

Rollart



 **FIRS**
FÉDÉRATION INTERNATIONALE ROLLER SPORTS

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

PRECISIÓN

Por

Nicola Genchi

ÍNDICE

ÍNDICE	2
1 PROPIEDAD	3
2 GENERAL	3
2.1 AGARRES	3
2.2 DEFINICIONES.....	5
3 ELEMENTOS	5
3.1 RUEDAS – ELEMENTO TRAVELLING	5
Niveles	5
Especificaciones de features.....	6
3.2 RUEDAS – ELEMENTO ROTACIONAL	6
Niveles	6
Especificaciones de features.....	6
Extra features.....	7
3.3 CÍRCULOS – ELEMENTO ROTACIONAL	7
Niveles	8
Especificaciones de features.....	8
Extra features.....	8
3.4 CÍRCULOS – ELEMENTO TRAVELLING	8
Niveles	9
Especificaciones de features.....	9
3.5 LÍNEA – ELEMENTO LINEAL.....	10
Niveles	10
Especificaciones de features.....	10
Extra features.....	10
3.6 BLOQUE – ELEMENTO LINEAL	11
Niveles	11
Especificaciones de features.....	11
Extra features.....	12
3.7 INTERSECCIONES	12
Niveles	12
Especificaciones de features.....	13
3.8 ELEMENTO SIN AGARRE	13
Niveles	14
Especificaciones de features.....	14
3.9 EXTRA FEATURES EJEMPLOS	15
4 QOE POSITIVO	16
5 QOE NEGATIVO	16
6 IMPRESIÓN ARTÍSTICA	17
6.1 HABILIDADES DE PATINAJE	18
6.2 TRANSICIONES	18
6.3 PERFORMANCE	18
6.4 COREOGRAFÍA/COMPOSICIÓN.....	18
7 ELEMENTOS ILEGALES	19

1 PROPIEDAD

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

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

2 GENERAL

Un grupo de precisión es un grupo de 16 patinadores.

El programa es de 4:30 minutos +/- 10 segundos. El orden de los elementos debe ser presentado a ATC 15 días antes del inicio de la competencia.

Un grupo de precisión puede insertar los siguientes elementos técnicos en sus programas:

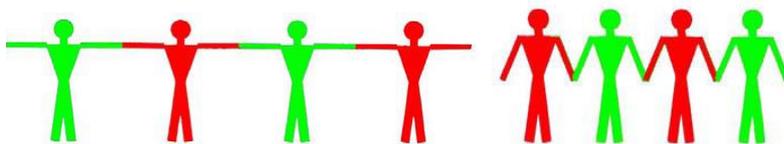
1. Línea: un (1) elemento lineal.
2. Elementos travelling: un (1) círculo travelling O una (1) rueda travelling (elegido cada año).
3. Elementos rotacionales: un (1) círculo rotacional O una (1) rueda rotacional (elegido cada año).
4. Bloques: un (1) bloque lineal.
5. Intersecciones: dos (2) intersecciones.
6. Elementos sin agarre (bloque): uno (1).
7. Elemento combinado (valor fijo): uno (1). Todos los patinadores deben participar en los elementos y DEBEN interactuar entre ellos. Elegir bloque, intersección de círculo, línea, rueda.
8. Parada coreográfica (valor fijo): una (1) parada de todos los patinadores de máximo diez (10) segundos durante la cual los patinadores ejecutan movimientos coreográficos. Pueden ejecutar una elevación de grupo.

General:

- Elementos que no cumplen con los requisitos básicos, no debidos a una caída, enfermedad o interrupción, como el uso de un número incorrecto de patinadores, líneas, aspas, etc. (por ejemplo: menos de tres (3) líneas en un bloque, menos de cuatro (4) patinadores en un círculo, menos de cinco (5) patinadores en una línea para luna intersección combinada, menos de tres (3) patinadores en un aspa para elementos de rueda etc.) - el elemento recibirá NO VALOR.
- Las *features* se contarán sólo una vez por elemento.
- Las *features* deben ser ejecutadas al mismo tiempo por todos los patinadores, si no, la característica NO ES CONTADA.
- Todos los elementos deben ser ejecutados con pasos y agarres de precisión.

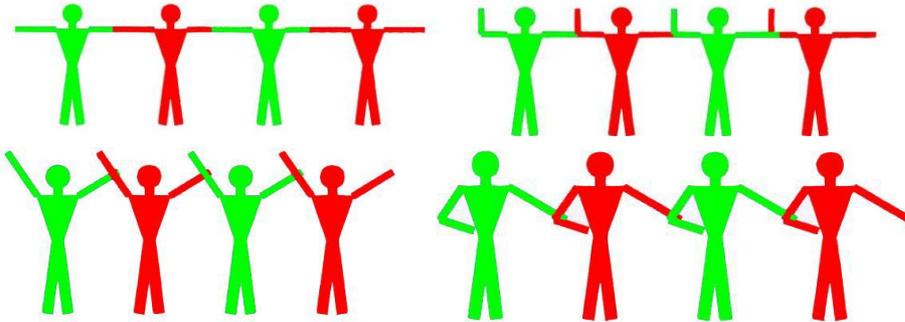
2.1 Agarres

- Mano a mano o muñeca (o variaciones).

