

Rollart



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

**Por
Nicola Genchi**

ÍNDICE

ÍNDICE	2
1 PROPIEDAD.....	3
2 LIBRE	3
3 CONTENIDO TÉCNICO.....	3
Programa corto	3
Programa largo.....	3
3.1 SALTOS.....	4
Porcentajes que aumentan el valor de saltos.....	4
Aclaraciones.....	5
3.2 PIRUETAS.....	5
Variaciones difíciles de las piruetas básicas.....	5
Piruetas de una posición.....	7
Combinación de piruetas.....	7
Variaciones difíciles.....	8
Aclaraciones.....	8
3.3 SECUENCIA DE PASOS.....	9
Definiciones	9
Niveles.....	9
Aclaraciones.....	10
3.4 SECUENCIA DE PASOS COREOGRÁFICA	10
4 QOE.....	10
4.1 QOE POSITIVO	10
4.2 QOE NEGATIVO.....	11
5 IMPRESIÓN ARTÍSTICA	12
5.1 HABILIDADES DE PATINAJE	12
5.2 TRANSICIONES.....	13
5.3 PERFORMANCE.....	13
5.4 COREOGRAFÍA/COMPOSICIÓN.....	13
6 ELEMENTOS ILEGALES	13

1 PROPIEDAD

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

2 LIBRE

La competencia consta de dos partes: un programa corto de 2:45 minutos +/- 5 segundos y un programa largo de:

- Junior y senior mujeres desde 4:15 a 4:30 minutos.
- Junior y senior hombres 4:30 minutos +/- 10 segundos.

El puntaje del programa corto y largo está conformado por dos partes:

- Contenido técnico.
- Impresión artística.

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

3 CONTENIDO TÉCNICO

El contenido técnico es la suma de los valores dados a cada elemento técnico presentado por el patinador. Para consultar los valores de los elementos individuales, consulte el archivo Excel.

Los elementos técnicos que se evaluarán son:

- Saltos.
- Piruetas.
- Secuencias de pasos.

Programa corto

Los siguientes elementos son requeridos en el programa corto:

- Axel: simple, doble o triple.
- Combinación de saltos: de dos (2) a cuatro (4) incluyendo saltos de conexión (de una rotación). No se consideran los saltos de conexión en el cálculo del valor. Para cada salto de la combinación un porcentaje al valor básico será agregado.
- Salto picado.
- Pirueta de una posición.
- Combinación de piruetas que incluya una pirueta sentada. Máximo cinco (5) posiciones.
- Una secuencia de pasos que ATC establece cada año (círculo, diagonal, serpentina, línea recta. Debe empezar de una posición parada.

Hacer más de los elementos permitidos no aumentará el valor y no tendrá penalización. Todos los intentos ocuparán un espacio en el software y serán sin valor (0).

El mismo salto no puede ser ejecutado más de dos veces.

Programa largo

Saltos:

- Está permitido un máximo ocho (8) saltos para mujeres y nueve (9) para hombres, excluyendo saltos de conexión.
- Máximo tres (3) combinaciones de saltos.
- El número de saltos en una combinación no puede ser mayor a cinco (5) incluyendo los de conexión.

- El valor técnico será asignado solo a saltos dobles y triples de la combinación.
- Es obligatorio ejecutar un Axel, puede ser presentado en combinación.
- Axel, dobles y triples no se pueden ejecutar más de dos veces. Si se presentan, uno debe ser en combinación.

Piruetas:

- Dos piruetas deben ser ejecutadas:
 - Una combinación de piruetas (máximo 5 posiciones), debe incluir un sitspin.
 - Una combinación de piruetas (máximo 5 posiciones).
- La misma pirueta no puede ser presentada más de dos (2) veces.

Secuencias de pasos:

- Debe haber una secuencia de pasos (serpentina, círculo, diagonal, línea recta). Debe empezar de una posición parada.
- Secuencia de pasos coreográfica donde el patinador demuestre su manera de interpretar la música usando elementos técnicos como pasos, giros, arabescos, pivotes.

3.1 Saltos

Un salto será considerado **Underrotated** si le falta menos de ½ de rotación. Será llamado con el símbolo "<". El sistema le dará 30% menos del valor de base para sencillos y dobles y 20% para triples y cuádruples.

Un salto será considerado **Half rotated** si falta media rotación. Será llamado con el símbolo "<<". El sistema le dará 70% menos del valor de base de una rotación, 60% dobles, 50% triples, 40% cuádruples.

Un salto será considerado **Downgraded** si le falta más de ½ rotación. Será llamado con el símbolo "<<<". El sistema le da el valor del salto con una rotación menos, ej. triple Salchow <<< -> doble Salchow.

Lo mismo (<<<) será aplicado a aquellos saltos que pueden ser robados en el despegue como el Toe-Loop. El Toe-Walley será llamado y contado como Toe-Loop.

