element. Estos Steps deben ser patinados con el Step #5 en el lado opuesto del lado de los jueces.
Nota: Cruzar el eje largo en los Steps #7-8 no se considera una violación del Pattern.
- Una (1) secuencia de pasos (PSt)(estilo C)
El Pattern Dance Type Step Sequence (PSt) debe ser patinado en el mismo ritmo del Pattern Dance Element (Midnight Blues). El tono escogido debe ser el mismo del Pattern dance Element.
Duración: cualquier número exacto de frases musicales.
Pattern: empezando inmediatamente después del Midnight Blues, acabando en el eje corto en el lado opuesto del lado de los jueces.
No se permiten ni paradas, ni retrocesos ni loops.
- Una (1) posición de filo corta
- Una (1) secuencia de pasos en línea recta (línea media o diagonal) (Estilo B), permitiendo una parada de hasta 5 seg., retroceso NO permitido. NO se permiten los loops. Debe ser patinada en ritmo distinto que el del Pattern Dance.
- Una (1) combinación de secuencia de twizzles; al menos dos (2) twizzles y un máximo de un (1) paso entre twizzles.

El factor de los Componentes de programa será 0,8

Calentamiento 5 minutos y máximo 6 patinadores

Características para Niveles para Senior Pattern Dances (Rhythm Dance):

Basic Level	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
50% del Pattern Dance completado	75% del Pattern Dance completado	1 Key Point ejecutado correctamente	1 Key Point ejecutado correctamente	3 Key Point ejecutado correctamente

Each Sequence	Key Point 1	Key Point 2	Key Point 3
	Lady Steps 7 (RBOI 3)	Lady Steps 11 c (RBO 3-RFIO/RFORk)	Lady Steps 12-13 (XF-LBI-Tw1,RBO,LFO)
Key Point Features	1. Filos correctos 2. Cambio de filo correcto 3. Giro correcto	1. Filos correctos 2. Cambio de filo correcto 3. Giro correcto	1. Filos correctos (except RBO) 2. Giro correcto

FREE DANCE:

Duración del programa: 3 min.30 seg.+/- 10 seg.

- 1 (una) posición de filo combinada y 1 (una) corta o 3 (tres) posiciones de filo cortas. Las posiciones de filo del mismo tipo NO pueden repetirse. Si se ejecutan como posiciones de filo cortas debe haber al menos tres pasos de separación entre ellas.
- 1 (una) Secuencia de pasos en línea recta (Midline o Diagonal) o en curva (Circular o Serpentina), usando toda la pista. Estilo B. Retroceso permitido, sin exceder dos medidas de la música. No se permiten Loops. No se permiten paradas
 - NOTA: Algunas alteraciones en el dibujo escogido serán aceptadas para completar los giros requeridos. Aunque, si no se reconoce el dibujo escogido, habrá una deducción por parte de los jueces por Pattern incorrecto.
- 1 (una) Secuencia de pasos en un solo pie.
- 1 (una) Pirueta o pirueta combinada.
- 1 (un) set de Twizzles sincronizados, con no más de 3 pasos entre los twizzles.
- 1 (una) Secuencia de pasos coreográficos.
- 1 (un) Movimiento coreográfico rotacional.
- 1 (un) Movimiento coreográfico deslizante.

El factor de los Componentes de programa será 1,2
Calentamiento 5 minutos y máximo 6 patinadores

OBSERVACIONES DE LOS ELEMENTOS DE LAS DANZAS LIBRES

- a) Los patinadores disponen de plena libertad para seleccionar los elementos de la danza libre. Todos los elementos estarán unidos por pasos de conexión de diferente naturaleza y por otros movimientos de patinaje libre utilizando toda la pista (los cruzados hacia delante y/o atrás no serán considerados como pasos de conexión.)
- b) Se debe prestar una atención especial a la coreografía, expresión, interpretación de la música y la complejidad de los pasos.
- c) Todos aquellos elementos que se realicen después del máximo permitido no se contabilizarán.
- d) Modificaciones de las músicas para la Free Dance: Se incluye el cambio de tiempo, **ritmo** y expresión. La música debe de tener al menos 1 cambio de tiempo/**ritmo** y expresión.

DURACIÓN DE LAS DANZAS LIBRES

El tiempo empieza desde el momento en que los patinadores empiezan a moverse o a patinar, hasta que se detienen completamente (Regla ISU 501).