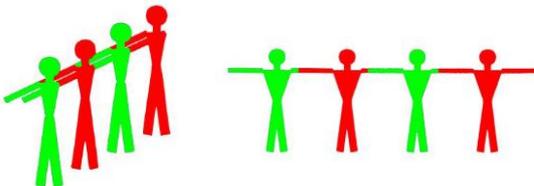




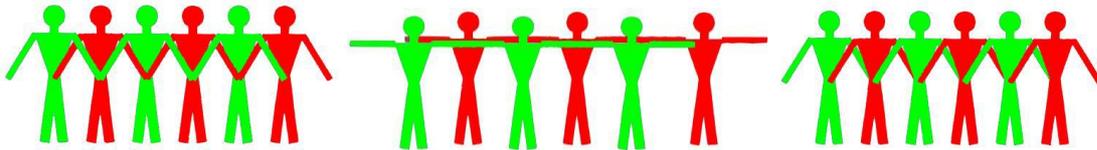
- Mano a codo.



- Mano a hombro.



- Basket.

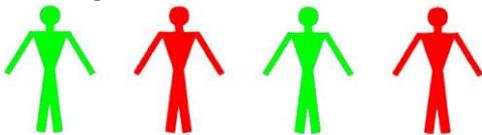


- Brazo en brazo.



- Onda (sosteniendo cada segundo patinador).

- Sin agarre.



- Pivote sin agarre (para ruedas).



Otros agarres no serán reconocidos para obtener los requerimientos básicos de un agarre.

2.2 Definiciones

Diferentes pasos/giros: es un término que incluye cada giro o paso de la lista más cuatro (4) métodos diferentes de ejecución.

Diferentes tipos de pasos/giros: es un término que incluye cada giro o paso de la lista.

Giros difíciles: tres, rocker, counter, bracket, loop y travelling (doble tres – una rotación completa que debe ser ejecutada rápidamente para ser considerada, de otra manera será considerado como tres).

Lista de pasos/giros: tres, mohawk, choctaw, twizzle, rocker, counter, bracket, loop.

Serie de giros difíciles: tres diferentes giros difíciles en el mismo pie (ej. bracket de frente interno a atrás externo, rocker de atrás externo a adelante externo, counter de adelante externo a atrás externo).

Cambio de dirección con cambio de pie: mohawks, choctaws, mohawks invertidos, choctaws invertidos.

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

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

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

3 ELEMENTOS

3.1 Ruedas – elemento travelling

Una rueda travelling es un elemento rotacional con uno o más líneas rotando alrededor de un punto pivote y este pivote se mueve.

Especificaciones para ser llamado: todos los patinadores deben estar en la formación. El elemento termina cuando se rompe la formación o se hace transición para empezar otro elemento.

Básico:

- Debe tener mínimo tres (3) patinadores en un aspa para nivel base, nivel 1 y nivel 2 y mínimo cuatro (4) patinadores en un aspa para nivel 3 y nivel 4.
- La rueda debe rotar un mínimo de 360º en una (1) dirección rotacional o la distancia comparable si las dos direcciones son usadas.
- Cualquier travelling reconocido debe ser ejecutado.
- Todos los patinadores deben patinar en la misma dirección (todos adelante o todos atrás).

Niveles

- Nivel base – una rueda travelling que solo ejecuta lo básico.
- Nivel 1 – nivel base + desplazamiento con pasos/giros y debe cubrir más de $\frac{1}{4}$ de la pista.
- Nivel 2 – nivel base + desplazamiento con pasos/giros y pasos de conexión y debe cubrir más de $\frac{1}{2}$ pista más una *feature*.
- Nivel 3 – nivel base: una opción entre 4-aspas, 3-aspas, paralelas o 2-aspas + desplazamiento con pasos/giros y pasos de conexión y debe cubrir más de $\frac{3}{4}$ de la pista y todas las aspas deben rotar en una (1) dirección rotacional.

- Nivel 4 – nivel 3 + una (1) *feature* extra de:
 - Dos (2) rotaciones de 360° una después de la otra.
 - Cambio de posición de cada aspa.
 - Soltar el agarre por tres (3) segundos.

Especificaciones de *features*

- El desplazamiento puede ejecutarse en una (1) rueda o dos (2) ruedas lado a lado:
 - Si ejecuta dos (2) ruedas lado a lado, luego ambas ruedas deben desplazarse al mismo tiempo.
 - Un cambio de configuración terminará el desplazamiento.
- El desplazamiento con diferentes giros/pasos/pasos de conexión o patinando en diferentes direcciones al mismo tiempo, y ejecutando pasos de conexión/crossovers/giros/ pasos. El uso de frenos no está permitido

Las extra *features* para alcanzar nivel 4:

- Dos (2) rotaciones de 360° una después de la otra.
 - Las dos (2) rotaciones deben ser ejecutadas en la misma dirección rotacional.
 - Pasos de conexión que no rotan y agarres entre rotaciones no están permitidos.
- Cambio de posición en cada aspa.
 - Las aspas deben cambiar de posición para que el orden sea opuesto al inicial (ej. Los patinadores empiezan en la parte externa del aspa deben terminar en el centro de la rueda, etc.).
 - Las aspas/patinadores deben cambiar de posición al mismo tiempo
 - Al menos dos (2) rotaciones de 360° y/o pasos de conexión rotacionales son requeridos durante el cambio de posición

3.2 Ruedas – elemento rotacional

Especificaciones para ser llamado: todos los patinadores deben estar en la formación. El elemento termina cuando se rompe la formación o se hace transición para empezar otro elemento.

