
NORMATIVA TÉCNICA DE PATINAJE SOBRE HIELO

Temporada 2025-2026

(Aprobado en CD junio 2025)



ÍNDICE

ANEXO 1º NORMATIVA TÉCNICA DE PATINAJE INDIVIDUAL	Pág. 2
ANEXO 2º NORMATIVA TÉCNICO DE PAREJAS DE LIBRE	Pág. 21
ANEXO 3º NORMATIVA TÉCNICA DE PAREJAS DE DANZA	Pág. 34
ANEXO 4º NORMATIVA TÉCNICA DE PATINAJE SINCRONIZADO	Pág. 55
ANEXO 5º NORMATIVA TÉCNICA DE SÓLO DANZA	Pág. 63
ANEXO 6º NORMATIVA TÉCNICA DE BALLET SOBRE HIELO	Pág. 85

ANEXO1º

NORMATIVA TÉCNICA DE PATINAJE INDIVIDUAL

Reglamentos de las MODALIDADES ISU

Las categorías ISU y Novice se registrarán 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. (Femenino 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 (7) elementos obligatorios, realizados con pasos de conexión. El orden de estos elementos es opcional.
- c) 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.
- d) 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.
- e) Si el patinador cae en la entrada de una pirueta, o falla una pirueta, un movimiento de pirueta o una pirueta se permitirá inmediatamente después de la caída (con el propósito de rellenar el tiempo) sin que marque un nuevo cuadro.
- f) Cualquier rotación o movimiento de pirueta que exceda de tres (3) rotaciones completas, será considerado como un elemento extra. Asimismo, saltos no listados (de cualquier número de rotaciones) y listados (con un máximo de una vuelta) pueden ser incluidos en la secuencia de pasos sin ninguna deducción. Los saltos listados de no más de una vuelta incluidos en los pasos no serán llamados y no ocuparán un cuadro.

Regla 3. 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.

Regla 4. Elementos requeridos en cada Categoría y Nivel

GENERAL

Temporada 2025-2026 (Comunicado ISU 2699)

Deducciones para TODAS las categorías de Nivel C, Nivel B, Nivel A y Nivel ISU (Debs y Novice)

a) Interrupción

Por cada interrupción de:

- más de 10 segundos hasta 20 segundos: -0.5
- más de 20 segundos hasta 30 segundos: -1.0
- más de 30 segundos hasta 40 segundos: -1.5

Interrupción del programa con un tiempo máximo de hasta tres (3) minutos para reanudar desde el punto de interrupción: -2.5 por programa

b) Violación del tiempo del programa

Por cada 5 segundos de menos o en exceso: -0.5

c) Parte del vestuario/decoración que cae al hielo: -0.5

d) Violación del vestuario/uso de objetos (props): -0.5

e) Inicio tardío: -0.5

f) Caídas

- por caída fuera de los elementos (un solo patinador – Patinaje Individual y en Pareja): -0.5
- las caídas dentro de los elementos serán señaladas por el Panel Técnico, pero sin deducción(es).

Una caída se define como la pérdida de control por parte de un patinador, resultando en que la mayor parte de su propio peso corporal esté sobre el hielo, sostenido por cualquier parte del cuerpo que no sean las cuchillas, por ejemplo: mano(s), rodilla(s), glúteo(s) o cualquier parte del brazo (Regla 503, párrafo 1).

g) Elemento ilegal: -2.0

Dado que todos los valores de las deducciones mencionadas anteriormente no son los estándares establecidos en la Regla 353, párrafo 1.n), el Referee debe dar instrucciones específicas al operador del sistema y verificar que se ingresen correctamente en cada caso.

Varios

No habrá factor especial de 1.1 para los elementos de salto realizados en la segunda mitad del Programa Corto ni del Programa Libre en ninguna de las categorías Novice. En su lugar, se otorgarán bonificaciones por los saltos logrados en la categoría Novice Advanced de Patinaje Individual, según lo indicado en el detalle de la categoría en bonificaciones.

• Si se ejecuta un salto adicional, únicamente el(los) salto(s) individual(es) que no cumplan con los requisitos no tendrán valor. Los saltos se consideran en el orden en que se ejecutan.

• Elementos/Movimientos ilegales para la categoría Debs y Novice: "salto mortal"

4.1. Categorías de Nivel B y Nivel C

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.20 seg +/-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 rotaciones) (máximo Nivel 1)
- Una secuencia coreográfica (ChSq) de por lo menos dos movimientos distintos como arabescas, águilas, Inna Bauer...Se pueden utilizar pasos y giros para enlazar los movimientos

Calentamiento: 3 minutos / máximo 8 patinadores

Componentes se multiplicarán por un factor de 2,5 para femenino y masculino
Categoría Mini C y Pre-Benjamín C: Habilidades de patinaje / Presentación
Categoría Benjamín C y Alevín C: Habilidades de patinaje / Composición / Presentación
Categoría Infantil C, Junior C y Adultos C: Habilidades de patinaje / Composición / Presentación

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

BONUS PARA TODAS LAS CATEGORÍAS DE NIVEL B

1 Bonus de 0'5 puntos secuencias de pasos de Nivel 1 (StSq1)

1 Bonus de 0'5 puntos por 1 pirueta de Nivel 2

Nota: Sólo se podrán obtener 1 bonus por programa por pirueta de nivel 2

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 StSq utilizando toda la superficie del hielo y debe incluir por lo menos un movimiento de patinaje como arabesca, águila, Inna Bauer, hydroblading, etc. Si no se realiza el movimiento de patinaje, no se dará nivel. Se deben ejecutar al menos 2 giros y pasos difíciles en filos limpios para nivel básico.
El Panel Técnico no otorgará el feature 3) Uso de movimientos corporales en al menos 1/3 del patrón, ni el feature 4) Dos combinaciones de 3 giros difíciles en pies diferentes.

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

Componentes se multiplicarán por un factor de 1,67 para femenino y masculino

Se valorarán los siguientes componentes: Habilidades de patinaje / Composición / Presentación

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 rotaciones mínimo)
-1 pirueta de una sola posición (4 rotaciones mínimo).
- Una secuencia de pasos utilizando toda la superficie del hielo y debe incluir por lo menos un movimiento de patinaje como arabesca, águila, Inna Bauer, hydroblading, etc. Si no se realiza el movimiento de patinaje, no se dará nivel. Se deben ejecutar al menos 2 giros y pasos difíciles en filos limpios para nivel básico.
El Panel Técnico no otorgará el feature 3) Uso de movimientos corporales en al menos 1/3 del patrón, ni el feature 4) Dos combinaciones de 3 giros difíciles en pies diferentes.

Se permite 1 salto doble (este salto doble podrá repetirse)

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

Componentes se multiplicarán por un factor de 1,67 para femenino y masculino

Se valorarán los siguientes componentes: Habilidades de patinaje / Composición / Presentación

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 rotaciones mínimo)
-1 pirueta de una sola posición (4 rotaciones mínimo). El cambio de pie en ambas piruetas es opcional
- Una secuencia de pasos StSq utilizando toda la superficie del hielo y debe incluir por lo menos un movimiento de patinaje como arabesca, águila, Inna Bauer, hydroblading, etc. Si no se realiza el movimiento de patinaje, no se dará nivel. Se deben ejecutar al menos 2 giros y pasos difíciles en filos limpios para nivel básico.
El Panel Técnico no otorgará el feature 3) Uso de movimientos corporales en al menos 1/3 del patrón, ni el feature 4) Dos combinaciones de 3 giros difíciles en pies diferentes. 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

Componentes se multiplicarán por un factor de 1,67 para femenino y masculino

Se valorarán los siguientes componentes: Habilidades de patinaje / Composición / Presentación

4.2. Categorías de Nivel A y ISU

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.

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

Para competir en categoría Junior A, Senior A es obligatorio haber superado el test Nacional Pre-Bronce

Categoría Debs y Basic Novice Patinaje Individual – Masculino y Femenino

Programa Libre 2'30" +/-10seg.

Calentamiento: 4 minutos / máximo 8 patinadores

Nivel dificultad elementos: Máximo Nivel 2

Un programa de Patinaje Libre bien equilibrado para Debs y Basic Novice debe contener:

a) Un máximo de cinco (5) elementos de saltos, uno de los cuales debe ser un salto tipo Axel. Se pueden incluir hasta dos (2) combinaciones de saltos o una (1) combinación y una (1) secuencia de saltos. Las combinaciones y secuencias de saltos consisten en dos (2) saltos. En la secuencia, el segundo salto debe ser un salto tipo Axel, con un paso directo desde la curva de aterrizaje del primer salto a la curva de despegue del salto Axel.

Un giro completo en el hielo entre saltos (el pie libre puede tocar el hielo, pero sin transferir peso) mantiene el elemento dentro de la definición de secuencia de saltos. Los saltos en secuencia reciben su valor completo.

No se permiten saltos triples o cuádruples.

Solo un salto simple y un doble (incluyendo doble Axel) pueden repetirse una vez.

b) Debe haber un máximo de dos (2) piruetas de diferente naturaleza (abreviatura), una de las cuales debe ser una pirueta combinada, y la otra una pirueta sin cambio de posición ni cambio de pie.

La pirueta combinada con cambio de pie debe tener al menos ocho (8) rotaciones, y sin cambio de pie al menos seis (6). Se permite entrada volada. Si hay cambio de pie, solo se contará una característica de nivel por pie. Las variaciones difíciles de

una posición no básica no se consideran como feature en esta pirueta, y serán ignoradas por el Panel Técnico. La pirueta en una posición sin cambio de pie debe tener al menos seis (6) rotaciones, hacerse en una posición básica y se llamará máximo nivel básico. No se permiten features de nivel en esta pirueta. Se pueden hacer 8 rotaciones, pero no contarán como feature. La entrada saltada no está permitida.

c) Debe haber un máximo de una (1) secuencia de pasos que utilice completamente la superficie del hielo e incluya al menos un movimiento de patinaje, como una espiral, spread eagle, Ina Bauer, hydroblading, etc. Si falta el movimiento de patinaje, no se otorgará nivel.

Se deben ejecutar al menos 2 giros y pasos difíciles en filos limpios para nivel básico.

El Panel Técnico no otorgará el feature 3) Uso de movimientos corporales en al menos 1/3 del patrón, ni el feature 4) Dos combinaciones de 3 giros difíciles en pies diferentes.

Explicación de niveles:

Para Debs y Basic Novice en Patinaje Individual, en todos los elementos que dependen de niveles, solo se contarán los features hasta el Nivel 2. Los features adicionales no contarán para los requisitos de nivel y serán ignorados por el Panel Técnico.

Componentes del programa que se juzgan:

- Composición
- Presentación
- Habilidades de patinaje

El factor para los Componentes del Programa es 1.67.

Categoría Intermediate Novice Patinaje Individual – Masculino y Femenino

Programa Libre 3'00" +/-10seg.

Calentamiento: 4 minutos / máximo 8 patinadores

Nivel dificultad elementos: Máximo Nivel 2

Un programa de Patinaje Libre bien equilibrado para Patinaje Individual debe contener:

a) Un máximo de 5 elementos de saltos, uno de los cuales debe ser un salto tipo Axel. Se pueden incluir hasta dos (2) combinaciones de saltos o una (1) combinación y una (1) secuencia de saltos. Las combinaciones y secuencias de saltos consisten en solo dos (2) saltos. En la secuencia, el segundo salto debe ser un salto tipo Axel, con un paso directo desde la curva de aterrizaje del primer salto a la curva de despegue del salto Axel. Un giro completo en el hielo entre los saltos (el pie libre puede tocar el hielo, pero sin transferir peso) mantiene el elemento dentro de la definición de secuencia de saltos. Los saltos ejecutados en una secuencia de saltos reciben su valor completo.

No se permiten saltos triples o cuádruples. Solo un salto simple y un doble (incluyendo Doble Axel) pueden repetirse una vez.

b) Debe haber un máximo de dos (2) piruetas de diferente naturaleza (abreviatura), una de las cuales debe ser una pirueta combinada, y la otra una pirueta sin cambio de posición.

La pirueta combinada con cambio de pie debe tener un mínimo de ocho (8) rotaciones, y sin cambio de pie un mínimo de seis (6). La entrada volada no está permitida. Si hay cambio de pie, solo se contará un feature de nivel por pie. Las variaciones difíciles de una posición no básica no se consideran como feature en esta pirueta y serán ignoradas por el Panel Técnico.

La pirueta en una posición con cambio de pie debe tener un mínimo de ocho (8) rotaciones, o una pirueta en una posición sin cambio de pie debe tener un mínimo de seis (6). La entrada volada está permitida. Si hay cambio de pie, solo se contará un feature de nivel por pie.

c) Debe haber un máximo de una (1) secuencia de pasos que utilice completamente la superficie del hielo e incluya al menos un movimiento de patinaje, como una espiral, spread eagle, Inna Bauer, hydroblading, etc. Si falta el movimiento de patinaje, no se otorgará nivel.

Se deben ejecutar al menos 2 giros y pasos difíciles en filos limpios para nivel básico.

El Panel Técnico no otorgará el feature 3) Uso de movimientos corporales en al menos 1/3 del patrón, ni el feature 4) Dos combinaciones de 3 giros difíciles en pies diferentes.

Explicaciones de niveles:

Para Intermediate Novice en Patinaje Individual, en todos los elementos que dependen de niveles, solo se contarán los features hasta el Nivel 2. Cualquier feature adicional no contará para los requisitos de nivel y será ignorado por el Panel Técnico.

Los siguientes componentes del programa son juzgados:

- Composición
- Presentación
- Habilidades de patinaje

El factor para los componentes del programa es:

- para Niños: 2.0
- para Niñas: 1.7

Categoría Novice Advanced ISU, Junior A y Senior A Patinaje Individual – Masculino y Femenino

Programa corto 2'20" +/-10seg. (Solo categoría Novice Advanced)

Calentamiento: 4 minutos / máximo 8 patinadores

Nivel dificultad elementos: Máximo Nivel 3

Masculino

El Programa Corto para Patinaje Individual Masculino consistirá en los siguientes elementos:

- a) Axel Paulsen sencillo o Axel Paulsen doble
- b) Salto doble o triple, que no puede repetir el salto del punto a)
- c) Una combinación de saltos que consista en dos saltos dobles o un salto doble y uno triple. El segundo salto debe ser un salto Loop doble o triple (para la temporada 2025/26). Ninguno de los dos saltos puede repetir los del punto a) o b)
- d) Pirueta camel con o sin cambio de pie y sin entrada volada (mínimo de cinco (5) rotaciones en cada pie si hay cambio de pie, mínimo de seis (6) rotaciones si no hay cambio de pie) (para la temporada 2025/26)
- e) Pirueta Combinada con solo un cambio de pie (mínimo de cinco (5) rotaciones en cada pie), sin entrada volada
- f) Una secuencia de pasos que utilice completamente la superficie de hielo. Para el feature 4): dos combinaciones de tres giros difíciles en pies distintos: las combinaciones deben incluir un "bracket" interior hacia adelante y un "counter" exterior hacia atrás (para la temporada 2025/26). Estos pueden estar en la misma combinación o uno en la primera y el otro en la segunda. Solo un giro difícil puede repetirse una vez entre las dos combinaciones. Al menos dos giros difíciles y pasos deben ejecutarse sobre filos limpios para obtener Nivel básico.

Femenino

El Programa Corto para Patinaje Individual Femenino consistirá en los siguientes elementos:

- a) Axel Paulsen sencillo o Axel Paulsen doble
- b) Salto doble o triple, que no puede repetir el salto del punto a)
- c) Una combinación de saltos que consista en dos saltos dobles o un salto doble y uno triple. El segundo salto debe ser un salto Loop doble o triple (para la temporada 2025/26). Ninguno de los dos saltos puede repetir los del punto a) o b)
- d) Pirueta Layback/inclinada lateral o pirueta camel sin cambio de pie (mínimo seis (6) rotaciones) y sin entrada volada (para la temporada 2025/26)
- e) Pirueta Combinada con solo un cambio de pie (mínimo de cinco (5) rotaciones en cada pie), sin entrada volada
- f) Una secuencia de pasos que utilice completamente la superficie de hielo. Para el feature 4): dos combinaciones de tres giros difíciles en pies distintos: las combinaciones deben incluir un "bracket" interior hacia adelante y un "counter" exterior hacia atrás (para la temporada 2025/26). Estos pueden estar en la misma combinación o uno en la primera y el otro en la segunda. Solo un giro difícil puede repetirse una vez entre las dos combinaciones. Al menos dos giros difíciles y pasos deben ejecutarse sobre filos limpios para obtener Nivel básico.

Los saltos que no cumplan con los requisitos del Programa Corto (número incorrecto de rotaciones) no recibirán valor. Si se ejecuta el mismo salto como salto individual y también como parte de una combinación, el salto repetido no será contabilizado (si esta repetición está en una combinación de saltos, solo el salto individual que no cumpla los requisitos anteriores no será contabilizado).

Programa Libre 3'00" +/-10seg.(Novice Advanced, Junior A y senior A)

Calentamiento: 5 minutos / máximo 8 patinadores

Nivel dificultad elementos: Máximo Nivel 3

Masculino y Femenino

Un programa de Patinaje Libre bien equilibrado para masculino y femenino en categoría Novice Advanced debe contener:

a) Un máximo de 6 elementos de salto (5 en la categoría junior A y senior A), uno de los cuales debe ser un salto tipo Axel. Puede haber hasta dos (2) combinaciones de saltos o una (1) combinación de salto y una (1) secuencia de saltos. Una combinación o secuencia de salto puede tener hasta tres (3) saltos, la otra hasta dos (2) saltos.