Porcentajes que aumentan el valor de saltos

A continuación, todas las situaciones donde los saltos tendrán su valor de base incrementado por un porcentaje:

- Si es ejecutado en la segunda mitad del programa tendrá un 10% más del valor de base.
- Si es presentado en una combinación, tendrá un porcentaje mayor según el tipo de salto:
 - 2% Toeloop y Salchow.
 - 7% Flip, Lutz y Loop.
 - 8% Axel.
 - 9% doble Toeloop y doble Salchow.
 - 14% doble Flip, doble Lutz y doble Loop.
 - 15% doble Axel.
 - 16% triple Toeloop y triple Salchow.
 - 21% triple Flip, triple Lutz y triple Loop.
 - 22% triple Axel.
 - 23% cuad Toe Loop y cuad Salchow.
 -

El porcentaje sólo será aplicado por el sistema si entre los saltos hay sólo uno o dos saltos de conexión. De lo contrario el valor del salto ejecutado, después de los saltos de conexión, será su valor sin el valor adicional de la combinación.

- Si el salto despegar directamente del aterrizaje del salto anterior un porcentaje será agregado de la siguiente manera:
 - 10% doble-doble.
 - 20% doble-triple/triple-doble.
 - 30% triple-triple.

Aclaraciones

ITEM	ACLARACIÓN
Saltos	<ul style="list-style-type: none"> • Un “Toe-Loop salvado” será considerado como <i>stepping out</i> con un QOE negativo.
Combinación de saltos	<ul style="list-style-type: none"> • En el programa corto, si solo se ejecuta un salto por un error, el salto no será considerado y la combinación no puede ejecutarse nuevamente. • <i>Underrotated</i> saltos sencillos entre saltos disminuirá la calidad del siguiente salto. Ej. doble Loop-Thoren (<i>underrotated</i> o <i>half rotated</i>) - doble Salchow – el doble Salchow no tendrá buen QOE. • Si entre dobles y/o triples hay saltos de una revolución el siguiente doble o triple tendrá por los jueces: <ul style="list-style-type: none"> - No más de +1 si el número de saltos de una rotación es dos (2). - No más de 0 si el número de saltos de una rotación es tres (3).

3.2 Piruetas

Una pirueta será considerada realizada cuando un patinador ejecute mínimo tres (3) rotaciones para una pirueta de una posición y dos (2) rotaciones para combinaciones de piruetas. El panel técnico llamará la pirueta cuando las características básicas sean logradas.

Las tres (3) posiciones básicas para piruetas son:

- Arriba.
- Sentado.
- Camel.

General:

- Pirueta de una posición es una pirueta SIN cambio de posición/pie/filo.
- La misma pirueta no puede ser presentada más de dos veces.
- Una combinación de piruetas es una pirueta donde el patinador cambia de posición/pie/filo.
- El número de rotaciones en posición arriba es ilimitado para completar cualquier pirueta (camel o sit) y no debe considerarse como dificultad o cambio de posición.
- Movimientos del cuerpo que afecten de una manera importante el equilibrio, aumentando la dificultad de la pirueta debe considerarse con una feature.
- Si las piruetas son ejecutadas sin variaciones difíciles, los jueces NO DEBEN dar +3.
- Para la combinación de piruetas, los jueces dan un QOE para la totalidad de las piruetas.

Variaciones difíciles de las piruetas básicas

Posición arriba:

- a. Adelante: torso flexionado adelante.



- b. Layback. Está permitido el uso del freno.



- c. Al lado. Está permitido el uso del freno.



Posición sentada:

- d. Adelante: pierna libre estirada adelante con el torso completamente inclinado sobre la pierna.



- e. Al lado: pierna libre al lado.



- f. Atrás: pierna libre atrás.



Posición camel:

- a. Biellmann: la pierna libre es estirada detrás con el pie más alta que la cabeza y hacia la cabeza, cerca del eje de rotación. Está permitido el uso del freno.



- b. Torso girado al lado. Está permitido el uso del freno.



- c. Layover.
 d. Bryant (para camel invertido).
 e. Posición difícil de la pierna libre:
 - o Camel adelante.



Camel al lado.



Piruetas de una posición

Dependiendo de las variaciones difíciles enumeradas anteriormente, el bonus se aplicará como sigue por el panel técnico:

Una pirueta de una posición con más de cinco (5) rotaciones tendrá un 20% adicional sobre el valor de la pirueta.

Posición arriba:

- a. Adelante -> más 30% en el valor de la pirueta.
- b. Layback -> más 2 puntos bonus si 2 rotaciones son realizadas.
- c. Al lado -> más 2 puntos y 50% en el valor de la pirueta si 2 rotaciones son realizadas.

Posición sentada:

- a. Adelante -> más 15% en el valor de la pirueta.
- b. Al lado -> más 20% en el valor de la pirueta.
- c. Atrás -> más 30% en el valor de la pirueta.