Básico:

- Debe tener mínimo tres (3) patinadores en un aspa para nivel base, nivel 1 y nivel 2 y mínimo cuatro (4) patinadores en un aspa para nivel 3 y nivel 4.
- La rueda debe rotar un mínimo de 360° en una (1) dirección o la distancia comparable cuando ambas direcciones son usadas.

Niveles

- Nivel base – una rueda que solo ejecuta lo básico.
- Nivel 1 – nivel base + una (1) *feature*.
- Nivel 2 – nivel base + dos (2) *features*, una (1) puede ser una extra *feature*.
- Nivel 3 – nivel base + tres (3) *features*, una (1) puede ser una extra *feature*.
- Nivel 4 – nivel base + cuatro (4) *features*, una (1) DEBE ser una extra *feature*.

Especificaciones de *features*

Mínimo dos (2) configuraciones diferentes:

- No hay tiempo definido que deba mantenerse la configuración, sin embargo, debe poder reconocerse.
- El cambio de configuración puede ser ejecutado de cualquier forma.
- Los patinadores deben mantener la fluidez durante el cambio de configuración (parar no está permitido).

Cambio de dirección rotacional:

- El cambio de dirección debe ser ejecutado al mismo tiempo por todos los patinadores.
- El cambio de dirección puede ser ejecutado de cualquier forma.
- Los patinadores deben mantener la fluidez durante el cambio de dirección (parar no está permitido).

Tres (3) agarres diferentes:

- No hay tiempo definido que deba mantenerse la configuración, sin embargo, debe poder reconocerse.
- Sin agarre no será contado dentro de los tres (3) tipos de agarres.

Patinadores/aspas cambian lugares/posiciones con otro patinador/aspa:

- Todos los patinadores/aspas deben participar y cambiar lugares/posiciones con otro patinador/aspa.
- No hay restricciones en cómo se debe ejecutar el cambio de lugares/posiciones. En el caso en que el cambio de lugar sea ejecutado usando solo patinadores dentro de cada aspa donde todos los patinadores cambian de lugar para que el orden sea opuesto a como iniciaron (ej. Patinadores empiezan afuera (final rápido) del aspa y terminan en el centro (final lento) del aspa, etc.), el patinador del medio puede permanecer en el mismo puesto si el número de patinadores dentro del aspa es impar.

Entrelazar:

- Entrelazar consiste en al menos dos (2) ruedas separadas, que están rotando en direcciones opuestas y están suficientemente cerca para que cada aspa de una (1) rueda se entrelace con cada aspa de la otra rueda sin perder/saltar su puesto.
- Cada patinador debe entrelazarse al menos una vez.

Extra features

Diferentes extra *features* deben ser incluidas, donde máximo dos (2) de cada grupo serán contadas para el nivel.

- Extra *features* deben estar distribuidas en todo el elemento.
- Todos los patinadores deben ejecutar la extra *feature* al mismo tiempo.
- La mitad del equipo puede ejecutar una extra *feature* diferente a la otra mitad.
- El mismo grupo de extra *features* debe ser usado al mismo tiempo.

Grupos de extra *feature*:

- a. Charlotte, spread eagle, hackenmond, lunge, shoot the duck, ina bauer, etc.
- b. Frenos, pequeños saltos, saltos de danza de máximo una (1) rotación.
- c. Movimientos del cuerpo: el core cambia de la posición central de balanceo y ese cambio tiene un impacto significativo en la distribución del peso del cuerpo sobre los patines.

3.3 Círculos – elemento rotacional

Especificaciones para ser llamado: todos los patinadores deben estar en la formación. El elemento termina cuando se rompe la formación o se hace transición para empezar otro elemento.

Básico:

- Debe tener mínimo cuatro (4) patinadores en cada círculo para nivel base, nivel 1 y nivel 2 y al menos seis (6) patinadores en cada círculo para nivel 3 y nivel 4.
- Si usa dos (2) o tres (3) círculos al mismo tiempo, los círculos pueden tener diferente número de patinadores.
- El círculo debe rotar un mínimo de 360° en una dirección o una distancia comparable si usa las dos direcciones.

Niveles

- Nivel base – un círculo rotacional que solo ejecuta lo básico.
- Nivel 1 – nivel base + una (1) feature.
- Nivel 2 – nivel base + dos (2) *features*, una (1) puede ser una extra *feature*.
- Nivel 3 – nivel base + tres (3) *features*, una (1) puede ser una extra *feature*.
- Nivel 4 – nivel base + cuatro (4) *features*, una (1) DEBE ser una extra *feature*.