Una secuencia de salto consiste en dos o tres saltos de cualquier número de rotaciones, donde el segundo y/o tercer salto es un salto tipo Axel con un paso directo desde la curva de aterrizaje del primer/segundo salto hacia la curva de despegue del salto Axel.

Una rotación completa sobre el hielo entre los saltos (el pie libre puede tocar el hielo, pero sin transferencia de peso) mantiene el elemento dentro de la definición de secuencia de salto. Los saltos ejecutados en secuencia reciben su valor completo.

Solo se pueden repetir dos saltos triples, ya sea en combinación o secuencia.

No se permiten saltos cuádruples.

Ningún salto simple, doble (incluido el Doble Axel) o triple puede ejecutarse más de dos veces en total.

El mismo tipo de salto, independientemente del número de rotaciones, no puede incluirse más de tres veces en el programa de Patinaje Libre.

b) Máximo dos (2) piruetas de diferente naturaleza (abreviatura). Una pirueta debe ser una pirueta combinada con cambio de pie que tenga un mínimo de ocho (8) rotaciones. No se permite entrada volada.

La otra pirueta debe ser una pirueta "fly sit spin" con un mínimo de seis (6) rotaciones. Se permite cambio de pie, pero no cambio de posición (para la temporada 2025/26). Mínimo de ocho (8) rotaciones si hay cambio de pie.

c) Una secuencia coreográfica que consista en al menos dos movimientos de patinaje diferentes.

Bonificación para Novice Advanced – Patinaje Individual

Los patinadores pueden obtener puntos de bonificación por los saltos que realicen en el Programa Corto y/o el Patinaje Libre. Para ser elegible, los saltos deben estar completamente rotados o aterrizados en el cuarto (q) y deben cumplir con los requisitos del Programa Corto y del Patinaje Libre bien equilibrado, así como con las reglas de repetición de saltos.

Los saltos pueden ejecutarse como salto individual, combinación o secuencia. Los saltos identificados por el Panel Técnico como "underrotated" (<), "downgraded" (<<), con filo incorrecto (e), con caída o identificados como elemento inválido (*) no son elegibles para recibir puntos de bonificación. Sin embargo, si en una combinación o secuencia hay una caída en un salto diferente al que genera la bonificación, la bonificación aún se recibe. Por ejemplo: 3Sb+2T con caída en el 2T.

Si un elemento tiene atención (!) y cuarto (q), sí es válido para puntos de bonificación. Los saltos con +REP pueden recibir bonificación.

Programa Corto:

Se puede obtener un máximo de dos (2) puntos de bonificación:

Un (1) punto por un (1) Axel doble

Un (1) punto por un (1) salto triple

Programa Libre:

Se puede obtener un máximo de tres (3) puntos de bonificación:

Un (1) punto por un (1) Axel doble

Un (1) punto por cada uno de dos (2) saltos triples diferentes

En combinaciones o secuencias de salto, todos los saltos elegibles según las regulaciones y limitaciones anteriores pueden recibir bonificación. Por ejemplo: 3Sb+2Ab+seq.

El Panel Técnico decidirá sobre los puntos de bonificación y los sumará conforme a las reglas anteriores al elemento correspondiente. El Controlador Técnico indicará al Operador de Datos que agregue la bonificación al final del salto usando el botón "Bonus" (por ejemplo: 2Ab, 3Lzqb+3Tb) durante la revisión.

La bonificación se asignará a los primeros dos saltos en el Programa Corto y a los primeros tres en el Patinaje Libre que cumplan con los requisitos, en el orden en que se ejecuten.

De acuerdo con la Regla ISU 353 (Sistema de Evaluación ISU – determinación y publicación de resultados), párrafo 1 (Principios Básicos de Cálculo) y subpárrafo f), la puntuación del panel para cada sección/elemento se determina sumando la media recortada de GOE (Grado de Ejecución) al Valor Base. Los puntos de bonificación se suman adicionalmente y determinan la puntuación final del elemento de salto (Valor Base + GOE + Bonificación = Puntuación del Panel).

Explicación de Niveles:

Para Patinaje Individual Advanced Novice, en todos los elementos sujetos a niveles, solo se contarán features hasta el Nivel 3. Cualquier feature adicional no contará y será ignorada por el Panel Técnico.

Los Componentes del Programa que se juzgan son:

- Composición
- Presentación
- Habilidades de Patinaje

Factores de los Componentes del Programa:

a) Programa Corto:

Masculino: 1.20

Femenino: 1.07

b) Programa Libre:

Masculino: 2.40

Femenino: 2.13

Aclaraciones para las categorías Debs y Novice- Patinaje Individual

GENERAL

La evaluación de los patinadores debe apoyar el desarrollo de los jóvenes patinadores para que aprendan una buena técnica de patinaje y una buena técnica básica en saltos, piruetas, pasos y movimientos coreográficos.

El enfoque está en la calidad y la variedad de los elementos.

Los vestuarios deben ser apropiados para la edad y adecuados para patinadores de nivel Novice (y niveles inferiores) que participen en un entorno competitivo. También debe prestarse atención a la cantidad de cosméticos utilizada por un joven deportista.

EVALUACIÓN GOE

Salto: técnica de salto correcta, despegue limpio (los saltos con punta deben realizarse desde una entrada adecuada), buena posición en el aire, dirección de los saltos y aterrizaje limpio.

Piruetas: posiciones básicas correctas con calidad en la posición corporal, incluyendo la colocación del pie libre, los brazos, el torso y la cabeza. El cambio de pie debe ser correcto, sin una curva de salida o entrada excesiva. En las piruetas voladas debe haber un salto claro con buena posición en el aire. Las variaciones difíciles no son el factor clave en las piruetas y deben añadirse solo una vez que las posiciones básicas se ejecuten con buena calidad.

Secuencias de pasos: el foco debe estar en giros y pasos bien ejecutados, con filos correctos y profundos, en lugar de hacer muchos giros con calidad débil. Es importante mantener un buen control corporal y una inclinación adecuada sobre el filo. Las secuencias de pasos deben mostrar una buena técnica de patinaje, además de una conexión con la música y una presentación del programa durante el elemento. En las secuencias de pasos que incluyan un movimiento obligatorio de patinaje, este debe ejecutarse con buena calidad y control, demostrando equilibrio sobre la cuchilla y claridad en el movimiento elegido. Este movimiento debe estar bien conectado con los pasos y giros, y reflejar la música.

Secuencias coreográficas: calidad en las posiciones y movimientos corporales, sin largas pausas entre los movimientos; estos movimientos deben reflejar la coreografía del programa y seguir el carácter de la música.

COMPONENTES DE PROGRAMA

Elección musical: la música debe adecuarse al patinador/pareja, así como a su edad.

Composición: colocación de los saltos y piruetas utilizando diferentes zonas de la pista; las secuencias de pasos y coreográficas deben cubrir el hielo de manera variada e interesante. Los elementos se conectan con diferentes tipos de movimientos que siguen la fraseo musical y muestran un enfoque multidimensional. La composición debe apoyar las habilidades y el desarrollo del patinador.

Presentación: el patinador interpreta la música, presenta el programa con energía y se involucra con la música. En el caso de parejas, ambos patinadores deben interpretar y expresar la música de manera igualitaria y conjunta.

Habilidades de patinaje: técnica básica de patinaje con buen control corporal y del núcleo, equilibrio, demostración de diferentes direcciones de patinaje (hacia delante/hacia atrás – en el sentido de las agujas del reloj/contrario), filos limpios, variedad de pasos y giros con una flexión suave de rodillas. En parejas, ambos patinadores deben tener una técnica de patinaje similar, desplazándose en armonía

Debs y Basic Novice

Piruetas en una posición sin cambio de pie:

- **Panel Técnico:** Se considerará como nivel básico máximo si hay 3 rotaciones en la pirueta, con un mínimo de 2 rotaciones en posición básica. No se permiten features de nivel. Si se realizan features, la pirueta no recibirá nivel. Se pueden realizar hasta 8 rotaciones, pero no contarán como un feature intentado.
- **Jueces:** Evalúan la correcta ejecución de las posiciones básicas, considerando la calidad de la posición corporal, incluyendo la colocación del pie libre, los brazos, el torso y la cabeza. La pirueta debe estar bien centrada y controlada. Mínimo 6 rotaciones.

Piruetas combinadas con o sin cambio de pie:

- **Panel Técnico:** Si hay cambio de pie, solo se contará un feature de nivel por pie. Si se realizan dos features en el primer pie, solo se otorgará uno. Una variación difícil de una posición no básica no se premiará; será ignorada por el Panel Técnico.

Secuencia de pasos:

- **Panel Técnico:** Debe incluir al menos un movimiento de patinaje como espiral, spread eagle, Inna Bauer, hydroblading, etc. Si falta el movimiento de patinaje, no se otorgará ningún nivel. Deben ejecutarse al menos 2 giros y pasos difíciles sobre filos limpios para obtener nivel básico. El Panel Técnico no otorgará las siguientes características:
 1. Uso de movimientos corporales en al menos 1/3 del patrón.
 2. Dos combinaciones de 3 giros difíciles en diferentes pies.
- **Jueces:** Evalúan la calidad del movimiento de patinaje, cómo se ajusta a la música y cómo se conecta con la secuencia de pasos. En cuanto a los giros y pasos, se deben tener en cuenta las observaciones anteriores bajo la evaluación GOE para secuencias de pasos. El movimiento de patinaje debe realizarse con buena calidad y control, demostrando equilibrio sobre la cuchilla y claridad en el movimiento elegido.

Intermediate Novice

Piruetas combinadas con o sin cambio de pie:

- **Panel Técnico:** Ver observaciones de Basic Novice

Piruetas en una posición:

- **Panel Técnico:** Si hay cambio de pie, solo se contará una característica de nivel por pie. Si se realizan dos características en el primer pie, solo se otorgará una.

Secuencia de pasos:

- **Panel Técnico y Jueces:** Ver observaciones de Basic Novice.

Advanced Novice, Junior A y Senior A

Programa Corto

- **Panel Técnico y Jueces:** c) Una combinación de saltos compuesta por dos saltos dobles o un salto doble y uno triple. El segundo salto debe ser un Loop doble o triple (para la temporada 2025/26), y ninguno de los dos saltos puede repetir los saltos a) o b). Si el patinador realiza un Toe Loop como segundo salto, este recibirá un asterisco (*) y la nota final de GOE por parte de los jueces debe ser -5.
- **Panel Técnico:** f) Una secuencia de pasos que utilice completamente la superficie del hielo. Para la característica 4) Dos combinaciones de 3 giros difíciles en diferentes pies: las combinaciones deben incluir un bracket hacia delante en filo interior y un counter hacia atrás en filo exterior (para la temporada 2025/26); pueden estar en la misma combinación o uno en la primera y el otro en la segunda. El orden de los giros es libre. Solo un giro difícil puede repetirse una vez en las dos combinaciones. Deben ejecutarse al menos 2 giros y pasos difíciles sobre filos limpios para obtener nivel básico.

Categorías Junior ISU y Senior ISU

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

Categoría Junior ISU Femenino (Regla ISU 611 y 612)

Temporada 2025-2026

Programa corto 2´40" +/-10seg.

- a) Doble Axel
 - b) Un salto doble o triple Loop
 - 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 rotaciones)
 - e) Pirueta techo o de torsión o pirueta Camel spin sin cambio de pie (mínimo 8 rotaciones)
 - f) Pirueta combinada con un sólo cambio de pie (mínimo 6 rotaciones en cada pie).
 - g) Secuencia de pasos, utilizando toda la pista.
- Componentes se multiplicarán por un Factor: 1.33
Deducción por cada caída: 1,00 punto
Calentamiento: 6minutos / máximo 6 patinadores
Componentes: Habilidades de patinaje / Composición / Presentación

Programa libre 3´30" +/- 10seg

Un programa libre bien equilibrado debe contener:

- a) un máximo de siete elementos de salto (uno de los cuales debe ser un salto tipo Axel);
- b) un máximo de tres piruetas, una de los cuales debe ser una pirueta combinada, otra una pirueta saltada o con entrada volada, y otra una pirueta en una sola posición;
- c) un máximo de una secuencia coreográfica.

Categoría Junior ISU Masculino (Regla ISU 611 y 612)

Temporada 2025-2026

Programa corto 2´40" +/-10seg.

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

- f) Pirueta combinada con un cambio de pie (mínimo 6 rotaciones en cada pie).
- g) Una secuencia de pasos, utilizando toda la pista.

Componentes se multiplicarán por un Factor: 1.67

Deducción por cada caída: 1,00 punto

Calentamiento: 6 minutos / máximo 6 patinadores

Componentes: Habilidades de patinaje / Composición / Presentación

Programa libre 3' 30" +/- 10seg

Un programa libre bien equilibrado debe contener:

- a) un máximo de siete elementos de salto (uno de los cuales debe ser un salto tipo Axel);
- b) un máximo de tres piruetas, una de los cuales debe ser una pirueta combinada, otra una pirueta saltada o con entrada volada, y otra una pirueta en una sola posición;
- c) un máximo de una secuencia coreográfica.

Categoría Senior Femenino (Regla ISU 611 y 612)

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

- 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 rotaciones)
- e) Pirueta techo o torsión, o Camel o Sit sin cambio de pie (mínimo 8 rotaciones)
- f) Pirueta combinada con un solo cambio de pie (mínimo 6 rotaciones en cada pie).
- g) Una secuencia de pasos, utilizando toda la pista.

Componentes se multiplicarán por un Factor: 1.33

Deducción por cada caída: 1,00 punto

Calentamiento: 6 minutos / máximo 6 patinadores

Componentes: Habilidades de patinaje / Composición / Presentación

Programa libre 4' 00" +/- 10seg

Un programa libre bien equilibrado debe contener:

- a) un máximo de siete elementos de salto (uno de los cuales debe ser un salto tipo Axel);
- b) un máximo de tres piruetas, una de los cuales debe ser una pirueta combinada, otra una pirueta saltada o con entrada volada, y otra una pirueta en una sola posición;
- c) un máximo de una secuencia de pasos
- d) un máximo de una secuencia coreográfica.

Categoría Senior Masculino (Regla ISU 611 y 612)

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

- 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 rotaciones)
- e) Pirueta combinada con un solo cambio de pie (mínimo 6 rotaciones en cada pie).
- f) Una pirueta camel o sit con un sólo cambio de pie (6 rotaciones mínimo en cada pie), deberá ser de diferente posición que la ejecutada en d)

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

Componentes se multiplicarán por un Factor: 1.67

Deducción por cada caída: 1,00 punto

Calentamiento: 6 minutos / máximo 6 patinadores

Componentes: Habilidades de patinaje / Composición / Presentación

Para la categoría Senior 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 rotaciones) no tendrán valor.

Programa libre 4' 00" +/- 10seg

Un programa libre bien equilibrado debe contener:

- a) un máximo de siete elementos de salto (uno de los cuales debe ser un salto tipo Axel);
- b) un máximo de tres piruetas, una de los cuales debe ser una pirueta combinada, otra una pirueta saltada o con entrada volada, y otra una pirueta en una sola posición;
- c) un máximo de una secuencia de pasos
- c) un máximo de una secuencia coreográfica.

Regla 5. 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 Senior Masculino

Cualquier salto triple o cuádruple está autorizado, cuando un cuádruple es ejecutado en c) otro cuádruple puede ser ejecutado como salto solo.

-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.

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+segundo salto.

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

c) Piruetas

Excepto las piruetas clasificadas como voladas (Flying Spins), el resto no pueden ser empezadas con un salto, 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, la pirueta no cumple con los requerimientos del programa corto y no tendrá valor.

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 rotaciones), el Panel Técnico deberá decidir si es una pirueta de una sola posición, es una pirueta combinada o una pirueta saltada.

Una pirueta sin cambio de posición en la que se ejecuta otra posición básica con más de 2 rotaciones se identificará como "pirueta combinada" No obstante, la posición vertical al final de la pirueta no se considera otra posición independientemente del número de rotaciones mientras no se realice un feature sobre ella (cambio de filo, variación en la posición)

Cualquier pirueta que no tenga ninguna de las posiciones básicas (mínimo 3 rotaciones) deberá recibir nivel 0, y no tendrá ningún valor.

Si una pirueta de una sola posición, y sin cambio de pie, contiene 3 rotaciones en la posición básica, deberá recibir nivel, dependiendo de los "Features" conseguidos.

d) Piruetas voladas/saltadas (Flying Spins).

- Categoría Senior ISU (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) rotaciones 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) rotaciones 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.

e) Pirueta con un cambio de pie:

Para ninguna categoría esta pirueta podrá tener entrada volada.

- Categoría Júnior ISU Masculino (Regla ISU 611)

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

- Categoría Senior Masculino (Regla ISU 611)

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) rotaciones en cada pie en la posición básica elegida.

f) 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).

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

- Categoría Senior/Júnior ISU Femenino (Regla ISU 611)

Cualquier posición es permitida siempre y cuando sea posición de techo o torsión del cuerpo, y sea mantenida 8 rotaciones

mínimo sin incorporarse a la posición vertical.

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

g) Pirueta combinada:

La pirueta combinada deberá tener como mínimo dos rotaciones 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).