Para todas las categorías:

- a) Al patinador se le permite finalizar el programa libre dentro de diez (10) segundos más o menos del tiempo requerido en todas las categorías.
- b) Por cada 5 segundos que falten o excedan se deducirá -1 en la puntuación total.
- c) Los cronometradores, deben informar al juez árbitro.
- d) Si la duración del programa son treinta (30) segundos o más por debajo del tiempo requerido, no se otorgará puntuación.
- e) Estas deducciones no son aplicables bajo la regla 551, párrafo 4 (si un patinador no está capacitado para finalizar su programa, no se otorgarán puntuaciones). Las mismas medidas se tomarán cuando al patinador se le da la oportunidad de volver a empezar el programa completo o volver a empezar desde el punto de interrupción y una vez más se ve incapacitado de finalizarlo).
- f)

Regla 3. DEFINICIÓN DE LOS TRAJES DE COMPETICIÓN

- a) Durante las competiciones, los trajes de los patinadores deberán ser sencillos, dignos y apropiados para una competición deportiva. El traje puede reflejar el carácter de la música. Los trajes no reglamentarios deberán ser penalizados por los jueces, haciendo la correspondiente deducción. Rule 501, párrafo 1.
- b) Las mujeres pueden vestir falda que cubra todo el contorno de la cintura, y también pueden llevar pantalones. La norma de excesiva desnudez se aplicará tanto para la mujer como para el hombre. (Comunicado 2371)
- c) Los hombres deberán llevar pantalones.
- d) No se autorizan accesorios o complementos

RHYTHMN DANCE

El párrafo 1 de la Regla 501 se aplica con la siguiente aclaración para la "excesiva desnudez"

El traje para la Rhythmn dance deberá de ser digno y cubrir por lo menos el 40% de la parte superior del cuerpo de las mujeres.

Regla 4. CALENTAMIENTOS

Las Categorías que realicen Pattern Dance, dispondrán de su propio calentamiento independiente.

Si se realizan dos (2) Pattern Dances, se realizaran dos (2) calentamientos para cada una de las Pattern Dance.

El calentamiento debe ser inmediatamente anterior a la competición de patinaje de las parejas en ese grupo.

En caso de interrupción de la competición, debido a circunstancias no prevista, de más de diez (10) minutos, los patinadores que se encuentren involucrados, tendrán derecho a un segundo calentamiento de la duración definida anteriormente.

En caso de empate entre uno o varios patinadores en el mismo grupo, el número máximo permitido para el calentamiento al mismo tiempo puede ser rebasado en uno. No obstante, si el número máximo permitido es rebasado por dos o más, el grupo en cuestión se dividirá en dos subgrupos con un calentamiento separado para cada una de ellos. Los patinadores de cada sub-grupo patinan inmediatamente después del calentamiento de su sub- grupo.

Regla 5. REQUISITOS CON EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El sistema de puntuaciones oficial en España será como el de la ISU para todas las categorías.

Deberá haber un panel técnico formado, al menos, por un Técnico Controlador y un Técnico Especialista, Datta y Replay Operator.

En competiciones Nacionales deberá contarse además, con un Asistente de Técnico Especialista.

Regla 6. REQUISITOS DE LOS ENTRENADORES

Deberán enviar los Planned Program y los datos de la música que van a interpretar.

Los programas deberán estar escritos con las **abreviaturas** que dictamina la ISU, y las adaptaciones correspondientes realizadas por la RFEDH para los elementos específicos de la disciplina de solo danza y que se nombrarán a continuación:

NOMBRE	NOMBRE EN INGLES	ABREVIATURA
PIRUETAS DE DANZA		
Pirqueta	Spin	Sp
Pirqueta Combinada	Combination Spin	CoSp
Posiciones de filo		
Attit	Attitude Pose	sAPo
Posición agachada	Crouching Pose	sCPo
Ina Bauer	Ina Bauer Pose	sIPo
Rodillazo	Lunge/Drag	sLPo
Cafetera	Tea Pot/ Shoot the duck	sTPo
Aguila	Spread eagle	sSPo
TWIZZELS		
Secuencia de Twizzels	Set of Twizzels	SqTw
Secuencia de Twizzels sincronizados	Combination Set of Synchronized twizzles	SyTw
SECUENCIA DE PASOS		
STEPS SEQUENCES		
Pasos Pattern Dance	Pattern Dance Type Step Seq	PSt
Media línea	Midline	MiSt
Diagonal	Diagonal	DiSt
Circular	Circular	CiSt
Serpentina	Serpentine	SeSt
Secuencia de pasos en un pie	One foot Step Sequence	OFSt
ELEMENTOS COREOGRAFICOS		
Movimiento de pirqueta Coreográfico	Choreographic Spin Movement	ChSp
Movimiento coreográfico deslizante	Choreographic sliding Movement	ChSl
Secuencia de pasos de carácter	Choreographic Character Step Sequence	ChSt