Especificaciones de *features*

Mínimo dos (2) configuraciones diferentes:

- No hay tiempo definido que deba mantenerse la configuración, sin embargo, debe poder reconocerse.
- El cambio de configuración puede ser ejecutado de cualquier forma.
- Los patinadores deben mantener la fluidez durante el cambio de configuración (parar no está permitido).

Cambio de dirección rotacional:

- El cambio de dirección debe ser ejecutado al mismo tiempo por todos los patinadores.
- El cambio de dirección puede ser ejecutado de cualquier forma.
- Los patinadores deben mantener la fluidez durante el cambio de dirección (parar no está permitido).

Ondear:

- Debe haber ocho (8) patinadores en cada círculo.
- Los dos (2) círculos deben rotar en direcciones opuestas para ejecutar la onda.
- Los patinadores deben cambiar del círculo externo al círculo del centro y luego de regreso al externo o viceversa, sin embargo, todos los patinadores deben cambiar de círculo dos (2) veces.
- Todos los patinadores deben cambiar de lugar al mismo tiempo mientras ondean.
- Circular alrededor de otro patinador no se considera onda.

Entrelazar:

- Entrelazar consiste en al menos dos (2) círculos separados ejecutados sin agarre, que están rotando en direcciones opuestas y están suficientemente cerca para que cada patinador de un círculo se entrelace con cada patinador del otro círculo sin perder/saltar su puesto.
- Cada patinador debe entrelazarse al menos una vez.

Extra *features*

Máximo dos (2) de cada grupo serán contadas para el nivel.

- Extra *features* deben estar distribuidas en todo el elemento.
- Todos los patinadores deben ejecutar la extra *feature* al mismo tiempo.
- La mitad del equipo puede ejecutar una extra *feature* diferente a la otra mitad.
- El mismo grupo de extra *features* debe ser usado al mismo tiempo.

Grupos de extra *feature*:

- a. Charlotte, spread eagle, hackenmond, lunge, shoot the duck, ina bauer, etc.
- b. Frenos, pequeños saltos, saltos de danza de máximo una (1) rotación.
- c. Movimientos del cuerpo: el core cambia de la posición central de balanceo y ese cambio tiene un impacto significativo en la distribución del peso del cuerpo sobre los patines.

3.4 Círculos – elemento travelling

Especificaciones para ser llamado: todos los patinadores deben estar en la formación. El elemento termina cuando se rompe la formación o se hace transición para empezar otro elemento.

Básico:

- Debe tener mínimo cuatro (4) patinadores en cada círculo para nivel base, nivel 1 y nivel 2 y al menos seis (6) patinadores en cada círculo para nivel 3 y nivel 4.
- Si usa dos (2) o tres (3) círculos al mismo tiempo, los círculos pueden tener número diferente de patinadores.
- El círculo debe rotar un mínimo de 360° en una dirección o una distancia comparable si usa las dos direcciones.
- Cualquier travelling reconocido debe ser ejecutado.

Niveles

- Nivel base – un círculo travelling que solo ejecuta lo básico.
- Nivel 1 – nivel base + desplazamiento con o sin giros/pasos y debe cubrir más de ¼ de pista. Un círculo o círculo dentro de un círculo en la misma dirección u opuesta.
- Nivel 2 – nivel base + desplazamiento con giros/pasos y debe cubrir más de ½ pista. Un (1) círculo dentro de un círculo en la misma dirección u opuesta.
- Nivel 3 – nivel base + desplazamiento con giros/pasos y debe cubrir más de ¾ de pista. Un (1) círculo dentro de un círculo en dirección opuesta. Rotar al menos 360° en una dirección por todos los patinadores + ondear una (1) vez.
- Nivel 4 – nivel 3 + ondear dos (2) veces.

Especificaciones de *features*

Desplazamiento (aplica a TODOS los niveles, si no, se especifica):

- La distancia requerida será medida usando el punto central del(los) círculo(s) y la longitud de la pista (o distancia comparable si se desplaza en curva) y deben ser continuo.
- El travelling empieza a ser contado tan pronto como el(los) círculo(s) empiezan a desplazarse.
- El desplazamiento puede ser ejecutado con o sin agarre o una combinación de los dos (aplica a TCB, TC1, TC2).
- Un cambio de configuración termina el desplazamiento.
- El desplazamiento con diferentes giros/pasos/pasos de conexión o patinando en diferentes direcciones al mismo tiempo, y ejecutando pasos de conexión/crossovers/giros/pasos. El uso de los frenos no está permitido.
- No hay restricciones/requerimientos sobre el tipo y número de giros/pasos/pasos de conexión (ej. crossovers).
- *Stepping* la mayoría hacia el centro (o hacia afuera, dependiendo de la posición) del círculo, en lugar de ir por el camino del círculo, no está permitido.