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

El cambio de pie debe estar precedido y seguido por una posición de pirueta de al menos tres (3) rotaciones. 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 al menos 6 rotaciones en cada pie para las categorías Junior y Senior. 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.

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

El número de rotaciones en posición no básica se tendrán en cuenta en el número total de rotaciones. 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 Senior/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) rotaciones en cada pie y de dos (2) rotaciones por cada posición básica. En caso de que la posición no tenga las dos rotaciones requeridas, no se tendrán en cuenta.

h) 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 saltos no listados (de cualquier número de rotaciones) y saltos listados con un máximo de 1 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 6. Observaciones de los elementos de los programas libres

- a) 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.)
- b) Se debe prestar una especial atención 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.

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:

- a) Saltos individuales
- b) Combinación de saltos.
- c) Secuencia de saltos.

Los saltos individuales pueden contener cualquier número de rotaciones.

Las combinaciones y secuencias 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 + COMBO/ SEQUENCE + resto de saltos ejecutados con un *.

Una combinación o una secuencia de saltos puede consistir del mismo o diferente salto sencillo, doble, triple o cuádruple. Solo puede haber un máximo de tres (3) combinaciones o 2 combinaciones y 1 secuencia de saltos (sólo una combinación o una secuencia podrá ser de tres (3) saltos, el resto deberán ser de dos saltos cada una).

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.

Observaciones Combinaciones:

El Euler no podrá realizarse en la combinación del programa corto. Sólo puede realizarse en el programa libre.

Observaciones Secuencias de saltos:

Una secuencia de saltos está compuesta por 2 o 3 saltos y el segundo o el tercero debe ser de tipo Axel, desde un filo directo desde la curva de salida del primer salto a la curva del filo del salto tipo Axel.

Una vuelta entera en el hielo entre los saltos (si se toca el hielo con el pie libre sin haber cambio de peso del cuerpo sobre éste) sigue considerándose como una secuencia. Los saltos realizados en una secuencia reciben todo su valor.

Después del Euler no está permitido realizar un cambio de pie. El Euler sólo se puede realizar una vez en el programa libre.

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.

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 rotaciones se podrán repetir 2 veces. 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 será marcado con el signo +REP y recibirá el 70% de su valor en la escala de SOV.

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 3 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 rotaciones: seis (6) para la pirueta saltada y la pirueta de una posición y diez para la pirueta combinada en junior y senior y (8) en debs, novice y Junior Nacional B. La falta de dichas rotaciones mínimas en la pirueta será reflejada por los jueces en la puntuación. Este número mínimo de rotaciones 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 rotaciones 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 rotaciones 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 la pirueta saltada o de una sola posición las posiciones intermedias estarán permitidas y contarán en el número total de rotaciones requeridas, pero no serán válidas para conseguir el nivel. En el caso de no haber un saltovisible claro, esto quedará reflejado con el símbolo "V" y la pirueta tendrá un valor de base inferior.
 - c) El número de rotaciones en posición no básica se tendrán en cuenta en el número total de rotaciones. 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.
 - d) 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).
 - e) Los movimientos de pirueta de menos de tres (3) rotaciones se considerarán como un movimiento de patinaje.
 - f) Las rotaciones se contarán desde el momento de la entrada, hasta la salida del elemento.
 - g) Una pirueta sin cambio de posición, donde otra posición sea mantenida más de 2 rotaciones 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) rotaciones en cada pie.
 - h) El número de cambios de pie en la pirueta combinada es libre pero no cuenta para subir niveles.
 - i) El número mínimo de rotaciones por cada posición es de dos (2), si esto no se cumple, la posición no se tendrá en cuenta.
 - j) Una pirueta combinada ejecutada con menos de dos (2) rotaciones en todas las posiciones no tendrá nivel.
 - k) Si el patinador se cae en la entrada de una pirueta o falla la pirueta, está permitido que realice una pirueta o un movimiento de pirueta simple, para ocupar el espacio de tiempo del elemento fallado, para poder seguir el programa con la música adecuada sin que este movimiento cuente como un elemento.
 - l) 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. Los saltos no listados (de cualquier número de rotaciones) y los saltos listados de máximo una vuelta pueden ser incluidos en los pasos sin ninguna restricción. Los saltos listados de no más de una vuelta no serán nombrados por el panel técnico y no ocuparán una casilla. Los saltos listados con más de una vuelta pueden ser incluidos en los pasos, serán llamados y ocuparán un cuadro.
- 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

En la categoría Junior y Sénior individual Masculino y Femenino

La secuencia coreográfica estará formada como mínimo por 2 movimientos diferentes, como espirales, águilas, Inna Bauer, saltos (no listados) de transición, movimientos de piruetas, etc y pueden ser enlazados entre sí por pasos, giros. La Secuencia Coreográfica puede incluir saltos dobles y simples, 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 7. 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. El vestuario no puede dar el efecto de excesiva desnudez inapropiada para la disciplina
- b) Las mujeres podrán llevar falda, pantalón, mono o mallas.
- c) Los hombres deberán llevar pantalones largos.

- d) No se autoriza accesorios o complementos.
- e) Los trajes no reglamentarios deberán ser penalizados por los jueces, aplicándoles la correspondiente deducción.

Regla 8. Calentamientos

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.

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 subgrupo patinan inmediatamente después del calentamiento de su subgrupo.

Regla 9. 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 un segundo Técnico Especialista.
- 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 10. DEDUCCIONES

	DESCRIPCIÓN	DEDUCCIÓN	QUIÉN DEDUCE?
1	Tiempo, por cada 5 seg. De menos o de mas (Debs y Novice)	-1.00 Punto -0.5 Punto	Juez Árbitro – Consultando con el cronometrador
2	Vestuario / Accesorios (Debs y Novice)	-1.00 Punto -0.5	El panel de Jueces incluido el Juez Árbitro, decidido por la mayoría de votos, en caso de empate no se aplicará la deducción.
3	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 Novice: En elemento Fuera de elemento	-1.00 Punto No se aplica -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 con un tiempo máximo de hasta tres (3) minutos para reanudar desde el punto 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 Interrupción del programa con un tiempo máximo de hasta tres (3) minutos para reanudar desde el punto de interrupción:	-1.00 Punto -2.00 Puntos -3.00 Puntos -5.00 Puntos por programa -0,5 Puntos -1.0 Punto -1.5 Punto -2.5 Puntos por programa	Juez Árbitro.
6	Parte del vestuario/decoración cae en el hielo (Debs y Novice)	-1.00 Punto -0.5 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 (no aplicable para categorías debs y novice)	Factor 1.1 multiplicado por el valor base de cada uno de estos elementos	El ordenador realiza el cálculo.
9	Conseguir la posición inicial tarde, más allá de los 30 segundos permitidos (Debs y Novice)	-1.00 Punto -0.5 Punto	Referee
10	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 11. 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.

NOMBRE	NOMBRE EN INGLES	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
Pirquetas 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

NORMATIVA TÉCNICA 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 o 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 o 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 o 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.

Salto 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.

Salto 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 como 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 rotaciones 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 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 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.

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 Junior ISU y Senior (femenino y masculino) está compuesto por siete (7) elementos obligatorios, realizados con pasos de conexión. El orden de estos elementos es opcional.

c) 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.

d) 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.

e) Si el patinador cae en la entrada de una pirueta, o falla una pirueta, un movimiento de pirueta o una pirueta se permitirá inmediatamente después de la caída (con el propósito de rellenar el tiempo) sin que marque un nuevo cuadro.

f) Cualquier rotación o movimiento de pirueta que exceda de tres (3) rotaciones completas, será considerado como un elemento extra. Asimismo, saltos no listados (de cualquier número de rotaciones) y listados (con un máximo de una vuelta) pueden ser incluidos en la secuencia de pasos sin ninguna deducción. Los saltos listados de no más de una vuelta incluidos en los pasos no serán llamados y no ocuparán un cuadro.

Regla 3. 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.

Regla 4. Elementos requeridos en cada Categoría y Nivel

GENERAL

Temporada 2025-2026 (Comunicado ISU 2699)

Deducciones para TODAS las categorías de Nivel B, Nivel A y Nivel ISU (Novice)

a) Interrupción

Por cada interrupción de:

- más de 10 segundos hasta 20 segundos: -0.5
- más de 20 segundos hasta 30 segundos: -1.0
- más de 30 segundos hasta 40 segundos: -1.5

Interrupción del programa con un tiempo máximo de hasta tres (3) minutos para reanudar desde el punto de interrupción: -2.5 por programa

b) Violación del tiempo del programa

Por cada 5 segundos de menos o en exceso: -0.5

c) Parte del vestuario/decoración que cae al hielo: -0.5

d) Violación del vestuario/uso de objetos (props): -0.5

e) Inicio tardío: -0.5

f) Caídas

- por caída fuera de los elementos (un solo patinador – Patinaje Individual y en Pareja): -0.5
- las caídas dentro de los elementos serán señaladas por el Panel Técnico, pero sin deducción(es).

Una caída se define como la pérdida de control por parte de un patinador, resultando en que la mayor parte de su propio peso corporal esté sobre el hielo, sostenido por cualquier parte del cuerpo que no sean las cuchillas, por ejemplo: mano(s), rodilla(s), glúteo(s) o cualquier parte del brazo (Regla 503, párrafo 1).

g) Elemento ilegal: -2.0

Dado que todos los valores de las deducciones mencionadas anteriormente no son los estándares establecidos en la Regla 353, párrafo 1.n), el Referee debe dar instrucciones específicas al operador del sistema y verificar que se ingresen correctamente en cada caso.

Varios

No habrá factor especial de 1.1 para los elementos de salto realizados en la segunda mitad del Programa Corto ni del Programa Libre en ninguna de las categorías Novice. En su lugar, se otorgarán bonificaciones por los saltos logrados en la categoría Novice Advanced de Patinaje Individual, según lo indicado en el detalle de la categoría en bonificaciones.

• Si se ejecuta un salto adicional, únicamente el(los) salto(s) individual(es) que no cumplan con los requisitos no tendrán valor. Los saltos se consideran en el orden en que se ejecutan

• Elementos/Movimientos ilegales para la categoría Debs y Novice: “salto mortal”

4.1. Categorías de Nivel B

Parejas Alevín B

Duración programa: 2'30" +/- 10 seg

Un programa libre bien equilibrado debe consistir en un máximo de:

- a) Una posición de Ángel juntos (se identificará como ChSq) o Carry Lift (min 3 seg).
- b) Un salto solo simple en paralelo.
- c) 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 rotaciones.
- d) Una position de pivot.
- e) Una secuencia de pasos.

Calentamiento 4 minutos /máximo 4 parejas

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 1.33, y se valorarán los siguientes:

Componentes: Habilidades de patinaje / Composición / Presentación

Parejas Infantil B

Duración programa: 2'30" +/- 10 seg

Un programa libre bien equilibrado debe consistir en un máximo de:

- a) Una elevación, grupos 1 ó 2. (Extensión total del brazo de elevación del hombre no obligatoria).
- b) Un salto lanzado simple.
- c) Un salto solo simple o doble en paralelo.
- d) 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 rotaciones (Sp / CoSp ó PSp)
- e) Una posición de pivot.
- f) Una secuencia de pasos.

Calentamiento 4 minutos /máximo 4 parejas

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 1.33

Se valorarán los siguientes: Habilidades de patinaje/ Composición / Presentación

Junior B y Adultos

Duración programa: 3'00" +/- 10 seg

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

- a) Una elevación de los grupos 1,2, 3 (Extensión total del brazo para las elevaciones de los grupos 1 y 2 no obligatoria).
- b) Un salto lanzado, simple o doble.
- c) Un salto solo en paralelo, simple o doble
- d) Una Pair Spin o una Pair Spin Combination, mínimo 5 rotaciones en total.
- e) Un espiral de la muerte o Posición de Pivot.
- f) Una secuencia de pasos.

Calentamiento 4 minutos /máximo 4 parejas

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 1.33

Se valorarán los siguientes Componentes: Habilidades de patinaje/ Composición / Presentación

Basic Novice A

Duración programa: 3'00" +/- 10 seg

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

- a) Dos elevaciones, del grupo 1 y/o otra del grupo 2, no está permitido realizarlas con un solo brazo (extensión total del brazo de elevación del hombre no obligatoria)
 - b) Un salto lanzado (simple)
 - c) Un Salto solo en paralelo, simple o doble
 - d) Una pirueta en paralelo en una sola posición o una pirueta en pareja.
- La pirueta en paralelo puede ejecutarse con cambio de pie y un mínimo de ocho (8) rotaciones en total, o sin cambio de pie y

un mínimo de cinco (5) rotaciones.

La pirueta en pareja debe ejecutarse con un mínimo de cinco (5) rotaciones.

e) Una Figura de Pívor

f) Una Secuencia de Pasos utilizando toda la superficie del hielo

Calentamiento 4 minutos /máximo 4 parejas

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 1.33

Se valorarán los siguientes Componentes: Habilidades de patinaje/ Composición / Presentación

Novice Advanced A

Duración programa: 3'00" +/- 10 seg

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

a) Dos elevaciones ambas del Grupo 1 o del Grupo 2(Take off debe ser diferente) ó dos elevaciones de los grupos 1 al 4, no está permitido realizarlas con un solo brazo (Extensión total del brazo para las elevaciones de los grupos 1 y 2 no obligatoria). Take off debe ser diferente.

b) Un salto lanzado simple o doble.

c) Un salto solo en paralelo (doble)

d) Una pirueta combinada en pareja mínimo 6 rotaciones en total

e) Una Espiral de la Muerte o Figura de pívot

f) Una secuencia coreográfica de al menos 2 movimientos de patinaje diferentes de ambos patinadores

Calentamiento 4 minutos /máximo 4 parejas

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 2.13

Componentes: Habilidades de patinaje/ Composición / Presentación

Junior A y Senior A (Comunicado ISU 2699 Novice Advanced)

Duración programa: 3'00" +/- 10 seg

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

a) Dos elevaciones ambas del Grupo 1 o del Grupo 2(Take off debe ser diferente) ó dos elevaciones de los grupos 1 al 4, no está permitido realizarlas con un solo brazo. (Extensión total del brazo para las elevaciones de los grupos 1 y 2 no obligatoria)

b) Un salto lanzado (doble).

c) Un salto solo en paralelo (doble)

d) Una pirueta combinada en pareja mínimo 6 rotaciones en total

e) Una Espiral de la Muerte o pívot

f) Una secuencia coreográfica de al menos 2 movimientos de patinaje diferentes de ambos patinadores

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 2.13

Componentes: Habilidades de patinaje/ Composición / Presentación

BONUS para Parejas Junior A y Senior A:

Las parejas pueden obtener un máximo de un (1) punto de bonificación por una Espiral de la Muerte que se logre en el Programa Corto y en el programa de Patinaje Libre. Para ser elegible para un punto de bonificación, la Espiral de la Muerte debe ser de nivel 2 o superior. Una Espiral de la Muerte que sea identificada por el Panel Técnico con una caída o que sea considerada como elemento inválido (*) no es elegible para recibir un punto de bonificación.

El Panel Técnico decidirá sobre la asignación del punto de bonificación y lo añadirá respetando las regulaciones y limitaciones mencionadas anteriormente a la espiral de la muerte. El Controlador Técnico informará al Operador de Datos para que añada

el punto de bonificación al final de la espiral de la muerte utilizando el botón de “Bonificación” correspondiente en la pantalla del Operador de Datos (es decir, FiDs2b, FoDs3b) durante el proceso de revisión.

Basic Novice ISU (Comunicado ISU 2699)

Duración programa: 3'00" +/- 10 seg

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

- a) Dos elevaciones, del grupo 1 y/o del grupo 2, no está permitido realizarlas con un solo brazo (extensión total del brazo de elevación del hombre no obligatoria)
- b) Un salto lanzado (simple)
- c) Un Salto solo en paralelo, simple o doble
- d) Una pirueta en paralelo en una sola posición o una pirueta en pareja.
La pirueta en paralelo puede ejecutarse con cambio de pie y un mínimo de ocho (8) rotaciones en total, o sin cambio de pie y un mínimo de cinco (5) rotaciones.
La pirueta en pareja debe ejecutarse con un mínimo de cinco (5) rotaciones.
- e) Una Figura de Pívor
- f) Una Secuencia de Pasos utilizando toda la superficie del hielo

Calentamiento 4 minutos /máximo 4 parejas

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 1.33

Componentes: Habilidades de patinaje/ Composición / Presentación

Novice Advanced ISU (Comunicado ISU 2699)

Duración del programa corto: 2' 20" seg

- a) Una elevación de los Grupos 1 a 4, no se permite con sujeción de un solo brazo.
- b) Una elevación en giro (twist lift) (simple o doble).
- c) Un salto individual en paralelo (doble).
- d) Una pirueta combinada en paralelo, con o sin cambio de pie (mínimo de cinco más cinco (5+5) rotaciones si hay cambio de pie, o seis (6) rotaciones si no hay cambio de pie).
- e) Una espiral de la muerte.
- f) Una secuencia de pasos que utilice completamente la superficie del hielo.