Regla 7. EXPLICACIÓN SÍMBOLOS EN LOS DETALLES DE LAS PUNTUACIONES DE LOS JUECES**Categoría Novice**

Símbolo	Acción	Descripción
<	Disminución de 1 Nivel, Interrupción de 4 beats o menos en PD. (Intermediate y Adv.Novice)	Si la PD es interrumpida 4 beats o menos- Los Key Points se nombran e identifican y el Nivel se reducirá en 1 Nivel. Se traslada la información a los resultados de los jueces con el símbolo "<".
<<	Disminución de 2 Niveles, Interrupción de más de 4 beats en el PD. (Intermediate y Adv.Novice)	Si la PD es interrumpida más de 4 beats- Los Key Points se nombran e identifican y el Nivel se reducirá en 2 Niveles. Se traslada la información a los resultados de los jueces con el símbolo "<<".
!	NO LEVEL, Interrupción de más del 50% del PD	Si la PD es interrumpida más del 50% de los pasos, el Técnico Especialista nombra los Key Points como realizados, identifica con el Nombre del Pattern Dance y "NO LEVEL" añadiendo el símbolo "!". Ejemplo: Yes, Yes, Level 3 becomes No Level
>	-0.5 de deducción por Extended Pose	Si la duración de la posición es más largo de lo permitido, el Referee aplica la deducción de 0.5 puntos.
ExEI	-0.5 de deducción por Extra Element	Si un elevado o una pirueta ocurre dentro de una serie de pasos (ejemplo: sAPo+ExEI, Sp+ExEI) se aplica la deducción de 0.5
*	-0.5 de deducción por Element Adicional; no se ajusta a los elementos requeridos	Si un Elemento(s) Adicional aparece y no cumple los requisitos de una "Danza Libre bien equilibrada" se aplicará la deducción de 0.5
F	Caída en elemento, 0.5 por caída de cada patinador	Si hay una caída dentro de un elemento, es identificada por el Técnico Especialista como caída en elemento y el data Operator así lo introduce en el sistema "Fall in Element"

Categoría Junior y Senior

Símbolo	Acción	Descripción
≤	<u>Disminución de 1 Nivel, Interrupción de 4 beats o menos en PD.</u>	<u>Si la PD es interrumpida 4 beats o menos- Los Key Points se nombran e identifican y el Nivel se reducirá en 1 Nivel. Se traslada la información a los resultados de los jueces con el símbolo "<".</u>
<<	<u>Disminución de 2 Niveles, Interrupción de más de 4 beats pero el 75% de pasos completado en el PD.</u>	<u>Si la PD es interrumpida más de 4 beats pero el 75% de los pasos es completado por los dos patinadores de la pareja.- Los Key Points se nombran e identifican y el Nivel se reducirá en 2 Niveles. Se traslada la información a los resultados de los jueces con el símbolo "<<".Ejemplo: Yes, Yes, Yes, Yes-Level 4 becomes Level 2.</u>
!	<u>NO LEVEL, Interrupción de más del 25% del PD</u>	<u>Si la PD es interrumpida más del 75% de los pasos, el Técnico Especialista nombra los Key Points como realizados, identifica con el Nombre del Pattern Dance y "NO LEVEL" añadiendo el símbolo "!". Ejemplo: Yes, Yes, Level 3 becomes No Level</u>
≥	<u>-1,00 punto de deducción por Extended Lift</u>	<u>Si la duración del Elevado es más largo de lo permitido, el Referee aplica la deducción de 1,00 puntos.</u>
ExEI	<u>-1,00 punto de deducción por Extra Element</u>	<u>Si un elevado o una pirueta ocurre dentro de una serie de pasos (ejemplo: RoLi+ExEI, Sp+ExEI) se aplica la deducción de 1,00 punto</u>
*	<u>-1,00 punto de deducción por Element Adicional; no se ajusta a los elementos requeridos</u>	<u>Si un Elemento(s) Adicional aparece y no cumple los requisitos de una "Danza Libre bien equilibrada" se aplicará la deducción de 1,00 punto</u>
F	<u>Caída en elemento</u>	<u>Si hay una caída dentro de un elemento, es identificada por el Técnico Especialista como caída en elemento y el data Operator así lo introduce en el sistema "Fall in Element"</u>
S	<u>Reducción en 1 Nivel, separación de agarre/contacto/durante la PSt SyTw.</u> <u>Reducción en 1 Nivel, separación de agarre/contacto/durante la SqTw OFSt.</u>	<u>Si la pareja no están en contacto/cogidos durante la Pattern Dance Step Sequence, Synchronized Twizzles (FD) o durante la Secuencia de Twizzles de la secuencia de pasos en un pie, el nivel será reducido en 1 Nivel para cada patinador.</u>