La *feature* ondear para alcanzar el nivel 4:

- Debe haber ocho (8) patinadores en cada círculo.
- El equipo debe desplazarse claramente antes y después de la que la *feature* sea ejecutada.
- El desplazamiento debe ser ejecutado sin agarre.
 - Ondear una (1) vez: los patinadores deben cambiar del círculo externo al círculo del centro o viceversa, todos los patinadores deben cambiar de posición una vez.
 - Onda dos (2) veces: los patinadores deben cambiar del círculo externo al círculo del centro y de regreso al externo o viceversa, todos los patinadores deben cambiar de posición dos (2) veces.
- Todos los patinadores deben cambiar de lugar aproximadamente al mismo tiempo mientras hacen la onda.

3.5 Línea – elemento lineal

Especificaciones para ser llamado: todos los patinadores deben estar en la formación. El elemento termina cuando se rompe la formación o se hace transición para empezar otro elemento.

Básico:

- Debe cubrir mínimo $\frac{3}{4}$ de la pista.
- Debe tener ya sea una (1) o dos (2) líneas, que deben ser tan parejas como se pueda.
- Deben tener un mínimo de 8 patinadores en una (1) línea y si usan dos (2) líneas debe haber un mínimo de cuatro (4) patinadores en cada una

Niveles

- Nivel base – una línea que solo ejecuta lo básico.
- Nivel 1 – nivel base + una (1) *feature*.
- Nivel 2 – nivel base + dos (2) *features*, una (1) puede ser una extra *feature*.
- Nivel 3 – nivel base + tres (3) *features*, una (1) puede ser una extra *feature*.
- Nivel 4 – nivel base + cuatro (4) *features*, una (1) DEBE ser una extra *feature*.

Especificaciones de *features*

Mínimo dos (2) configuraciones diferentes:

- No hay tiempo definido que deba mantenerse la configuración, sin embargo, debe poder reconocerse.
- El cambio de configuración puede ser ejecutado de cualquier forma.
- El equipo no tiene permitido parar cuando cambia de configuración.

Cambio de eje:

- La línea debe usar dos (2) ejes diferentes: eje largo, eje corto y/o eje diagonal de la pista.
- Seguir el líder o pivotear puede ser usado para cambiar de eje, pero no será contado como cambio de eje.
- No hay requerimiento sobre cubrimiento de la superficie para cada eje, pero debe ser identificado fácilmente.
- El equipo no tiene permitido parar para cambiar la configuración.

Soltar el agarre por tres (3) segundos:

- Debe ocurrir mientras los patinadores mantienen la configuración de la línea y no será contada si se ejecuta con *feature* al menos dos (2) configuraciones diferentes o patinadores/líneas cambian puesto con otro patinador/línea.
- Durante la liberación del agarre, cada patinador debe girar/rotar o usar ambas direcciones de patinaje (adelante y atrás), ej. Solo patinar de frente o espalda no está permitido.
- El equipo no tiene permitido parar durante la liberación del agarre.

Patinadores/líneas cambian lugares con otro patinador/línea:

- Todos los patinadores/líneas deben participar y cambiar lugares con otro patinador/línea.
- No hay restricción en cómo se debe ejecutar el cambio de lugar.

Extra *features*

Máximo dos (2) de cada grupo serán contadas para el nivel.

- Extra *features* deben estar distribuidas en todo el elemento.
- Todos los patinadores deben ejecutar la extra *feature* al mismo tiempo.
- La mitad del equipo puede ejecutar una extra *feature* diferente a la otra mitad.
- El mismo grupo de extra *features* deben ser usadas al mismo tiempo.

Grupos de extra *feature*:

- Charlotte, spread eagle, hackenmond, lunge, shoot the duck, ina bauer, etc.
- Frenos, pequeños saltos, saltos de danza de máximo una (1) rotación.
- Movimientos del cuerpo: el core cambia de la posición central de balanceo y ese cambio tiene un impacto significativo en la distribución del peso del cuerpo sobre los patines.

3.6 Bloque – elemento lineal

Especificaciones para ser llamado: todos los patinadores deben estar en la formación. El elemento termina cuando se rompe la formación o se hace transición para empezar otro elemento.

Básico:

- Debe tener mínimo tres (3) líneas.
- Debe cubrir $\frac{3}{4}$ de la longitud de la pista.

Niveles

- Nivel base – un bloque que solo ejecuta lo básico.
- Nivel 1 – nivel base + una (1) de las siguientes *features*.
- Nivel 2 – nivel base + dos (2) de las siguientes *features*.
- Nivel 3 – nivel base + tres (3) de las siguientes *features*.
- Nivel 4 – nivel base + cuatro (4) de las siguientes *features*.
 - Al menos dos (2) configuraciones diferentes, o;
 - Uso de un patrón circular, o;
 - Tres (3) agarres diferentes, o;
 - Extra *features*, o;
 - Patinadores/líneas cambian lugares/posiciones con otro patinador/línea, o;
 - Ejecutar cuatro (4) giros/pasos mientras se mantiene el agarre (chocktaw, rocker, bracket).

Especificaciones de *features*

Mínimo dos (2) configuraciones diferentes:

- No hay tiempo definido que deba mantenerse la configuración, sin embargo, debe reconocerse.
- El cambio de configuración puede ser ejecutado de cualquier forma.
- No puede ser ejecutado en el *spot*.