Duración programa libre: 3'00" +/- 10 seg

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

- a) Dos elevaciones ambas del Grupo 1 o del Grupo 2 (Take off debe ser diferente), o dos elevaciones de los grupos 1 al 4, no está permitido realizarlas con un solo brazo (Extensión total del brazo para las elevaciones de los grupos 1 y 2 no obligatoria)
- b) Un salto lanzado (doble)
- c) Un salto solo en paralelo (doble)
- d) Una pirueta combinada en pareja mínimo 6 rotaciones en total
- e) Una Espiral de la Muerte
- f) Una secuencia coreográfica de al menos 2 movimientos de patinaje diferentes de ambos patinadores

Calentamiento 5 minutos /máximo 4 parejas

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 2.13

Componentes: Habilidades de patinaje/ Composición / Presentación

BONUS para Parejas Novice Advanced ISU:

Las parejas pueden obtener un máximo de un (1) punto de bonificación por una Espiral de la Muerte que se logre en el Programa Corto y en el programa de Patinaje Libre. Para ser elegible para un punto de bonificación, la Espiral de la Muerte debe ser de nivel 2 o superior. Una Espiral de la Muerte que sea identificada por el Panel Técnico con una caída o que sea considerada como elemento inválido (*) no es elegible para recibir un punto de bonificación.

El Panel Técnico decidirá sobre la asignación del punto de bonificación y lo añadirá respetando las regulaciones y limitaciones mencionadas anteriormente a la espiral de la muerte. El Controlador Técnico informará al Operador de Datos para que añada el punto de bonificación al final de la espiral de la muerte utilizando el botón de "Bonificación" correspondiente en la pantalla del Operador de Datos (es decir, FiDs2b, FoDs3b) durante el proceso de revisión.

Explicación de Niveles:

Para la categoría **Novice Advanced en Parejas**, en todos los elementos que están sujetos a niveles, solo se contarán los features hasta el Nivel 3. Cualquier feature adicional no contará para los requisitos de nivel y será ignorado por el Panel Técnico.

Elevaciones en Patinaje en Parejas

Elevación del Grupo 1 en la que la cabeza de la patinadora permanece arriba y no sobrepasa el hombro del patinador. Posibles agarres para permitir mayor variedad: mano a axila, mano a brazo, mano a cintura o mano a mano.

Junior ISU (Regla ISU 620 y 621)

Duración del programa corto: 2' 40" +/-10 seg

- a) Cualquier Lasso lift take-off (grupo 5)
- b) Un Twist Lift doble o triple
- c) Un doble o triple Toe Loop/ Flip o Lutz lanzado
- d) Un doble Loop o doble Axel en paralelo
- e) Una Pirueta combinada en paralelo con solo un cambio de pie
- f) Una Espiral de la muerte interior atrás
- g) Una Secuencia de pasos utilizando toda la pista

Calentamiento de 6 minutos/máximo 4 parejas

Para la categoría Junior ISU el factor de los componentes del programa corto será: 1.33

Componentes: Habilidades de patinaje/ Composición / Presentación

Duración programa libre: 3'30" +/- 10 seg

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

- a) Máximo 2 elevaciones, no todas del mismo grupo, con extensión total del brazo de elevación
- b) Máximo de 1 Twist Lift
- c) Máximo 2 Saltos lanzados diferentes
- d) Máximo un Salto solo en paralelo
- e) Máximo una Combinación o secuencia de saltos en paralelo
- f) Máximo una Pair spin combination
- g) Máximo una Espiral de la muerte
- h) Máximo 1 secuencia coreográfica

Calentamiento 6 minutos /máximo 4 parejas

Para la categoría de Parejas Junior ISU el factor de los componentes en el programa largo será 2.67

Componentes: Habilidades de patinaje/ Composición / Presentación

Senior ISU (Regla ISU 620 y 621)

Duración del programa corto: 2' 40" +/-10 seg

- a) Cualquier Lasso lift take-off (grupo 5)
- b) Un Twist Lift doble o triple
- c) Un salto lanzado, doble o triple
- d) Un salto en paralelo doble o triple
- e) Una Pirueta combinada en paralelo con solo un cambio de pie
- f) Una espiral de la muerte interior atrás
- g) Una secuencia de pasos, utilizando toda la pista.

Calentamiento de 6 minutos/máximo 4 parejas

Para la categoría Senior ISU el factor de los componentes del programa corto será: 1.33

Componentes: Habilidades de patinaje/ Composición / Presentación

Duración programa libre: 4'00" +/- 10 seg

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

- a) Máximo 3 elevaciones, no todas del mismo grupo, con extensión total del brazo de elevación
- b) Máximo de 1 Twist Lift
- c) Máximo 2 Saltos lanzados diferentes
- d) Máximo un Salto solo en paralelo
- e) Máximo una Combinación o secuencia de saltos en paralelo
- f) Máximo una Pair spin combination
- g) Máximo una Espiral de la muerte diferente a la obligatoria en el programa corto
- h) Máximo 1 secuencia coreográfica

Calentamiento 6 minutos /máximo 4 parejas

Para la categoría de Parejas Junior ISU el factor de los componentes en el programa largo será 2.67

Componentes: Habilidades de patinaje/ Composición / Presentación

Regla 5. 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 para categorías de Nivel B:

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.

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.)

Posición de Pívor 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 pívor. Para un posible incremento de nivel, el hombre debe mantener la posición de pívor (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 pívor) La chica simultáneamente debe patinar en un filo limpio.

Observaciones para categorías de Nivel A y ISU:

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.

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 Composition. No tienen valor como elemento.

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.

Salto:

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.

Rotación completa: los signos que indican que un salto es "quarter", "underrotated" o "downgraded", indican un error.

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.

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).

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 esta.

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 podrá estar compuesta por 2 o 3 saltos de cualquier número de revoluciones, y el segundo y/o el tercero debe ser de tipo Axel, desde un filo directo desde la curva de salida del primer salto a la curva del filo del salto tipo Axel.

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.

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.

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.

Secuencia Coreográfica:

Sólo en la categoría de Parejas Júnior y Sénior:

La secuencia coreográfica estará formada de como mínimo 2 tipo de movimientos diferentes, como ángeles, águilas, Ina Bauers, saltos con un máximo de 2 rotaciones, piruetas (de menos de 3 rotaciones), pequeños elevados, etc enlazados entre si por pasos, giros (excepto twizzels). 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 6. 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 la pareja se le permite finalizar el programa libre dentro de diez (10) segundos más o menos del tiempo requerido en todas las categorías.

Por cada 5 segundos que falten o excedan habrá una deducción (regla ISU 353 párrafo 1.n)

Los cronometradores, deben informar al juez árbitro.

Si la duración del programa es treinta (30) segundos o más por debajo del tiempo requerido, no se otorgará puntuación.

Estas deducciones no son aplicables bajo la regla 515, párrafos 6 y 7.

Regla 7. Definición de los trajes de competición

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.

Las mujeres podrán llevar falda, pantalón, mono o mallas.

Los hombres deberán llevar pantalones.

No se autoriza accesorios o complementos.

Los trajes no reglamentarios deberán ser penalizados por los jueces, haciéndoles la correspondiente deducción

Regla 8. Calentamientos

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

Los grupos tendrán un máximo de cuatro (4) parejas en cada grupo. En casos excepcionales se considerará la posibilidad de siete (5) parejas como máximo.

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.

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 subgrupo patinan inmediatamente después del calentamiento de su subgrupo.

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	
Piruetas en Pareja	Pair Spin	PSP
Piruetas Combinadas en Pareja	Pair Combination Spin	PCoSp

ANEXO 3º

NORMATIVA TÉCNICA DE PAREJAS DE DANZA

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. 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. Maple Leaf March	18. Yankee Polka
19. Quickstep	20. Finnstep	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	Finnstep	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
Teatime 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 2025-2026.

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 se evaluará como máximo 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 y acorde al timing. La danza deberá empezar con el "beat" correcto de la música.

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

Serán los jueces los que evaluarán con los GOE.

El factor de los Componentes será 0,7. Se 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 (2 secuencias)

Dutch Waltz (2 secuencias)

2.2 ALEVÍN B

2.2.1 PATTERN DANCES

Canasta Tango (2 secuencias)

Swing Dance (2 secuencias)

2.3 INFANTIL B

2.3.1 PATTERN DANCES

Fiesta Tango (2 secuencias)

Golden Skaters Waltz (2 secuencias)

2.4 JUVENIL B

2.4.1 PATTERN DANCES

Foxtrot (2 secuencias)

Willow Waltz (2 secuencias)

2.5. ADULTOS B +19 y ADULTOS B +28

2.5.1 PATTERN DANCES

Fourteenstep (2 secuencias)

European Waltz (2 secuencias)

Regla 3. Categorías Nivel A

3.1. BASIC NOVICE A (Comunicado ISU 2700)

3.1.1 PATTERN DANCE (No key Points)

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

- Temporada 2025/26: **Willow Waltz y Tango Canasta**

Swing Dance: Música : Foxtrot 4/4; Tempo 25 measures de 4 beats (100 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 2 secuencias a patinar.

Tango Fiesta : Música : Tango 4/4; Tempo 27 measures de 4 beats (108 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set pattern; 2 secuencias a patinar

Rythm Blues: Música: Blues 4/4; Tempo 22 measures de 4 beats (88 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set pattern; 2 secuencias a patinar.

Fourteenstep - Música marcha 2/4 y 4/4: 56 measures de 2 beats por minuto y 28 measures de 4 beats por minuto (112 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 secuencias a ser patinadas

Willow Waltz: Música : Waltz 3/4; Tempo (idéntica a la del "European Waltz") 45 measures de 3 beats (135 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set pattern; 2 secuencias a patinar.

Tango canasta: Música Tango 4/4: Tempo 26 measures de 4 beats (104 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern: 3 secuencias 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.

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

Tango Canasta- el 6º (ultimo) tono del Tango 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 se evaluará como máximo 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 y acorde al timing. La danza deberá empezar con el "beat" correcto de la música.

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

El factor de los Componentes será 0,7.

3.1.2 FREE DANCE

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

Una Danza Libre bien equilibrada debe contener:

- Una (1) Pirueta de Danza (Dance Spin)(DSp) Pirueta patinada en pareja en cualquier hold. Se debe realizar en el sitio y alrededor de un eje común en un pie o con cambio(s) de pie por parte de uno o los dos miembros de la pareja
- Una (1) 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.
- Dos (2) elementos coreográficos: Uno (1) debe ser pasos coreográficos y Uno(1) escogido entre

Elevación coreográfica
Movimiento rotacional coreográfico
Movimiento Twizzling 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 2625.

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 /Composition / Presentation

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 (Comunicado ISU 2700)

3.2.1. PATTERN DANCE (con Key Points)

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.

- Temporada 2025/26: **European Waltz y Tango**

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

American Waltz - Músicas - Waltz 3/4; Tempo 66 measures de 3 beats (198 beats per minute) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 secuencias a ser patinadas.

Kilian – Músicas-March 3/4 y 4/4:58 measures de 2 beats por minuto y 29 measures de 4 beats por minuto (116 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; 4 secuencias a ser patinadas. Optional 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.

Rocker Foxtrot - Música - Foxtrot 4/4; Tempo 26 measures de 4 beats (104 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 Secuencias a ser patinadas

Fourteensstep - Música marcha 2/4 y 4/4: 56 measures de 2 beats por minuto y 28 measures de 4 beats por minuto (112 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 secuencias a ser patinadas

Tango - Tango 4/4; Tempo 27 measures de 4 beats (108 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Optional 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.

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

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

Tango-el 6º (último) tono del Tango 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	75% del Pattern Dance completado por los dos componentes de la pareja1 Key Point ejecutado correctamente

Key Points detallados en el ISU Communication 2700

Los Componentes de Programa valorados serán: Skating Skill / Timing / Presentation

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.

Una Danza Libre bien equilibrado debe contener:

- Elevaciones de danza: No más de 1 (un) Tipo de Short lift (máx. 7 seg.)
- Una (1) Pirueta de Danza (Dance Spin) (DSp) Pirueta patinada en pareja en cualquier hold. Se debe realizar en el sitio y alrededor de un eje común en un pie o con cambio(s) de pie por parte de uno o los dos miembros de la pareja
- Una (1) 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.
- Dos (2) Elemento coreográficos: Uno (1) que debe ser secuencia de pasos coreográficos y Uno (1) escogido entre:

Elevación coreográfica
Movimiento coreográfico rotacional
Choreographic Twizzling movement
Movimiento coreográfico deslizante

Nota: La descripción de todos los movimientos coreográficos está incluido en el Comunicado 2700.

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 / Composition / Presentation

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 (indicaciones para categoría Novice Advanced Comunicado ISU 2700)

3.3.1. PATTERN DANCE (regla 711) (Con Key Points)

Se patinarán las siguientes dos (2) Pattern dances:

- Temporada 2025/26: **Starlight Waltz y Quickstep**

Starlight waltz: -Musica: Waltz $\frac{3}{4}$; Tempo 548 measures de 3 beats (174 beats por minute) más o menos 3 beats por minute.

Quickstep: -Música: Quickstep $\frac{2}{4}$; Tempo 56 measures de 2 beats (112 beats por minute) más o menos 2 beats por minute.

Westminster Waltz: - Música: Waltz $\frac{3}{4}$ -Tempo 54 measures de 3 beats (162 beats por minuto) más o menos 3 beats por minute. Optional Pattern, 2 secuencias a ser patinadas.

Tango: - Tango $\frac{4}{4}$; Tempo 27 measures de 4 beats (108 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Optional Pattern; Optional 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.

Starlight Waltz: el 6º último tono del Starlight Waltz ISU Ice Dance Music

Quickstep: el 6º último tono del Quickstep 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	75% del Pattern Dance completado por los dos componentes de la pareja 1 Key Point ejecutado correctamente	90% del Pattern Dance completado por los dos componentes de la pareja 2 Key Point ejecutado correctamente

Key points especificados en el ISU Communication 2700.

Los componentes de Programa valorados serán: Skating Skill / Timing / Presentation

Para eventos con 2 (dos) Pattern Dances, el total de puntos para cada danza será multiplicado por el factor 0.93.

3.3.2. FREE DANCE (se aplica la regla 710)

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

Una Danza Libre bien equilibrada debe contener:

- Elevaciones de danza: No más de 1 (un) Tipo de Short lift (máx. 7 seg.)
- Una (1) Pirueta de Danza (Dance Spin)(DSp) Pirueta patinada en pareja en cualquier hold. Se debe realizar en el sitio y alrededor de un eje común en un pie o con cambio(s) de pie por parte de uno o los dos miembros de la pareja
- Una (1) Secuencia de pasos (Style B) en circular o serpentina, línea recta (Midline o Diagonal) en Hold
- Una (1) 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.
- Dos (2) Elemento coreográficos escogido entre: Elevación coreográfica
Movimiento coreográfico rotacional
Choreographic Twizzling movement
Movimiento coreográfico deslizante
Pasos coreográficos

Especificaciones de Secuencia de Pasos Style B 2025/26:

No se permiten: Paradas, Loops, Retrogresión, 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 2700.

Niveles:

En todos los elementos requeridos (excepto los Elementos coreográficos), el máximo nivel que se puede obtener es Nivel 3, en Junior A y Senior A. 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 / Composition / Presentation El factor de los Componentes de programa será 1.33.

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

Regla 4. Categorías Nivel ISU

4.2. BASIC NOVICE ISU (Comunicado ISU 2700)

4.2.1 PATTERN DANCE (No key Points)

Se patinarán dos (2) Pattern Dances:

- Temporada 2025/26: **Willow Waltz, Tango Canasta y Rythm Blues**

Swing Dance: Música : Foxtrot 4/4; Tempo 25 measures de 4 beats (100 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 2 secuencias a patinar.

Tango Fiesta : Música : Tango 4/4; Tempo 27 measures de 4 beats (108 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set pattern; 2 secuencias a patinar

Rythm Blues: Música: Blues 4/4; Tempo 22 measures de 4 beats (88 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set pattern; 2 secuencias a patinar.

Fourteenstep - Música marcha 2/4 y 4/4: 56 measures de 2 beats por minuto y 28 measures de 4 beats por minuto (112 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 secuencias a ser patinadas

Willow Waltz: Música : Waltz 3/4; Tempo (idéntica a la del "European Waltz") 45 measures de 3 beats (135 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set pattern; 2 secuencias a patinar.

Tango canasta: MúsicaTango 4/4: Tempo 26 measures de 4 beats (104 beats por minuto) más o menos 2 bieats por minuto; Set Pattern:3 secuencias 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.

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

Tango Canasta- el 6º (ultimo) tono del Tango 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 y acorde al timing. La danza deberá empezar con el "beat" correcto de la música.

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

Si Realizan 2 Pattern Dance, la puntuación total para cada danza se multiplicará por el factor 0,7

4.2.2 FREE DANCE

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

Una Danza Libre bien equilibrada debe contener:

- Una (1) Pirueta de Danza (Dance Spin)(DSp) Pirueta patinada en pareja en cualquier hold. Se debe realizar en el sitio y alrededor de un eje común en un pie o con cambio(s) de pie por parte de uno o los dos miembros de la pareja
- Una (1) 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.
- Dos (2) elementos coreográficos: Uno (1) debe ser pasos coreográficos y Uno(1) escogido entre

Elevación coreográfica
Movimiento rotacional coreográfico
Movimiento Twizzling 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 2700.

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 /Composition / Presentation El factor de los programas será del 1.0 El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 5 parejas.

4.3. INTERMEDIATE NOVICE ISU (Comunicado ISU 2700)

4.3.1 PATTERN DANCE (con Key Points)

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.