Uso de patrón circular:

- El bloque debe cubrir más de 270° en un patrón circular en una dirección rotacional.
- Las líneas del bloque deben mantenerse tan paralelas como sea posible al patrón circular.

Tres (3) agarres diferentes:

- No hay tiempo definido que deba mantenerse la configuración, sin embargo, debe poder reconocerse.
- Sin agarre no será contado dentro de los tres (3) tipos de agarres.

Patinadores/líneas cambian lugares con otro patinador/línea:

- Todos los patinadores/líneas deben participar y cambiar lugares con otro patinador/línea.
- No hay restricción en cómo cambiar de lugar.

Ejecutar cuatro (4) giros/pasos mientras mantienen un agarre (chocktaw, rocker, bracket):

- Todos los patinadores deben ejecutar el mismo giro/paso al mismo tiempo.
- El mismo giro/paso puede repetirse cuatro (4) veces.
- El giro/paso debe ejecutar uno después del otro.
- El giro/paso no será evaluado por ejecución correcta por el panel técnico, pero debe tener

filos/lóbulos reconocibles.

- Ningún otro paso de conexión puede ejecutarse entre los giros/pasos más que un (1) cambio de filo o de pie.
- Un agarre debe ser mantenido a lo largo de los cuatro (4) giros/pasos (soltarse no está permitido, ni para cambiar el agarre).

Extra features

Máximo dos (2) de cada grupo serán contadas para el nivel.

- Extra features deben estar distribuidas en todo el elemento.
- Todos los patinadores deben ejecutar la extra feature al mismo tiempo.
- La mitad del equipo debe ejecutar una extra feature diferente a la otra mitad.
- El mismo grupo de extra features deben ser usadas al mismo tiempo.

Grupos de extra feature:

- a. Charlotte, spread eagle, hackenmond, lunge, shoot the duck, ina bauer, etc.
- b. Frenos, pequeños saltos, saltos de danza de máximo una (1) rotación.
- c. Movimientos del cuerpo: el core cambia de la posición central de balanceo y ese cambio tiene un impacto significativo en la distribución del peso del cuerpo sobre los patines.

3.7 Intersecciones

- Una intersección es un elemento donde cada patinador del equipo pasa/cruza otro patinador.
- Los patinadores se cruzan cada uno en líneas o círculo y el cruce es al mismo tiempo.
- Intersecciones con más de dos (2) líneas pueden intersectarse fluidamente una después de la otra tan corto como sea posible.
- La dificultad de las intersecciones viene de la dirección (adelante o atrás), la dificultad de los pasos o movimientos de libre en la preparación y en el punto de intersección.
- La calidad de las intersecciones consiste en la calidad de la configuración (línea), pasos, movimientos de libre y agarres, la distancia igual entre patinadores y la velocidad de todos los patinadores antes, durante y después de cruzar.

Especificaciones para ser llamado: el elemento empieza una vez que todos los patinadores comienzan con la fase de preparación de la intersección y termina después de la fase de salida de la intersección hasta que hace transición para empezar otro elemento

Básico:

- Todos los patinadores deben intersectarse.

Niveles

- Nivel base – una intersección que solo ejecuta lo básico. Todas las intersecciones con preparación y acercamiento hacia adelante.
- Nivel 1 – nivel básico y DEBE incluir cualquier intersección (como L o combinada) con preparación y acercamiento hacia atrás.
- Nivel 2 –
 - Box o triángulo con preparación y acercamiento hacia atrás, o;
 - Intersección angular (puede tener múltiples líneas de cuatro (4) patinadores cada una) con preparación y acercamiento hacia atrás.
- Nivel 3 –
 - Nivel 2 con saltos durante la intersección y/o pasos claros antes y después, en el momento de la intersección los patinadores DEBEN estar espalda con espalda, o;
 - Intersección látigo con preparación y acercamiento espalda con espalda, o;

- Intersección angular con dos (2) líneas de ocho (8) patinadores con preparación y acercamiento espalda con espalda.

Especificaciones de *features*

Preparación y acercamiento espalda con espalda o entrada de pivote hacia atrás durante la fase de preparación y acercamiento:

- Durante la fase de preparación todos los patinadores deben estar espalda con espalda en agarre antes de empezar la fase de acercamiento.
- Si usa la entrada de pivote hacia atrás, cada línea debe pivotear al menos 90º antes de que los patinadores se intersecten.
- Hombros deben estar paralelos y no girados durante la preparación y acercamiento.
- Un agarre es requerido. Cualquier tipo de agarre, excepto “sin agarre” está permitido.

Intersección colapsada (caja, triángulo u otra *feature* de una caja o triángulo):

- Las líneas deben ser tan iguales como sea posible.

Intersecciones combinadas:

- Una intersección que combina elementos rotacionales como círculo/rueda con una línea u otro elemento rotacional.
- Todos los patinadores pueden intersectarse en diferentes momentos (similar a una intersección que colapsa) o todos los patinadores pueden intersectarse al mismo tiempo (como en otras intersecciones).
- Mínimo cinco (5) patinadores en una línea.
- Un círculo debe tener mínimo seis (6) patinadores.
- Una rueda debe tener mínimo dos (2) aspas con tres (3) patinadores en cada aspa o en el caso de un (1) aspa debe tener mínimo cinco (5) patinadores en esa aspa.

Intersección látigo (*whip*):

- Ambas líneas deben sostenerse y mantener una curva REAL ($\frac{1}{2}$ círculo) hasta que pivoten todos los patinadores, en cada una de las líneas, se vuelven espalda con espalda.
- De posición de $\frac{1}{2}$ círculo, la curva irá gradualmente enderezándose hasta alcanzar el eje de intersección.
- Todos los patinadores deben intersectarse al mismo tiempo

Intersección angular (líneas):

- El corredor entre las dos (2) líneas no puede ser más de aproximadamente 2.5m una vez que los patinadores líderes de cada línea empiecen a sobreponerse.

3.8 Elemento sin agarre

Es un elemento que consiste en pasos, movimientos de libres y pequeños saltos de no más de $\frac{1}{2}$ rotación. Están permitidos los cambios de configuración

Especificaciones para ser llamado: el elemento empieza cuando los patinadores forman un bloque que consiste de cuatro (4) líneas con cuatro (4) patinadores en cada línea sin agarre, sin importar donde está ubicado el bloque en la pista.

El elemento debe empezar de una posición parada de máximo tres (3) segundos y termina en cualquier lugar de la pista cuando se rompe la formación de bloque y comienza la transición a otro elemento o cuando algunos o todos los patinadores se tocan y/o agarran deliberadamente.

Básico:

- Las líneas deben ser tan iguales como sea posible, ej. cuatro (4) líneas de cuatro (4) patinadores.

Niveles

- Nivel base – un elemento sin agarre que solo ejecuta lo básico.
- Nivel 1 – nivel base + debe incluir un (1) cambio de filo y un (1) tipo de giros difíciles Y una (1) de las siguientes opciones:
 - Un (1) cambio de filo y dos (2) giros diferentes.
 - Cambio de eje.
 - Patinadores/líneas cambian lugares con otro patinador/línea.
- Nivel 2 – nivel base + debe incluir un (1) cambio de filo, un (1) choctaw y dos (2) tipos diferentes de giros difíciles Y dos (2) de las siguientes opciones:
 - Una (1) serie de travelling (ambos travelling deben ser al menos dobles).
 - Un (1) choctaw, un (1) cambio de filo y tres (3) giros diferentes.
 - Cambio de eje.
 - Patinadores/líneas cambian lugares con otro patinador/línea.
- Nivel 3 – nivel base + debe incluir un (1) cambio de filo, un (1) choctaw y tres (3) tipos diferentes de giros difíciles Y dos (2) de las siguientes opciones:
 - Cambio de eje.
 - Patinadores/líneas cambian lugares con otro patinador/línea.
 - Una (1) serie de travelling. Una (1) debe ser al menos triple, la otra puede ser doble.
- Nivel 4 – nivel base + deben incluir un (1) cambio de filo, un (1) choctaw y cuatro (4) tipos diferentes de giros difíciles Y las siguientes opciones:
 - Una (1) serie de travelling (ambas al menos triple).
 - Cambio de eje.
 - Patinadores/líneas cambian lugares con otro patinador/línea.

Especificaciones de *features*

Travelling series:

Los equipos deben incluir el número requerido de rotaciones según los requerimientos del nivel (sencillo, doble y/o triple o más rotaciones)

- Las series consisten en dos (2) travellings; un (1) travelling horario + un (1) travelling anti horario (o viceversa).
- Todos los patinadores deben ejecutar el mismo travelling; incluyendo el mismo filo de entrada y la misma dirección al mismo tiempo
- La rotación del travelling debe ser ejecutada en un pie
- Máximo tres (3) apoyos de pie son permitidos entre travelling
- Manos y posiciones de la pierna libre diferentes están permitidos

Cambio de eje

- El equipo debe usar dos (2) ejes diferentes.
- Pueden escoger eje largo, eje corto o eje diagonal de la pista.
- No hay requerimiento de cobertura de la pista, pero debe ser fácilmente identificado.

Patinadores/líneas cambia lugar con otro patinador/línea

- Todos los patinadores/líneas deben participar y cambiar de lugares con otros patinadores/líneas.
- No hay restricción en cómo se ejecuta el cambio de lugares, más que debe ocurrir al mismo tiempo para todos los patinadores

Pasos y giros

- Deben ser claros y con buenos filos para ser llamados por el panel.
- Pueden ser presentados en cualquier dirección.

3.9 Extra features ejemplos

Charlotte



Sideways



Spread eagle



Ina Bauer



Invertido



Shoot the Duck



Hackenmond



4 QOE POSITIVO

Jueces deben aplicar QOE con la siguiente guía:

- 0 si el grupo logra 1 - 2 *features*.
- +1 si el grupo logra 3 - 4 *features*.
- +2 si el grupo logra 5 - 6 *features*.
- +3 si el grupo logra 7 - 8 *features*.