- Temporada 2025/26: **Rocker Foxtrot, European Waltz y Tango**

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

American Waltz - Músicas - Waltz 3/4; Tempo 66 measures de 3 beats (198 beats per minute) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 secuencias a ser patinadas.

Kilian – Músicas-March 3/4 y 4/4:58 measures de 2 beats por minuto y 29 measures de 4 beats por minuto (116 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; 4 secuencias a ser patinadas. Optional 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.

Rocker Foxtrot - Música - Foxtrot 4/4; Tempo 26 measures de 4 beats (104 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 Secuencias a ser patinadas

Fourteenstep - Música marcha 2/4 y 4/4: 56 measures de 2 beats por minuto y 28 measures de 4 beats por minuto (112 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 secuencias a ser patinadas

Tango - Tango 4/4; Tempo 27 measures de 4 beats (108 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Optional 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.

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

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

Tango-el 6º (último) tono del Tango 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	75% del Pattern Dance completado por los dos componentes de la pareja1 Key Point ejecutado correctamente

Key Points detallados en el ISU Communication 2700

Los Componentes de Programa valorados serán: Skating Skill / Presentation / Timing

El factor de los Componentes es 0,75.

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

4.3.2 FREE DANCE

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

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

Una Danza Libre bien equilibrada debe contener:

- Elevaciones de danza: No más de 1 (un) Tipo de Short lift (máx. 7 seg.)
- Una (1) Pirueta de Danza (Dance Spin)(DSp) Pirueta patinada en pareja en cualquier hold. Se debe realizar en el sitio y alrededor de un eje común en un pie o con cambio(s) de pie por parte de uno o los dos miembros de la pareja
- Una (1) 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.
- Dos (2) Elemento coreográficos: Uno (1) que debe ser secuencia de pasos coreográficos y Uno (1) escogido entre:

Elevación coreográfica
Movimiento coreográfico rotacional
Movimiento Choreographic Twizzling
Movimiento coreográfico deslizante

Nota: La descripción de todos los movimientos coreográficos está incluido en el Comunicado 2700.

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 / Composition / Presentation

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. NOVICE ADVANCED ISU (Comunicado ISU 2700)

4.4.1 PATTERN DANCE (regla 711) (con Key Points)

Se patinarán las siguientes dos (2) Pattern dances:

- Temporada 2025/26: **Starlight Waltz y Quickstep**

Starlight waltz: -Música: Waltz $\frac{3}{4}$; Tempo 548 measures de 3 beats (174 beats por minute) más o menos 3 beats por minute.

Quickstep: -Música: Quickstep $\frac{2}{4}$; Tempo 56 measures de 2 beats (112 beats por minute) más o menos 2 beats por minute.

Westminster Waltz: - Música: Waltz $\frac{3}{4}$ -Tempo 54 measures de 3 beats (162 beats por minuto) más o menos 3 beats por minute. Optional Pattern, 2 secuencias a ser patinadas.

Tango: - Tango $\frac{4}{4}$; Tempo 27 measures de 4 beats (108 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Optional Pattern; Optional 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.

Starlight Waltz: el 6º último tono del Starlight Waltz ISU Ice Dance Music

Quickstep: el 6º último tono del Quickstep 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	75% del Pattern Dance completado por los dos componentes de la pareja 1 Key Point ejecutado correctamente	90% del Pattern Dance completado por los dos componentes de la pareja 2 Key Point ejecutado correctamente

Key points especificados en el ISU Communication 2700.

Los componentes de Programa valorados serán: Skating Skill / Timing / Presentation

Para eventos con 2 (dos) Pattern Dances, el total de puntos para cada danza será multiplicado por el factor 0.93.

3.3.2. FREE DANCE (se aplica la regla 710)

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

Una Danza Libre bien equilibrada debe contener:

- Elevaciones de danza: No más de 1 (un) Tipo de Short lift (máx. 7 seg.)
- Una (1) Pirueta de Danza (Dance Spin)(DSp) Pirueta patinada en pareja en cualquier hold. Se debe realizar en el sitio y alrededor de un eje común en un pie o con cambio(s) de pie por parte de uno o los dos miembros de la pareja
- Una (1) Secuencia de pasos (Style B) en circular o serpentina, línea recta (Midline o Diagonal) en Hold
- Una (1) 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.
- Dos (2) Elemento coreográficos escogido entre: Elevación coreográfica
Movimiento coreográfico rotacional
Choreographic Twizzling movement
Movimiento coreográfico deslizante
Pasos coreográficos

Especificaciones de Secuencia de Pasos Style B 2025/26:

No se permiten: Paradas, Loops, Retrogresión, 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 2700.

Niveles:

En todos los elementos requeridos (excepto los Elementos coreográficos), el máximo nivel que se puede obtener es Nivel 3, en Junior A y Senior A. 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 / Composition / Presentation El factor de los Componentes de programa será 1.33.

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

4.5. CATEGORÍAS JUNIOR ISU Y SENIOR ISU

RHYTHM DANCE (JUNIOR & SENIOR ISU) (Comunicado 2704 & 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.

Especificaciones y restricciones para la RHYTHM DANCE de la temporada 2025/26 en Communication 2704

El Tema y Música seleccionado para las Rythm Dances: "La Música, Estilos y sensaciones de los 1990s"

Ejemplos (pero no limitado a ellos): Pop/ Steet Latin, House/Techno, Hip-Hop, Grunge Rock

La Rythm Dances de esta temporada NO: Las danzas de esta temporada no está basada en lo Clásico, Contemporáneo, Folk ni estilos de Bailes de Salón.

Notas: Remixed y/o música remasterizada está permitido

La pareja debe demostrar a través de los movimientos/agarres el sentimiento/esencia de los estilos de estas décadas

La Danza Rítmica NO DEBE ser patinada en el mismo estilo que la Danza Libre.

Para cumplir con los valores éticos del deporte, cualquier música escogida para las competiciones de danza sobre hielo NO PUEDE incluir letras agresivas ni ofensivas.

4.5.1. JUNIOR ISU:

RYTHM DANCE

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

Los componentes de Programa valorados serán: Skating Skill / Composition / Presentation

El factor de los Componentes de programa será 1.33

Calentamiento 5 minutos y máximo 5 parejas

Elementos requeridos:

- Pattern Dance: 1 secuencia de Rhumba inmediatamente seguida por 1 secuencia de Quickstep: patinado en cualquier estilo de música/danza de los 1990s con el rango de tempo: mínimo 120 beats por minuto, en 2/2, 2/4 o 4/4 tempo. El primer paso de la danza debe ser patinado en el primer beat de la frase musical.

1RH (pasos #1-16) y 1QS (pasos #1-18)

Paso #1 de la 1RH patinado en el lado izquierdo de los jueces hasta el paso #16. Inmediatamente seguido por el paso #1 del 1QS patinado en el lado derecho de los jueces. Variaciones de agarres a lo largo de la danza excepto el agarre mano a mano.

-1RH: debe ser patinado según los beats por paso marcados en el apartado 1.3 del communication 2704

-1QS: debe ser patinado según los beats por paso descrito en el ISU Handbook 2003.

Nota: Si las dos secuencias de Patterns NO son patinadas en el orden requerido, ambas Rhumba y Quickstep Sequence serán elementos NO Requeridos, recibirán un asterisco “*” y consecuentemente NO VALUE.

- Una (1) elevación corta de máximo 8 segundos
- Una (1) secuencia de pasos, SIN TOCARSE, (estilo B) Patinada en el estilo de la danza de las décadas descritas.
 - Pattern a escoger entre: diagonal o línea media.
 - Patinada a no más de 2 brazos de distancia de separación
 - Se permite tocar el hielo con cualquier parte del cuerpo como máximo 5 segundos
 - Sólo 1 parada permitida de máximo 5 segundos (esta contará como una de las paradas permitidas, pero tiene que realizarse sin tocarse)

No se permiten Loops ni retrocesos

Nota: El eje de entrada/salida de un giro difícil generando una temporal desviación en la dirección del recorrido del pattern de la secuencia de pasos no debe ser considerado como un retroceso.

- 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.

El/Los Features “C” intentados en la Rythm Dance no pueden ser repetidos en la Danza Libre para Nivel y serán ignorados por el panel Técnico. Ésto será aplicado aunque los features no fueran otorgados para Nivel en la Rytmn Dance.

Key points especificados en el ISU Communication 2704.

DANZA LIBRE JUNIOR

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

El factor de los Componentes de programa será 2.0

Calentamiento 5 minutos y máximo 5 parejas

- Elevaciones: Dos (2) tipos diferentes de elevaciones cortas (Short Lifts) de máximo 8 segundos o Una (1) elevación combinada de máximo 13 segundos. La Posición Dificil o el Cambio de Pose de la pareja levantada (opción a) o b)) en el short lift de la RD debe ser diferente del mismo tipo de short lift en la FD o parte de la misma elevación en el Combo Lift. La misma Pose Dificil repetida o Cambio de Pose (opción a) o b) realizado en el mismo tipo de elevación se considerará como una simple pose/cambio de pose para la FD.
- Una (1) Pirueta de Danza (Dance Spin)(DSp) Pirueta patinada en pareja en cualquier hold. Se debe realizar en el sitio y alrededor de un eje común en un pie o con cambio(s) de pie por parte de uno o los dos miembros de la pareja
- 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. – Separaciones no permitidas, de más de dos brazos de distancia, y no puede superar los 5 segundos. No se permiten retrocesos. 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 (OFT). 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: El Pattern de la secuencia de pasos de estilo B debe mantener la forma básica del pattern escogido. También debe ser de diferente forma que el Pattern del Choreographic Step en el caso de que sea el Elemento coreográfico escogido.
- 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 puede estar en contacto en algún momento en los pasos de enlace del 1º y 2º twizzle,

El/Los Features “C” intentados en la Rythm Dance no pueden ser repetidos en la Danza Libre para Nivel y serán ignorados por el panel Técnico. Ésto será aplicado aunque los features no fueran otorgados para Nivel en la Rythm Dance.
- Dos (2) elementos Coreográficos diferentes (Choreographic Elements), escogidos entre:
 - Salto asistido coreográfico (Choreographic Assisted Jump)
 - Secuencia de pasos de carácter (Choreographic Character step sequence)
 - Hidroblading coreográfico (Choreographic Hydroblading Movement)
 - Elevación de danza coreográfica (Choreographic Lift)
 - Movimiento Coreográfico deslizante (Choreographic Sliding movement)
 - Movimiento Coreográfico de pirueta (Choreographic Spinning Movement)
 - Movimiento Coreográfico twizzling (Choreographic Twizzling Movement)

4.5.2. SENIOR ISU:

RYTHM DANCE

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

Los componentes de Programa valorados serán: Skating Skill / Composition / Presentation

El factor de los Componentes de programa será 1.33

Calentamiento 5 minutos y máximo 5 parejas

- Un (1) Pattern Dance Type Step Sequence (PSt), (Style D):

Ritmo: Patinado en cualquier estilo de danza de los 90s-min 120 beats por minuto, en 2/2, 2/4 o 4/4 Tempo.

Duración: cualquier número de frases musicales

Pattern: Forma Circular

1. Comenzando con un movimiento de giros de treses moviéndose alrededor de un eje común con al menos dos rotaciones por parte de ambos patinadores en el lado de los jueces, y cruzando el eje corto durante cualquiera de

- estos movimientos. La primera rotación debe realizarse cara a cara; cualquiera de los dos puede patinar hacia adelante o hacia atrás. No hay restricciones respecto a los agarres o la posición para la segunda rotación.
2. Continuando el PSt incluyendo los cuatro giros difíciles diferentes (listados más abajo).
 3. Concluyendo el PSt cuando la pareja cierra la forma circular frente al Referee en el eje corto realizando un movimiento tipo "Helicóptero" (consultar la definición más abajo).

Holds: La pareja tiene que estar en contacto todo el tiempo, incluso durante los cambios de agarres (excepto cuando se realicen Twizzles como coreografía)

Technical requirements: Cada miembro de la pareja debe realizar 2 giros difíciles diferentes de los siguientes giros: Rocker atrás, Counter, Bracket atrás, Mohawk exterior adelante. Sólo los primeros intentos de dos giros difíciles por patinador de los enunciados anteriormente serán considerados para nivel. Los intentos adicionales serán ignorados.

Tiempos: Todos los giros difíciles realizados para Nivel deben ser realizados con no más de dos beats para el filo de entrada y dos beats para el filo de salida.

No se permite: Paradas
 Separaciones (excepto durante Twizzles)
 Retrocesos
 Agarre mano a mano: NO se permite con los brazos completamente extendidos
 Loops

Nota: El eje de entrada/salida de un giro difícil generando una temporal desviación en la dirección del recorrido del pattern de la secuencia de pasos no debe ser considerado como un retroceso.

Movimiento Tipo Helicóptero: Un movimiento patinado en cualquier dirección, en el que ambos patinadores ejecutan giros dobles de tres (double three turns) de al menos una revolución completa al mismo tiempo, con la pierna libre extendida y elevada a 45 grados o más, hacia el costado, hacia atrás, hacia adelante o en cualquier combinación. Los patinadores pueden ejecutar este movimiento en cualquier posición alrededor de un eje común, por ejemplo, cara a cara, espalda con espalda, lado a lado, etc.

- Una (1) secuencia de ritmo coreográfico (ChRS)

Hold(s): En contacto, incluyendo el mano a mano con los brazos extendidos con la excepción de la separación permitida.

Patrón: Ambos patinadores deben realizar pasos alrededor del eje corto y deben proceder de barandilla a barandilla. El requerimiento de barandilla a barandilla se cumple cuando por lo menos uno de los patinadores está a no más de 2 metros de la barandilla.

Separación-Una (1) separación de no más de 2 brazos de distancia y no más de 5 segundos

Stop –Sólo 1 permitida al inicio o final del elemento de no más de 5 segundos

No se permiten: Retrocesos
 Loop(s)

- Una (1) elevación corta de máximo 8 segundos
- Una (1) secuencia de pasos, SIN TOCARSE, (estilo B) Patinada en el estilo de la danza de las décadas descritas.

Patrón: a escoger entre: diagonal o línea media.

Patinada a no más de 2 brazos de distancia de separación

Se permite tocar el hielo con cualquier parte del cuerpo como máximo 5 segundos

Sólo 1 parada permitida de máximo 5 segundos (esta contará como una de las paradas permitidas, pero tiene que realizarse sin tocarse)

No se permiten Loops ni retrocesos

Nota: El eje de entrada/salida de un giro difícil generando una temporal desviación en la dirección del recorrido del pattern de la secuencia de pasos no debe ser considerado como un retroceso.

- 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.

El/Los Features “C” intentados en la Rythm Dance no pueden ser repetidos en la Danza Libre para Nivel y serán ignorados por el panel Técnico. Ésto será aplicado, aunque los features no fueran otorgados para Nivel en la Rytmn Dance.

DANZA LIBRE SENIOR ISU

Definición de Elementos Coreográficos en el comunicado de la ISU 2704.

El factor de los Componentes de programa será 2.0

Calentamiento 5 minutos y máximo 5 parejas

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

- Elevaciones: Tres (3) elevaciones cortas distintas (short lifts) de máximo 8 segundos o Una (1) elevación corta (Short Lift) de máximo 8 segundos y Una (1) elevación combinada de máximo 13 segundos. La elevación corta debe ser diferente a la utilizada en la elevación combinada. La Posición Difícil o el Cambio de Pose de la pareja levantada (opción a) o b)) en el short lift de la RD debe ser diferente del mismo tipo de short lift en la FD o parte de la misma elevación en el Combo Lift. La misma Pose Difícil repetida o Cambio de Pose (opción a) o b) realizado en el mismo tipo de elevación se considerará como una simple pose/cambio de pose para la FD.
- Una (1) Pirueta de Danza (Dance Spin) (DSp) Pirueta patinada en pareja en cualquier hold. Se debe realizar en el sitio y alrededor de un eje común en un pie o con cambio(s) de pie por parte de uno o los dos miembros de la pareja
- 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. – Separaciones no permitidas, de más de dos brazos de distancia, y no puede superar los 5 segundos. No se permiten retrocesos. 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 (OFT). 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: El Pattern de la secuencia de pasos de estilo B debe mantener la forma básica del pattern escogido. También debe ser de diferente forma que el Pattern del Choreographic Step en el caso de que sea el Elemento coreográfico escogido.

- 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 puede estar en contacto en algún momento en los pasos de enlace del 1º y 2º twizzle.

El/Los Features “C” intentados en la Rythm Dance no pueden ser repetidos en la Danza Libre para Nivel y serán ignorados por el panel Técnico. Ésto será aplicado, aunque los features no fueran otorgados para Nivel en la Rytmn Dance.

- Tres (3) elementos Coreográficos diferentes (Choreographic Elements) escogidos entre:

- Salto asistido coreográfico (Choreographic Assisted Jump)
- Secuencia de pasos de carácter (Choreographic Character step sequence)
- Hidroblading coreográfico (Choreographic Hydroblading Movement)
- Elevación de danza coreográfica (Choreographic Lift)
- Movimiento Coreográfico deslizante (Choreographic Sliding movement)
- Movimiento Coreográfico de pirueta (Choreographic Spinning Movement)
- Movimiento Coreográfico twizzling (Choreographic Twizzling Movement)

Regla 5. Observaciones de los elementos de la Danza

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.)

Se debe prestar una atención especial 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.