RUEDAS, CÍRCULOS, LÍNEA, INTERSECCIÓN, BLOQUES, PARADA COREOGRÁFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Buenas formas (alineación, redondez). • Espacio cerrado y parejo entre patinadores / líneas (bloque, intersección, línea, rueda). • Espacio igual entre patinadores / líneas (círculo, coreografía). • Fluidez, poder y velocidad. • Variedad y calidad en los giros, pasos, filos, patinaje en un pie. • Creatividad y/o originalidad. • El elemento va con el fraseo de la música. • Unísono y claridad. • Ejecución sin esfuerzo.
--	--

5 QOE NEGATIVO

AJUSTES PARA QOE					
ELEMENTO	EJECUCIÓN	Redu- do por	No mayor a	Aumenta do por	
BLOQUE, ELEMENTO SIN AGARRE	Pérdida de velocidad y fluidez durante el pivote	1			
	Uso excesivo de crossovers	1			
	Cubrimiento pobre de la pista durante el pivote	1			
	Espacio entre las en el bloque, no es mantenido entre las líneas y no parece un bloque (ej.: 3 líneas + 1 línea fuera de forma)			0	
	Interrumpir el pivote			+1	
	No acción de pivote			-1	
	Excelente cobertura de la pista				1
	Patinaje con buena velocidad y fluidez				1
	Buena acción de pivote				1
CÍRCULO, RUEDA	Inhabilidad para mantener la velocidad durante el cambio de configuración y/o cambio de dirección	1 c/u			
	Inhabilidad para mantener la velocidad en el desplazamiento	1			
	Uso excesivo de crossovers durante el travelling	1			
	Desplazamiento interrumpido			+1	
	Buena velocidad de rotación mantenida o acelerada durante el elemento				1
	Buena distancia de desplazamiento patinada durante el elemento				1
	Buena variedad y calidad de giros y pasos de conexión durante el desplazamiento				1

INTERSECCIÓN	Pre y/o post forma no lograda	1 c/u		
	Parar antes y/o después de la intersección	1 c/u		
	Forma apretada, cercana antes, durante y / o después de la intersección no alcanzada (misma distancia)	1 a 2		
	Inhabilidad para mantener la velocidad durante fases de acercamiento, punto de intersección y salida		0	
	Intersección ejecutada con Buena velocidad			1
	Intersecciones con saltos			1
	Intersecciones con rotaciones rápidas			1
	Intersecciones con rotaciones rápidas usando pasos y giros			1
LÍNEA	Inhabilidad para mantener la velocidad durante pivote	1		
	Uso excesivo de crossovers durante el pivote	1		
	Pobre cobertura de la pista	1		
	Pivote interrumpido		1	
	Buena variedad y calidad de giros y pasos de conexión durante el pivote			1
	Patinaje con buena fluidez y velocidad			1
	Excelente cobertura de la pista			1
TODOS LOS ELEMENTOS	Falta de fluidez, poder y velocidad	1 a 3		
	Falta de unísono	1 a 3		
	Elemento pobre en forma/simetría/espacio	1 a 3		
AGARRES	Soltar agarre o calidad pobre en agarre de manos	1		
TROPIEZOS Y CAÍDAS	Colisión o tropiezo sin caída	1		
	Caída de un patinador en un elemento	1 a 2		
	Caída de dos patinadores en un elemento	2	-1	
	Caída de tres o más patinadores en un elemento		-3	
PARADA COREOGRÁFICA	No timing		-1	
	Buena interpretación y musicalidad			1
	Efecto visual interesante y complejo			2
	No definición de movimiento y falta de sentido coreográfico	2		
ELEMENTO COMBINADO	Interacción de los elementos seleccionados es corta, pobre, no suficientes patinadores involucrados	1 a 3		
	Algo creativo e inesperado sucede en el elemento			2

6 IMPRESIÓN ARTÍSTICA

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

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

6.1 Habilidades de patinaje

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

Criterios:

- Postura.
- Flexión y empujes.
- Uso correcto de las inclinaciones.
- Limpieza y seguridad de los filos, pasos y giros.
- Relación entre los patinadores reflejando la naturaleza de la ejecución.

6.2 Transiciones

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

Criterios:

- Variedad.
- Dificultad.
- Complejidad.
- Calidad.
- Fluidez.
- Variedad de posiciones.
- Equilibrio de la carga de trabajo entre los patinadores.

6.3 Performance

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

Criterios:

- Interpretación.
- Personalidad.
- Teatralidad.
- Conexión física y emocional.
- Seguridad, energía y sus variaciones, líneas del cuerpo y movimientos claros.
- Balance en performance entre patinadores.
- Expresión del carácter del ritmo usando movimientos del cuerpo, pasos y agarres que reflejen el carácter de la música.
- Unísono.

6.4 Coreografía/Composición

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

Criterios:

- Calidad en el diseño del programa.
- Patrón y cubrimiento de la pista.
- Uso del espacio personal.
- Originalidad.



- Armonizar los patinadores con la coreografía elegida.
- Responsabilidad compartida en alcanzar el objetivo.
- Conformidad con requisitos de patrón y paradas.
- Timing.

7 ELEMENTOS ILEGALES

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

General

- Violación de vestuario.
- Tiempo del programa menos del requerido.
- Caídas.
- Elementos obligatorios no presentados.