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 6. Duración de la Danza Libre

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 la pareja se le permite finalizar el programa libre dentro de diez (10) segundos más o menos del tiempo requerido en todas las categorías.

Por cada 5 segundos que falten o excedan se deducirá -1 en la puntuación total en Junior ISU y Senior ISU. En el resto de las categorías y Niveles, la deducción será de -0,5.

Los cronometradores, deben informar al Referee.

Si la duración del programa es treinta (30) segundos o más por debajo del tiempo requerido, no se otorgará puntuación.

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 7. Definición de los trajes de competición

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.

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.

Los hombres deberán llevar pantalones.

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 8. Calentamientos

CATEGORÍAS NOVICE Y JUNIOR A (communication 2700)

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

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 realizarán 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 9. 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 10. 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 de Danza	Dance Spin	DSp
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 11. Explicación símbolos en los detalles de las puntuaciones de los jueces

Categoría Novice

Símbolo	Acción	Descripción
<	Disminución de 1 Nivel, Interrupción de 1 measure o menos en PD. (Intermediate y Adv.Novice)	Si la PD es interumpida 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 1 measure en el PD. (Intermediate y Adv.Novice)	Si la PD es interumpida 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 "<<".
>	-0.5 de deducción por Extended Lift	Si la duración del Elevado es 'más largo de lo permitido, el Referee aplicala deducción de 0.5 puntos.
ExEI	-0.5 de deducción por Extra Element	Extra Element (ExEI) Si un elemento Extra se realiza además del número permitido de elementos de un grupo de elementos en la RD o FD a dicho elemento se le añadirá ExEI y recibirá una deducción. Por ejemplo: Si una Pirueta(s) ocurre dentro de una serie de pasos (incluyendo ChSt) cuando no está permitido dicha Pirueta(s) será identificada como Extra Element(s) ExEI y recibe deducción. Ejemplo:ChSt+ExEI Si una Elevación(s) ocurre dentro de una serie de pasos (incluyendo ChSt/ChRS)cuando no está permitido o se realiza una elevación extra además del número permitido de elevaciones, dicha elevación(s) será identificada como Extra Element(s) ExEI y recibe deducción. Ejemplo:ChSt+ExEI, Li+ExEI.
*	Elemento SIN Valor pero NO recibe deducción.	Elemento no acorde a un programa bien equilibrado (*) Si un elemento incorrecto se realiza no cumpliendo los requisitos (Ej. Circular Step Sequence en lugar de una requerida MiSt/DiSt) o la misma norma aplicada aElevaciones recibirán NO VALUE pero NO recibirán deducción.
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 introduceen el sistema "Fall in Element"
S	Reducción en 1 Nivel, si están en agarre/contacto/durante SqTw	Si la pareja están en contacto/cogidos durante la Secuencia de Twizzles(FD) el nivel será reducido en 1 Nivel para cada patinador.
!	Elemento Coreográfico identificado y no cumple todos los requisitos.	- Si el Elemento Coreográfico es identificado y no cumple todos los requisitos, recibe el símbolo "!" en la pantalla de los Jueces y los Jueces aplicarán el GOE apropiado respecto al GOE chart.

Categoría Junior y Senior

Símbolo	Acción	Descripción
<	Disminución de 1 Nivel, Interrupción de 1 measure o menos en PD.	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 1 measure	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 "<<".Ejemplo: Yes, Yes, Yes, Yes-Level 4 becomes Level 2.
>	-1,00 punto de deducción por Extended Lift	Si la duración del Elevado es más largo de lo permitido, el Referee aplicará deducción de 1,00 puntos.
ExEI	-1,00 punto de deducción por Extra Element	Extra Element (ExEI) Si un elemento Extra se realiza además del número permitido de elementos de un grupo de elementos en la RD o FD a dicho elemento se le añadirá ExEI y recibirá una deducción. Por ejemplo: Si una Pirueta(s) ocurre dentro de una serie de pasos (incluyendo ChSt) cuando no está permitido dicha Pirueta(s) será identificada como Extra Element(s) ExEI y recibe deducción. Ejemplo:ChSt+ExEI Si una Elevación(s) ocurre dentro de una serie de pasos (incluyendo ChSt/ChRS) cuando no está permitido o se realiza una elevación extra además del número permitido de elevaciones, dicha elevación(s) será identificada como Extra Element(s) ExEI y recibe deducción. Ejemplo:ChSt+ExEI, Li+ExEI.
*	Elemento SIN Valor pero NO recibe deducción.	Elemento no acorde a un programa bien equilibrado (*) Si un elemento incorrecto se realiza no cumpliendo los requisitos (Ej. Circular Step Sequence en lugar de una requerida MiSt/DiSt) o la misma norma aplicada a Elevaciones recibirán NO VALUE pero NO recibirán deducción.
F	Caída en elemento, -1.0 por Caída por Pareja	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, si están en contacto/cogidos o si NO están en contacto/cogidos.	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. Si la pareja están en contacto/cogidos cuando no está permitido o no permanecen en contacto/cogidos cuando se requiere, se Reducirá en 1 Nivel (y1 Nivel por cada pareja) cuando sea de aplicación.
!	Elemento Coreográfico identificado y no cumple todos los requisitos.	- Si el Elemento Coreográfico es identificado y no cumple todos los requisitos, recibe el símbolo "!" en la pantalla de los Jueces y los Jueces aplicarán el GOE apropiado respecto al GOE chart. - Si el patrón de la Secuencia de Pasos y el ChSt son exactamente el mismo (ej. Diagonal Step Sequence and Diagonal ChSt) – Jr/Sr

ANEXO 4º

NORMATIVA TÉCNICA DE PATINAJE SINCRONIZADO

Temporada 2025-2026 (comunicado ISU 2689 y 2692)

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 (en competición, por lesión (certificada por un médico), se permitirá patinar al equipo con 14 patinadores

Senior Élite 12: 12 patinadores (en competición, por lesión (certificada por un médico), se permitirá patinar al equipo con 11 patinadores

Junior: 12 a 16 patinadores (en competición, por lesión (certificada por un médico), se permitirá patinar al equipo con 11 patinadores

Novice Advanced: 12 a 16 patinadores (en competición, por lesión (certificada por un médico), se permitirá patinar al equipo con 11 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 número de patinadores será de 12 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. Las edades según la regla 108, párrafo 4 del Special Regulations de la ISU:

a) En Competiciones Internacionales y Mundial Senior: mínimo 17 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 16 (dieciséis) 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.

Duración de los entrenamientos oficiales

Programa corto: 10 minutos

Programa libre: Junior y mixed age 11 minutos

Senior y senior elite 12 12 minutos

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.

El primer equipo de cada grupo tendrá 2 minutos de calentamiento, antes de ser nombrados. El tiempo de calentamiento comienza cuando el último patinador accede al hielo.

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 2025-2026

SENIOR ISU (16 patinadores) (en competición, en caso de lesión, se permite 14 patinadores)
SENIOR ÉLITE 12 (12 patinadores) (en competición, en caso de lesión, se permite 11 patinadores) Comunicado ISU 2692

PROGRAMA CORTO	DURACIÓN	Max. 2.50 min.	PROGRAMA LARGO	DURACIÓN	4.00 min. +/-10 sec.
	COMPONENTES	3 componentes		COMPONENTES	3 componentes
	FACTOR	1.33		FACTOR	2.67
	ELEMENTOS (5)	1 Intersection Element - Angled Intersection requerida -Additional Feature (pi) point of intersection requerido 1 Move Element -Todos los patinadores deben empezar con el mismo fm (distinto pie permitido) -Un segundo fm esta permitido como parte de un Feature -Block Feature requerido 1 No Hold Element -Debe ser un closed block -Features No permitidos -Maximo nivel Base de No Hold Element Base (NHEB) -Additional Feature-Step Sequence(s) is required 1 Synchronized Spin Element 1 Travelling Element		ELEMENTOS (10)	1 Creative Element-Intersection -Angled intersection is not permitted -Additional Feature-Point of Intersection (pi) no sereá contabilizado -Todos los patinadores deben ejecutar SM/IM en el axis de la intersección 1 Creative Element- Lift (s) 1 Group Lift Element 1 Intersection Element -Angled intersection no permitida - Additional feature-Point of Intersection (pi) will be called if included 1 Move Element -Máximo 4 fm diferentes permitidos -Hasta 2 fm diferentes al mismo tiempo -Block Feature no está permitido 1 No Hold Element -Debe ser un closed or open block -Nivel del NHE nombrado si se incluyen Features -Additional Features no requeridas - Máximo pasos Nivel Base (sB) 1 Pair Element 1 Pivoting Element- Block -Debe ser un closed block usando forma de pirámide o diamante. 1 Twizzle Element
	CAÍDAS	1.0		CAÍDAS	1.0

JUNIOR ISU (de 12 a 16 patinadores) (en competición, en caso de lesión, se permite 11 patinadores)

PROGRAMA CORTO	DURACIÓN	Max. 2.50 min.	PROGRAMA LARGO	DURACIÓN	3.30 min. +/- 10 sec.
	FACTOR	1.33		FACTOR	2.67
	COMPONENTES	3 componentes		COMPONENTES	3 componentes
	ELEMENTOS (5)	1 Intersection Element -Whip Intersection -Additional Feature pi (point of intersection) is required 1 Move Element -Todos los patinadores deben empezar con el mismo fm (distinto pie permitido) -Un segundo fm esta permitido como parte de un Feature -Block Feature requerido 1 No Hold Element -Debe ser Open block -Features requeridos -Additional feature- no requeridos -Maximum pasos nivel Base (sB) 1 Pivoting Element-Block - debe ejecutarse en 3 líneas.(las líneas deben ser las más parecidas posible) 1 Twizzle Element		ELEMENTOS (8)	1 Artistic Element-Block o Line 1 Creative Element-Group Lift(s) 2 Diferentes Intersection Elements -Whip intersection no permitida (en ninguna de las intersecciones) -Additional Feature pi (Point of Intersection) es opcional y será nombrado si se incluye 1 Move Element -max. 4 fndiferentes permitidos -Hasta 2 fm diferentes permitidos al mismo tiempo o Pair Element 1 No Hold Element -Debe ser un closed block -Features no permitidos -Máximo nivel Base (NHEB) -Additional Feature- Step sequence requerido 1 Synchronized Spin 1 Travelling Element
	CAÍDAS	1.0		CAÍDAS	1.0

<u>CATEGORIA</u>	<u>MIXED AGE</u>	<u>ADVANCED NOVICE</u>	<u>BASIC NOVICE</u>
EDAD	Todas las edades	10-16	10-16
DEPORTISTAS	12-16+4	12-16+4 (en competición por lesión permitido ¹¹)	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	Nivel Máximo
COMPONENTES/FACTOR	2.67 3 COMPONENTES (Skating Skills, Composition, Presentation)	2.67 3 COMPONENTES (Skating Skills, Composition, Presentation)	2.67 3 COMPONENTES (Skating Skills, Composition, Presentation)
ELEMENTOS	ELEMENTOS (7)	ELEMENTOS (6)	ELEMENTOS (6)
	1 Artistic Element-Circle o Wheel 1 Intersection Element -Additional Features- Point of intersection (pi) nombrado si se incluye 1 Move Element -máximo de 4fm diferentes permitidos -hasta 2 fm diferentes al mismo tiempo 1 No Hold Element -Debe ser un closed block -additional feature (Step Sequence) optional -Nivel máximo permitido Nivel 2 (s2) 1 Pivoting Element-Block -Debe ser un closed Block -Features and Additional Features (Step Sequence) nombrados si se incluyen -Máximo pasos nivel 2 (s2) 1 Pair Element 1 Twizzle Element *Follows the General rules for Junior category Illegal Elements are following the restriction of rule 992para2.c	1 Intersection Element - Additional Feature- Point of Intersection (pi) llamado si se incluye 1 Move Element -máximo de 4fm permitidos -hasta 2fm diferentes permitidos al mismo tiempo 1 No Hold Element -Debe ser un closed block -Features and Additional feature - Step sequence, nombrados si se incluyen 1 Synchronized Spin Element 1 Travelling Element 1 Pivoting Element-Block	1 Artistic Element-Line 1 Intersection Element -Additional Feature - Point of Intersection (pi) nombrado si se incluye 1 Linear Element-Block -Debe ser un closed block 1 Move Element - Máximo 2 fm distintos permitidos 1 Synchronized Spin Element -Máximo SySp1 será nombrado -"same spin"Feature requerido 1 Travelling Element
CAIDAS	1.0	0.5	0.5

Notas: -El No Hold Element, el Twizzle Element y Sy Spin pueden no ejecutarse uno detrás de otro.

Si alguno de estos elementos es precedido o continuado por otro de los elementos, debe existir una clara diferencia entre el final del primer elemento y el comienzo del siguiente. Un Feature requerido en el WBP debe ser intentado para cumplir los criterios.

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

Junior y Senior

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 838	-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 mismotiempo -3.0 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 -Descalificación del equipo por una segunda interrupción de más de 40 segundos del equipo como unidad -5.0 Interrupción del programa durante 3 minutos (Rule 965 para 4 b) -5.0 Interrupción del programa por condiciones adversas durante 3 minutos (Rule 965 para 6)
Interrupción en el programa hasta3 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



Las deducciones de las categorías Novice (de caídas e interrupciones) aparecen en el comunicado ISU 2689.

Novice

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 838	-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	-0.5 por cada caída de 1 patinador
Inicio tardío	Regla 838, párrafo 4	-1.0 por inicio tardío entre 1 y 30 segundos
Interrupción del programa	Regla 953, párrafo 2	-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 -Descalificación del equipo por una segunda interrupción de más de 40 segundos del equipo como unidad -2.5 Interrupción del programa durante 3 minutos (Rule 965 para 4 b) -2.5 Interrupción del programa por condiciones adversas durante 3 minutos (Rule 965 para 6)
Interrupción en el programa hasta 3 minutos y reinicio desde el punto de interrupción	Regla 965	-2.5 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

NORMATIVA TÉCNICA DE SOLO DANZA

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 “**Woman’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 **8 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 90°.
 - 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 90° 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 90° 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 **13 segundos**. (Excepción: está permitido una posición combinada compuesta por dos “attitudes” en filos 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 filos.

- 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.	a) Ina Bauer en filos opuestos definidos mantenida durante al menos 3 segundos ejecutada en línea recta. Ó b) Una posición de filo difícil mantenida durante al menos 3 segundos en un filo limpio definido Y, además, 1 feature adicional entre: c) Entry feature d) Exit feature e) Arm feature	a) Ina Bauer en filos opuestos definidos mantenida durante al menos 3 segundos ejecutada en línea recta. Ó b) Una posición de filo difícil mantenida durante al menos 3 segundos en un filo limpio definido Y, además, 2 feature adicional entre: c) Entry feature d) Exit feature e) Arm feature

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 cualquier parte del cuerpo

Información adicional:

- Si se requiere un elemento coreográfico:
 - El movimiento coreográfico de giro / movimiento deslizante / secuencia de pasos coreográfico se puede realizar en cualquier parte del programa.
 - No se identificarán los siguientes movimientos coreográficos de giro ni la secuencia de pasos coreográfica.
 - 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).
- Un movimiento coreográfico de giro se identificará en la entrada del elemento y se confirmará si se realizan dos o más rotaciones.
- 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.
- 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.
- 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".
- Solo se deben identificar los primeros elementos realizados que estén dentro del número de elementos coreográficos requeridos.
- 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

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 de danza.
- En la pirueta de danza, para Nivel 3 o 4 deberá haber al menos una variación difícil diferente en cada parte.

Nivel Base DSp – 3 vueltas	Nivel 1 DSp – 3 vueltas	Nivel 2 DSp – 3 vueltas	Nivel 3 DSp – 3 vueltas	Nivel 4 DSp – 3 vueltas
Dance Spin: Al menos 3 vueltas continuas sobre un pie.	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	4 variaciones difíciles de 3 posiciones básicas diferentes y Entry feature o Exit feature o <u>Middle Feature</u> ó 3 variación difícil de 3 posiciones básicas diferentes y Diferentes direcciones de rotación y Entry feature o Exit feature o <u>Middle Feature</u> o <u>2ª Diferente Dirección de Rotación</u>

1.4. Set de twizzles

Rhythm Dance (Una secuencia de Twizzles)	Free Dance (Una secuencia de twizzles sincronizados)
• 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)	• 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

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 [2569](#), 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 [2025-2026](#).

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 correctamente por los dos componentes de la pareja	75% del Pattern Dance completado correctamente por los dos componentes de la pareja y acorde al timing. La danza deberá empezar con el "beat" correcto de la música.

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

El factor de los Componentes será 0,7

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.

2.1.1. BENJAMÍN B

PATTERN DANCES

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

2.1.2. ALEVÍN B

PATTERN DANCES

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

2.1.3. INFANTIL B

PATTERN DANCES

Fiesta Tango (2 secuencias)
Golden Skaters Waltz (2 secuencias)

2.1.4. JUVENIL B

PATTERN DANCES

Foxtrot (2 secuencias)
Willow Waltz (2 secuencias)

2.1.5. ADULTOS B +19 y ADULTOS B +28

PATTERN DANCES

Fourteenstep (2 secuencias)
EuropeanWaltz (2secuencias)

2.2. CATEGORÍAS NIVEL A

Los diagramas y key points están detallados en el ISU Solo Dance General Rules and requirements Season 2025/26

En la Copa Federación, se realizarán los dos pattern dances+danza libre, pero en las competiciones autonómicas, sólo se competirá realizando 1 pattern dance (que se sorteará antes de la competición) + la danza libre.

2.2.1. BASIC NOVICE A:

PATTERN DANCE (Sin Key Points)

Se patinarán dos (2) Pattern Dances definidas en la General Rules and requirements de Solo Danza de la ISU publicado para la categoría Basic Novice ISU para la temporada en curso :

- Temporada 2025/26:

1. Willow Waltz- 2 secuencias
2. Tango Canasta- 2 secuencias

Tango Canasta : Música : Tango 4/4; Tempo 27 measures de 4 beats (108 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set pattern; 2 secuencias a patinar

Rythm Blues: Música: Blues 4/4; Tempo 22 measures de 4 beats (88 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set pattern; 2 secuencias a patinar.

Fourteenstep: Música marcha 2/4 y 4/4: 56 measures de 2 beats por minuto y 28 measures de 4 beats por minuto (112 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 secuencias a ser patinadas

Willow Waltz : Música : Waltz 3/4; Tempo (idéntica a la del "European Waltz") 45 measures de 3 beats (135 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set pattern; 2 secuencias a patinar.

Swing Dance: Música : Foxtrot 4/4; Tempo 25 measures de 4 beats (100 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 2 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.

Tango Fiesta- el 6^o (ultimo) tono del Tango ISU Ice Dance Music
 Rythm Blues- el 6^o (ultimo) tono del Blues ISU Ice Dance Music
 Swing Dance- el 6^o (ultimo) tono del Foxtrot ISU Ice Dance MusicRythm
Willow Waltz: el 6^o (ultimo) tono del European Waltz ISU Ice Dance MusicRythm
Tango Canasta- el 6^o (ultimo) tono del Tango ISU Ice Dance Music
 Fourteenstep- el 6^o (ultimo) tono del Fourteenstep ISU Ice Dance MusicRythm

Niveles:

En los Pattern Dances no habrá key Points, y sólo se evaluará máximo 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 / Presentation / Timing.
 El factor de los Componentes será 0,7. la puntuación total para cada danza se multiplicará por el factor 0,5

FREE DANCE

Duración del programa: 1min. 30seg. +/- 10 seg. Una Free Dance bien equilibrada debe contener:

- 1 (una) posición de filo corta (mínimo 3 segundos y máximo 8 segundos).
- 1 (una) Pirueta de danza (debe ser realizada en un punto sobre un pie con o sin cambio de pie). Entrada volada y piruetas voladas son elementos ilegales
- 1 (un) set de twizzles (Variación FD). Por lo menos 2 twizzles con un mínimo de 1 paso entre los dos twizzles. (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.(realizados en el eje corto y empezados con una paraada o "skidding movement")

Niveles:

En todos los elementos requeridos Level 1 es el máximo nivel para Basic Novice.

Los Componentes valorados serán: skating skills / Composition / Presentation

El factor de los programas será del 1.0

El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 8 patinadores.

2.2.2. INTERMEDIATE NOVICE A:

PATTERN DANCE (Con Key Points)

Se patinarán dos (2) Pattern Dances definidas en la General Rules and requirements de Solo Danza de la ISU publicado para la categoría Basic Novice ISU para la temporada en curso:

- Temporada 2025/26:
 1. European Waltz-2 secuencias
 2. Tango- 2 secuencias

Rocker Foxtrot - Música - Foxtrot 4/4; Tempo 26 measures de 4 beats (104 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 Secuencias a ser patinadas.

American Waltz - Músicas - Waltz 3/4; Tempo 66 measures de 3 beats (198 beats per minute) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 secuencias a ser patinadas.

Kilian – Músicas-March 3/4 y 4/4:58 measures de 2 beats por minuto y 29 measures de 4 beats por minuto (116 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; 4 secuencias a ser patinadas. Optional Pattern; 4 secuencias a ser patinadas

Fourteenstep - Música marcha 2/4 y 4/4: 56 measures de 2 beats por minuto y 28 measures de 4 beats por minuto (112 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 secuencias a ser patinadas

Tango - Tango 4/4; Tempo 27 measures de 4 beats (108 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Optional Pattern; 2 secuencias a ser patinadas

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 6° tono de la ISU Ice Dance Music del ritmo correspondiente.

Rocker Foxtrot:-el 6° tono del Rocker Foxtrot Ice Dance Music

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

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

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

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

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

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

Niveles:

Para los Pattern dances, habrá 1 Key Point establecido y será evaluado máximo 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	75% del Pattern Dance completado 1 Key Point ejecutado correctamente

Key Points detallados en el ISU Solo Dance General Rules and requirements Season 2024/25

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

El factor de los Componentes es 0,7.

FREE DANCE

Duración del programa: 1 min. 50seg. +/- 10 seg.

Un Programa Libre bien equilibrado debe contener:

- 1 (una) posición de filo corta (mínimo 3 segundos y máximo 8 segundos).
- 1 (una) Pirueta de danza. (con o sin cambio de pie) Entrada volada y piruetas voladas son elementos ilegales
- 1 (una) Secuencia de pasos coreográfica realizada en el eje largo y empezada con una parada o "skidding movement". No está permitido tocar el hielo con ninguna parte del cuerpo que no sea las cuchillas (o 1 rodilla), paradas, retrocesos, loops. Piruetas de danza serán consideradas un elemento extra si los requisitos para Basic Level son ejecutadas.
- 1 (un) set de Twizzles. Al menos 2 twizzles con mínimo 1 paso entre el primer y el segundo twizzle.
- 1 Elementos Coreográficos distintos escogidos entre:
 - 1 (un) Movimiento coreográfico rotacional.
 - 1(un) Movimiento de Twizzle
 - 1 (un) Movimiento coreográfico deslizante.

Niveles:

En todos los elementos requeridos 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 / Composition / Presentation

El factor de los Componentes de programa será 1.0.

El calentamiento de la danza libre es de 3 min, Máximo 8 patinadores.

2.2.3. **JUNIOR A Y SENIOR A** (según categoría Novice Advanced ISU para cada temporada)

PATTERN DANCE (Con Key Points)

Se patinarán las siguientes dos (2) Pattern dances:

- Temporada 2025/26:
 1. Starlight Waltz- 2 secuencias
 2. Quickstep- 2 secuencias

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

Tango - Tango 4/4; Tempo 27 measures de 4 beats (108 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Optional Pattern; 2 secuencias a ser patinadas

Argentine Tango : Music Tango 4/4; Tempo 24 measures de 4 beats (96 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Pattern Set; 2 secuencias a ser patinadas

Starlight Waltz:- Música: Waltz ¾ -Tempo 58 measures de 3 beats (174 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto. 2 secuencias a patina. 4 secciones pasos 1-17 & 18-32

Quickstep – Musica: Quickstep 2/4 (112 beats por minuto) mas o menos 2 beats por minuto. 2 secuencias a ser patinadas

Rocker Foxtrot - Música - Foxtrot 4/4; Tempo 26 measures de 4 beats (104 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 Secuencias a ser patinadas.

Calentamiento:

3 minutos de calentamiento, máximo 6 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.

Westminster Waltz: el 6° último tono del Westminster Waltz ISU Ice Dance Music

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

Starlight Waltz: 6° último tono del Waltz ISU Ice Dance Music

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

Rocker Foxtrot:-el 6° tono del Rocker Foxtrot 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	75% del Pattern Dance completado 1 Key Point ejecutado correctamente	90% del Pattern Dance completado 2 Key Point ejecutado correctamente

Key points detallados en el ISU Solo Dance General Rules and requirements Season 2025/26

Los componentes de Programa valorados serán: Skating Skill / Presentation / Timing
El factor de los Componentes es 0.93

FREE DANCE:

La música es de libre elección del patinador y la música cantada está permitida.

Duración del programa: 2min 20seg +/- 10 seg.

Una free dance bien equilibrada debe contener:

- 1 (una) posición de filo corta (mínimo 3 segundos y máximo 8 segundos).
- 1 (una) Pirueta de danza. (con o sin cambio de pie) Entrada volada y piruetas voladas son elementos ilegales
- 1 (una) Secuencia de pasos en línea recta (Midline o Diagonal) o en curva (Circular o Serpentina), usando toda la pista. Estilo B. No se permiten Loops. No se permiten paradas ni retrocesos.

o 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 (un) set de Twizzles. Al menos 2 twizzles con mínimo 1 paso entre el primer y el segundo twizzle.
- 2 Elementos Coreográficos distintos escogidos entre:
 - 1 (una) Secuencia de pasos coreográficos.
 - 1 (un) Movimiento coreográfico rotacional.
 - 1 (un) Movimiento de Twizzle
 - 1 (un) Movimiento coreográfico deslizante.

Niveles:

En todos los elementos requeridos, 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 serán ignorados por el Panel Técnico.

Los **Componentes de Programa** que serán valorados son: Skating Skill / Composition / Presentation

El factor de los Componentes de programa será 1.33.

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

2.3. CATEGORÍAS NIVEL ISU

(International Solo Ice Dance Competition Guidelines -General Rules and Requirements season 2025-2026)

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

Diagramas y Key Points detallados en el ISU Solo Dance General Rules and requirements Season 2025/26

2.3.1. BASIC NOVICE ISU (sin key points):

PATTERN DANCE

Se patinarán dos (2) Pattern Dances:

- Temporada 2025/26:
 1. Willow Waltz- 2 secuencias
 2. Tango Canasta- 2 secuencias

Tango Fiesta : Música : Tango 4/4; Tempo 27 measures de 4 beats (108 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set pattern; 2 secuencias a patinar

Rythm Blues: Música: Blues 4/4; Tempo 22 measures de 4 beats (88 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set pattern; 2 secuencias a patinar.

Swing Dance: Música : Foxtrot 4/4; Tempo 25 measures de 4 beats (100 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; SetPattern; 2 secuencias a patinar.

Willow Waltz: Música: Waltz 34; Tempo (idéntica a la del "European Waltz") 45 measures de 3 beats (135 beats por minuto) más o menos 3 beats por minuto; Set pattern; 2 secuencias a patinar.

Fourteenstep: Música marcha 2/4 y 4/4: 56 measures de 2 beats por minuto y 28 measures de 4 beats por minuto (112 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 secuencias a ser patinadas

Tango Canasta: Música: Tango 4/4; Tempo 27 measures de 4 beats (108 beats per minute) más o menos 2 beats por minuto; Set pattern; 3 secuencias a patin

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.

Tango Fiesta- el 6º (ultimo) tono del Tango ISU Ice Dance Music
Rythm Blues- el 6º (ultimo) tono del Blues ISU Ice Dance Music
Swing Dance- el 6º (ultimo) tono del Foxtrot ISU Ice Dance Music
Willow Waltz: el 6º (ultimo) tono del European Waltz ISU Ice Dance Music
Tango Canasta- el 6º (ultimo) tono del Tango ISU Ice Dance Music
Fourteenstep- el 6º (ultimo) tono del Fourteenstep 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 máximo 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 / Presentation / Timing.

El factor de los Componentes será 0,7. la puntuación total para cada danza se multiplicará por el factor 0,5

FREE DANCE

Duración del programa: 1min. 30seg. +/- 10 seg. Una Free Dance bien equilibrada debe contener:

- 1 (una) posición de filo corta (mínimo 3 segundos y máximo 8 segundos).
- 1 (una) Pirueta de danza (debe ser realizada en un punto sobre un pie con o sin cambio de pie). Entrada volada y piruetas voladas son elementos ilegales
- 1 (un) set de twizzles (Variación FD). Por lo menos 2 twizzles con un mínimo de 1 paso entre los dos twizzles. (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. (realizados en el eje corto y empezados con una paraada o "skidding movement")

Niveles:

En todos los elementos requeridos Level 1 es el máximo nivel para Basic Novice.

Los Componentes valorados serán: skating skills / Composition / Presentation

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 ISU** (con key points):

Se patinarán dos (2) Pattern Dances:

- Temporada 2025/26:
 1. European Waltz-2 secuencias
 2. Tango- 2 secuencias

Rocker Foxtrot - Música - Foxtrot 4/4; Tempo 26 measures de 4 beats (104 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 Secuencias a ser patinadas.

American Waltz - Músicas - Waltz 3/4; Tempo 66 measures de 3 beats (198 beats per minute) más o menos 3 beats por minuto; Set Pattern; 2 secuencias a ser patinadas.

Kilian – Músicas-March 3/4 y 4/4:58 measures de 2 beats por minuto y 29 measures de 4 beats por minuto (116 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; 4 secuencias a ser patinadas. Optional Pattern; 4 secuencias a ser patinadas

Fourteenstep - Música marcha 2/4 y 4/4: 56 measures de 2 beats por minuto y 28 measures de 4 beats por minuto (112 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 secuencias a ser patinadas

Tango - Tango 4/4; Tempo 27 measures de 4 beats (108 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Optional Pattern; 2 secuencias a ser patinadas

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 3beats 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.

Rocker Foxtrot:-el 6º tono del Rocker Foxtrot Ice Dance Music

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

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

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

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

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 máximo 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	75% del Pattern Dance completado 1 Key Point ejecutado correctamente

Key Points detallados en el ISU Solo Dance General Rules and requirements Season 2025/26

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

El factor de los Componentes es 0,7.

FREE DANCE

Duración del programa: 1 min. 50seg. +/- 10 seg.

Un Programa Libre bien equilibrado debe contener:

- 1 (una) posición de filo corta (mínimo 3 segundos y máximo 8 segundos).
- 1 (una) Pirueta de danza. (con o sin cambio de pie)_Entrada volada y piruetas voladas son elementos ilegales
- 1 (una) Secuencia de pasos coreográfica realizada en el eje largo y empezada con una parada o "skidding movement". No está permitido tocar el hielo con ninguna parte del cuerpo que no sea las cuchillas (o 1 rodilla), paradas, retrocesos, loops. Piruetas de danza serán consideradas un elemento extra si los requisitos para Basic Level son ejecutadas.
- 1 (un) set de Twizzles. Al menos 2 twizzles con mínimo 1 paso entre el primer y el segundo twizzle.
- 1 Elementos Coreográficos distintos escogidos entre:
 - 1 (un) Movimiento coreográfico rotacional.
 - 1(un) Movimiento de Twizzle
 - 1 (un) Movimiento coreográfico deslizante.

Niveles:

En todos los elementos requeridos 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 / Composition / Presentation

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 ISU (con Key points)

PATTERN DANCE (regla 711)

Se patinarán las siguientes dos (2) Pattern dances:

- Temporada 2025/26:
 1. Starlight Waltz- 2 secuencias
 2. Quickstep- 2 secuencias

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

Tango - Tango 4/4; Tempo 27 measures de 4 beats (108 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Optional Pattern; 2 secuencias a ser patinadas

Argentine Tango : Music Tango 4/4; Tempo 24 measures de 4 beats (96 beats por minute) más o menos 2 beats por minuto; Pattern Set; 2 secuencias a ser patinadas

Starlight Waltz:- Música: Waltz $\frac{3}{4}$ -Tempo 58 measures de 3 beats (174 beats por minute) más o menos 3 beats por minute. 2 secuencias a patina. 4 secciones pasos 1-17 & 18-32

Rocker Foxtrot - Música - Foxtrot 4/4; Tempo 26 measures de 4 beats (104 beats por minuto) más o menos 2 beats por minuto; Set Pattern; 4 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: el 6º último tono del Westminster Waltz ISU Ice Dance Music

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

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

Rocker Foxtrot:-el 6º tono del Rocker Foxtrot 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	75% del Pattern Dance completado 1 Key Point ejecutado correctamente	90% del Pattern Dance completado 2 Key Point ejecutado correctamente

Key points detallados en el ISU Solo Dance General Rules and requirements Season 2025/26

Los componentes de Programa valorados serán: Skating Skill / Presentation / Timing
El factor de los Componentes es 0.93

FREE DANCE:

La música es de libre elección del patinador y la música cantada está permitida.

Duración del programa: 2min 20seg +/- 10 seg.

Una free dance bien equilibrada debe contener:

- 1 (una) posición de filo corta (mínimo 3 segundos y máximo 8 segundos).
- 1 (una) Pirueta de danza. (con o sin cambio de pie) Entrada volada y piruetas voladas son elementos ilegales
- 1 (una) Secuencia de pasos en línea recta (Midline o Diagonal) o en curva (Circular o Serpentina), usando toda la pista. Estilo B. No se permiten Loops. No se permiten paradas ni retrocesos.

o 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 (un) set de Twizzles. Al menos 2 twizzles con mínimo 1 paso entre el primer y el segundo twizzle.
- 2 Elementos Coreográficos distintos escogidos entre:
 - 1 (una) Secuencia de pasos coreográficos.
 - 1 (un) Movimiento coreográfico rotacional.
 - 1 (un) Movimiento de Twizzle
 - 1 (un) Movimiento coreográfico deslizante.

Niveles:

En todos los elementos requeridos, 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 serán ignorados por el Panel Técnico.

Los **Componentes de Programa** que serán valorados son: Skating Skill / Composition / Presentation

El factor de los Componentes de programa será 1.33.

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

2.3.4. CATEGORÍAS JUNIOR ISU Y SENIOR ISU

(International Solo Ice Dance Competition Guidelines -General Rules and Requirements season 2025-2026)

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

2.3.4.1. JUNIOR ISU:

RHYTHM DANCE:

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

El Tema y Música seleccionado para las Rhythm Dances: "La Música, Estilos y sensaciones de los 1990s"

Ejemplos (pero no limitado a ellos): Pop/ Steet Latin, House/Techno, Hip-Hop, Grunge Rock

La Rythm Dances de esta temporada NO: Las danzas de esta temporada no está basada en lo Clásico, Contemporáneo, Folk ni estilos de Bailes de Salón.

Notas: Remixed y/o música remasterizada está permitido

La pareja debe demostrar a través de los movimientos/agarres el sentimiento/esencia de los estilos de estas décadas

La Danza Rítmica NO DEBE ser patinada en el mismo estilo que la Danza Libre.

Para cumplir con los valores éticos del deporte, cualquier música escogida para las competiciones de danza sobre hielo NO PUEDE incluir letras agresivas ni ofensivas.

Elementos:

- Pattern Dance: 1 Secuencia de Rhumba inmediatamente seguida de 1 secuencia de Quickstep patinada en cualquier estilo de música de los años 90, en un tempo de mínimo 120 beats por minuto, y en tempo de 2/2, 2/4. El primer paso de la danza empieza en el beat uno del fraseo musical.

1RH (Paso #1-16) y 1QS (Pasos #1-18)

Paso #1 del 1RH debe estar patinado en el lado izquierdo de los jueces hasta el paso #16. Inmediatamente seguido de 1QS patinado al lado derecho de los jueces.

1RH, debe ser patinado según los beats por paso utilizando los pasos en concordancia con los pasos de Solo Danza descritos en el Apéndice de Pattern Dances.

1QS, debe ser patinado utilizando los pasos en concordancia con los pasos de Solo Danza descritos en el Apéndice de Pattern Dances.

- Una (1) posición de filo corta (Debe ser como mínimo de 3 segundos y máximo de 8 segundos)
- Una (1) secuencia de pasos en línea recta (línea media o diagonal) (estilo B) escogidos entre: diagonal o línea media. Retroceso NO permitido. NO se permiten los loops. Puede ser patinada en cualquier tempo. Se puede tocar el hielo con cualquier parte del cuerpo pero que no exceda de los 5 segundos.
- Una (1) serie de solo 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 feature "C" intentado en la Rytme Dance no puede ser repetida en la Free Danza para nivel, y será ignorado por el Panel Técnico. Esto es aplicable incluso si el feature no fuera otorgado para nivel en la RD.

Key points detallados en el ISU Solo Dance General Rules and requirements Season 2025/26

Los componentes de Programa valorados serán: Skating Skill / Composition / Presentation

El factor de los Componentes de programa será 1,33

Calentamiento 5 minutos y máximo 6 patinadores

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	75% del Pattern Dance Completado 2 Key Points ejecutados correctamente	90% del Pattern Dance Completado 3 Key Points ejecutados correctamente	100% del Pattern Dance sin interrupciones 4 Key Point ejecutado correctamente

FREE DANCE:

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

- 1 (una) combinación de posiciones de filo ó 2 (dos) tipos diferentes de elementos de filo cortas (de tipo arabesca pueden ser repetidas pero en distinta posición cada una de ellas).

La combinación de posiciones de filo no puede exceder de los 13 segundos en total, y los elementos de filo cortos no pueden exceder de 8 segundos.

- 1 (una) Pirueta de danza. Mínimo de tres revoluciones sobre un pie, con o sin cambio de pie.
- 1 (una) Secuencia de pasos en línea recta (Midline o Diagonal) o en curva (Circular o Serpentina), usando toda la pista. Estilo B. No se permiten retrocesos. No se permiten Loops. No se permiten paradas

o 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. Debe incluir los siguientes giros difíciles: Rocker, Bracket, Counter, Twizzle (simple Twizzle cuenta para Nivel 1 y 2, y Doble Twizzle cuenta para Nivel 1-4)
- 1 (una) serie de Solo Twizzles. Al menos 2 twizzles con mínimo 2 pasos y máximo 4 pasos entre el primer y el segundo twizzle. El feature "C" intentado en la Rythm Dance no puede ser repetida en la Free Danza para nivel, y será ignorado por el Panel Técnico. Ésto es aplicable incluso si el feature no fuera otorgado para nivel en la RD.
- 2 Elementos Coreográficos distintos escogidos entre:
 - 1 (una) Secuencia de pasos coreográficos.
 - 1 (un) Movimiento coreográfico rotacional.
 - 1 (un) Movimiento de Twizzle
 - 1 (un) Movimiento coreográfico deslizante.

Nota: No está permitido tocar el hielo con la mano(s) excepto dentro del Movimiento coreográfico deslizante o la secuencia de pasos coreográfica

El factor de los Componentes de programa será 2,0
Calentamiento 5 minutos y máximo 6 patinadores

2.3.4.2. SENIOR ISU:

RHYTHM DANCE:

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

El Tema y Música seleccionado para las Rythm Dances: "La Música, Estilos y sensaciones de los 1990s"

Ejemplos (pero no limitado a ellos): Pop/ Steet Latin, House/Techno, Hip-Hop, Grunge Rock

La Rythm Dances de esta temporada NO: Las danzas de esta temporada no está basada en lo Clásico, Contemporáneo, Folk ni estilos de Bailes de Salón.

Notas: Remixed y/o música remasterizada está permitido

La pareja debe demostrar a través de los movimientos/agarres el sentimiento/esencia de los estilos de estas décadas

La Danza Rítmica NO DEBE ser patinada en el mismo estilo que la Danza Libre.

Para cumplir con los valores éticos del deporte, cualquier música escogida para las competiciones de danza sobre hielo NO PUEDE incluir letras agresivas ni ofensivas.

Elementos:

- One Pattern Dance Type Step Sequence (PSt), (Style D):
 - Ritmo: Patinado en cualquier estilo, mínimo de 110 beats por minuto en tempo 2/2, 2/4 o 4/4.
 - Duración: cualquier número de frases musicales
 - Pattern: Forma Circular.
 - 1) Empezando con una Choreographic Spin (ChSp) de mínimo 2 revoluciones sobre dos pies o una combinación de dos pies y un pie, pero no tres revoluciones sobre un pie. Esta ChSp debe ser realizada en el lado de los jueces y debe cruzar el eje corto durante el elemento. Esta debe moverse pero parte debe ser en el mismo sitio sin contar como una parada.
 - 2) Continuando el PSt incluyendo los cuatro giros difíciles mencionados mas adelante.
 - 3) Concluyendo el PSt con el patinador cerrando la forma circular frente al Referee alrededor del eje corto realizando un Helicopter type movement.
 - 4) Elementos requeridos: Mohawk exterior adelante, Bracket atrás, Rocker atrás y Counter atrás.

- Todos los giros difíciles para nivel deben ser ejecutados dentro de dos beats para la entrada y dos para la salida.

No se permite:

- Retrogresiones
- Loops
- Una (1) secuencia de ritmo coreográfico (ChRS)
 - Pattern: El patinador realiza pasos alrededor del eje corto llegando de barandilla a barandilla. El requisito de barandilla a barandilla se considera completado cuando el patinador está a no más de 2 metros de cada barandilla.
 - Stop(s): (1) Una parada permitida al inicio o final del elemento de máximo 5 segundos. Esta parada se considerará como una de las paradas permitidas.
 - No está permitido: Loop(s) ni Retroceso(s)

Nota: La Secuencia de Ritmo Coreográfico se evalúa como un Elemento Coreográfico

- Una (1) posición de filo corta (La posición debe mantenerse como mínimo 3 segundos y máximo 8 segundos)
- Una (1) secuencia de pasos en línea recta (línea media o diagonal) (Estilo B). Retroceso NO permitido. NO se permiten los loops. Puede ser patinada en cualquier tempo. Se puede tocar el hielo con cualquier parte del cuerpo pero que no exceda de los 5 segundos.
- Una (1) serie de secuencia de twizzles; al menos dos (2) twizzles y un máximo de un (1) paso entre twizzles. El feature "C" intentado en la Ryt Dance no puede ser repetida en la Free Danza para nivel, y será ignorado por el Panel Técnico. Ésto es aplicable incluso si el feature no fuera otorgado para nivel en la RD.

El factor de los Componentes de programa será 1,33

Calentamiento 5 minutos y máximo 6 patinadores

FREE DANCE:

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

- 1 (una) combinación de posiciones de filo más 1 (una) posición de filo corta de diferente tipo que las realizadas en la combinación, ó 3 (tres) tipos diferentes de elementos de posición de filo cortos (de tipo arabesca pueden ser repetidas pero en distinta posición cada una de ellas).
La combinación de posiciones de filo no puede exceder de los 13 segundos en total, y los elementos de filo cortos no pueden exceder de 8 segundos.
- 1 (una) Pirueta de danza. Mínimo de tres revoluciones sobre un pie, con o sin cambio de pie. Pirueta volada o saltada no permitida.
- 1 (una) Secuencia de pasos en línea recta (Midline o Diagonal) o en curva (Circular o Serpentina), usando toda la pista. Estilo B. Debe mantener la integridad o forma básica del patrón escogido, y debe ser de diferente forma/patrón que el Choreographic Character Step Sequence como elemento coreográfico. No se permiten retrocesos. No se permiten Loops. No se permiten paradas

o 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. Debe incluir los siguientes giros difíciles: Rocker, Bracket, Counter, Twizzle (simple Twizzle cuenta para Nivel 1 y 2, y Doble Twizzle cuenta para Nivel 1-4)
- 1 (una) serie de Solo Twizzles. Al menos 2 twizzles con mínimo 2 pasos y máximo 4 pasos entre el primer y el segundo twizzle. El feature "C" intentado en la Ryt Dance no puede ser repetida en la Free Danza para nivel, y será ignorado por el Panel Técnico. Ésto es aplicable incluso si el feature no fuera otorgado para nivel en la RD.
- 3 Elementos Coreográficos distintos escogidos entre:
 - 1 (una) Secuencia de pasos coreográficos.
 - 1 (un) Movimiento coreográfico rotacional.
 - 1 (un) Movimiento de Twizzle
 - 1 (un) Movimiento coreográfico deslizante.

Nota: No está permitido tocar el hielo con la mano(s) excepto dentro del Movimiento coreográfico deslizante o la

secuencia de pasos coreográfica

El factor de los Componentes de programa será 2,0
Calentamiento 5 minutos y máximo 6 patinadores

Regla 3. 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 tener al menos 1 cambio de tiempo/**ritmo** y expresión.

Regla 4. 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 -0.5 en la puntuación total para categorías Novice (Nivel B, Nivel A y -1.0 en la puntuación total para Nivel ISU
- 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 5. 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
- c) Los hombres deberán llevar pantalones.
- d) No se autorizan accesorios o

complementos RHYTHM 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 6. CALENTAMIENTOS

Las Categorías que realicen Pattern Dance, dispondrán de su propio calentamiento independiente.
Si se realizan dos (2) Pattern Dances, se realizarán 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 uno de ellos. Los patinadores de cada sub-grupo patinan inmediatamente después del calentamiento de su sub- grupo.

Regla 7. 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, Data y Replay Operator.

En competiciones Nacionales deberá contarse además, con un Asistente de Técnico Especialista, siempre que sea posible según disponibilidad.

Regla 8. 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 <u>de Danza</u>	<u>Dance</u> Spin	<u>D</u> Sp
Posiciones de filo	Pose	
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	TWIZZELS	
Secuencia de Twizzels	Set of Twizzels	SqTw
Secuencia de Twizzles 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 pirueta Coreográfico	Choreographic Spin Movement	ChSp
Movimiento coreográfico deslizante	Choreographic sliding Movement	ChSl
Secuencia de pasos de carácter	Choreographic Character Step Sequence	ChSt
Movimiento coreográfico de twizzles	Choreographic Twizzling Movement	ChTw

Regla 9. EXPLICACIÓN SÍMBOLOS EN LOS DETALLES DE LAS PUNTUACIONES DE LOS JUECES

Categoría Novice

Símbolo	Acción	Descripción
<	Disminución de 1 Nivel, Interrupción de 1 measure 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 1 measure 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 "<<".
>	-0.5 de deducción por Extended Elemento de Filo	Si la duración del Elevado es más largo de lo permitido, el Referee aplicará deducción de 0.5 puntos.
ExEI	-0.5 de deducción por ExtraElement	Extra Element (ExEI) Si un elemento Extra se realiza además del número permitido de elementos de un grupo de elementos en la RD o FD a dicho elemento se le añadirá ExEI y recibirá una deducción. Por ejemplo: Si una Pirueta(s) ocurre dentro de una serie de pasos (incluyendo ChSt) cuando no está permitido dicha Pirueta(s) será identificada como Extra Element(s) ExEI y recibe deducción. Ejemplo: ChSt+ExEI Si una Elevación(s) ocurre dentro de una serie de pasos (incluyendo ChSt/ChRS) cuando no está permitido o se realiza una elevación extra además del número permitido de elevaciones, dicha elevación(s) será identificada como Extra Element(s) ExEI y recibe deducción. Ejemplo: ChSt+ExEI, Li+ExEI.
*	Elemento SIN Valor pero NO recibe deducción.	Elemento no acorde a un programa bien equilibrado (*) Si un elemento incorrecto se realiza no cumpliendo los requisitos (Ej. Circular Step Sequence en lugar de una requerida MiSt/DiSt) o la misma norma aplicada a Elevaciones recibirán NO VALUE pero NO recibirán deducción.
F -	Caída en elemento, 0.1 por caída 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"
<u>Fx</u>	Múltiples caídas en elemento	Si hay varias caídas dentro de un elemento, es identificado por el Técnico Especialista como "Fall in Element" y el data Operator así lo introduce en el sistema "Fall in Element"
!	Elemento Coreográfico identificado y no cumple todos los requisitos.	- Si el Elemento Coreográfico es identificado y no cumple todos los requisitos, recibe el símbolo "!" en la pantalla de los Jueces y los Jueces aplicarán el GOE apropiado respecto al GOE chart.

Categoría Junior y Senior

<u>Símbolo</u>	<u>Acción</u>	<u>Descripción</u>
<	Disminución de 1 Nivel, Interrupción de 1 measure o menos en PD.	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 1 measure	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 "<<". Ejemplo: Yes, Yes, Yes, Yes-Level 4 becomes Level 2.
>	-1,00 punto de deducción por Extended Lift	Si la duración del Elevado es más largo de lo permitido, el Referee aplicará deducción de 1,00 puntos.
ExEI	-1,00 punto de deducción por Extra Element	Extra Element (ExEI) Si un elemento Extra se realiza además del número permitido de elementos de un grupo de elementos en la RD o FD a dicho elemento se le añadirá ExEI y recibirá una deducción. Por ejemplo: Si una Pirueta(s) ocurre dentro de una serie de pasos (incluyendo ChSt) cuando no está permitido dicha Pirueta(s) será identificada como Extra Element(s) ExEI y recibe deducción. Ejemplo: ChSt+ExEI Si una Elevación(s) ocurre dentro de una serie de pasos (incluyendo ChSt/ChRS) cuando no está permitido o se realiza una elevación extra además del número permitido de elevaciones, dicha elevación(s) será identificada como Extra Element(s) ExEI y recibe deducción. Ejemplo: ChSt+ExEI, Li+ExEI.
*	Elemento SIN Valor pero NO recibe deducción.	Elemento no acorde a un programa bien equilibrado (*) Si un elemento incorrecto se realiza no cumpliendo los requisitos (Ej. Circular Step Sequence en lugar de una requerida MiSt/DiSt) o la misma norma aplicada a Elevaciones recibirán NO VALUE pero NO recibirán deducción.
F	Caída en elemento, -1.0 por Caída por Pareja	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"
<	Disminución de 1 Nivel, Interrupción de 1 measure o menos en PD.	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>Fx</u>	Múltiples caídas en elemento	Si hay varias caídas dentro de un elemento, es identificado por el Técnico Especialista como "Fall in Element" y el data Operator así lo introduce en el sistema "Fall in Element"
!	Elemento Coreográfico identificado y no cumple todos los requisitos.	- Si el Elemento Coreográfico es identificado y no cumple todos los requisitos, recibe el símbolo "!" en la pantalla de los Jueces y los Jueces aplicarán el GOE apropiado respecto al GOE chart. - Si el patrón de la Secuencia de Pasos y el ChSt son exactamente el mismo (ej. Diagonal Step Sequence and Diagonal ChSt) – Jr/Sr

ANEXO 6º

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 de 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 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 del 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

<u>Nota Técnica (1ª puntuación)</u> 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.	<u>5 Criterios a evaluar</u> -La composición coreográfica se evalúa según la utilización del Espacio (3 dimensiones), Formaciones (variedad y complejidad), utilización de procesos coreográficos. -“Treatment of gesture” se evalúa según su complejidad, la variedad y ejecución, y si se realiza deslizando o de manera estática. -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).
<u>Nota artística (2ª puntuación)</u> 1. Creación de un universo 2. Legibilidad, Originalidad y creatividad 3. Interpretación 4. Presencia, Intensidad, Impacto	<u>4 criterios a evaluar</u> -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). -El segundo criterio es evaluado según la legibilidad del programa, la consistencia y continuidad en el hilo de la historia y la creatividad. -El tercer criterio es evaluado según la integración e implicación de los patinadores en el tema, su capacidad de actuar y emocionar. -El cuarto criterio es evaluado según el poder de intensidad y generosidad de los patinadores hacia el público, capacidad de emocionar/impactar al público.

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