Posición camel:

- a. Biellmann -> más 80% en el valor de la pirueta.
- b. Torso al lado -> más 70% en el valor de la pirueta.
- c. Layover -> más 15% en el valor de la pirueta -> 25% para heel.
- d. Bryant -> más 25% en el valor de la pirueta (en el valor del invertido).
- e. Posición difícil de la pierna libre -> más 15% para camel, 30% para heel.
 - o Camel adelante.
 - o Camel al lado.

Combinación de piruetas

Consideraremos una combinación de piruetas, cuando un cambio de filo, pie, posición o salto se ejecuten.

El número máximo de piruetas en una combinación es cinco (5).

El panel técnico llamará a cada posición individual en la combinación y el sistema agregará los valores de cada pirueta llamada.

Dependiendo de cómo se realicen las posiciones y/o los cambios de los filos y el pie, las piruetas en la combinación recibirán un valor incrementado en un porcentaje de la siguiente manera:

- Sitspin entre dos piruetas camel -> 15% sobre el valor de la combinación.
- Cambio de pie ejecutado por un salto -> 15% sobre el valor de la combinación.
- Ambos sentidos inmediatamente después uno del otro en sit o camel -> 20% sobre el valor de la combinación.

Variaciones difíciles

PIRUETA	VALOR ADICIONAL
Más de 5 rotaciones	20%
Entrada difícil	15%
Posición arriba	
Adelante	30%
Layback	2 puntos
Al lado	2 puntos y 50%
Posición sentada	
Adelante	20%
Al lado	30%
Atrás	60%
Posición camel	
Biellmann	80%
Torso al lado	70%
Layover camel	20%
Layover heel	30%
Bryant	25%
Posición difícil de la pierna libre en camel	20%
Posición difícil de la pierna libre en heel	40%
Combinación de piruetas	
Sitspin entre dos camel	15% más a toda la combinación
Cambio de pie ejecutado por un salto	15% más a toda la combinación
Ambas direcciones seguidas inmediatamente en sitspin o camel	20% más a toda la combinación

Aclaraciones

ITEM	ACLARACIÓN
Piruetas sin valor	<ul style="list-style-type: none"> • Caída antes de la pirueta (travelling), o durante la ejecución. • Posición requerida no alcanzada. • Menos de tres (3) rotaciones para una pirueta de una posición y menos de dos (2) rotaciones para una pirueta dentro de una combinación. • Si la pirueta no alcanza la posición correcta (ej. Sit: la cadera no puede estar más alta que la rodilla, camel: posición de la pierna libre (rodilla y talón) no deben estar debajo de la cadera), el panel técnico llamará un NO SPIN.
Posiciones básicas	<p>A continuación, los requerimientos para alcanzar las posiciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arriba. • Sentada: la cadera no puede estar más alta que la rodilla del patín de apoyo. • Camel: posición de la pierna libre (rodilla talón) no deben estar debajo de la cadera.
Combinación de piruetas	<p>La pirueta no será llamada si el número de rotaciones en cada posición es menor a dos (2). Si uno de las piruetas/posiciones de la combinación es Sin Valor, la pirueta será llamada pero el total del QOE no puede ser mayor a 0 por los jueces.</p>

Entrada	Si un patinador ejecuta más de dos (2) revoluciones como entrada para una pirueta de una posición, la pirueta será llamada y tendrá un -2 como QOE de los jueces
Posiciones difíciles	La posición difícil a considerar por los jueces como QOE positivo debe ser un cambio importante en el equilibrio, con estiramiento muscular, tensión. Ej. pirueta invertida cambio a Bryant donde están involucrados los brazos y la pierna libre. El movimiento coreográfico durante la ejecución de la pirueta no debe considerarse una posición difícil, pero puede considerarse positivamente en el QOE de los jueces.
Salto para entrar o cambiar de pie	Pirueta saltada debe obtener una de las siguientes posiciones en el aire: <ul style="list-style-type: none"> • Sentada. • Mariposa: cuerpo, brazos y piernas rectas y paralelas al piso. Se permite aterrizar en el freno.
Pirueta arriba para salir	Concluir una pirueta en la posición vertical se puede hacer y el número de revoluciones en esta posición no tiene límites. El patinador debe demostrar el control de la pirueta para que la disminución de velocidad y la salida sea fluida.

3.3 Secuencia de pasos

Para el programa corto y largo, la secuencia de pasos obligatoria puede incluir sólo un salto (1) de una (1) revolución máximo (incluso salto no reconocido). Un salto extra será considerado un elemento ilegal y será penalizado como tal.

Se permiten paradas rápidas si es necesario caracterizar la música y también se permite patinar sobre el patrón que se acaba de ejecutar.

La secuencia de pasos DEBE comenzar desde una posición parada.

Definiciones

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

Pasos: son todas las dificultades técnicas que se pueden ejecutar manteniendo la misma dirección o cambiando de dirección cambiando también el pie: pasos de freno, chasses, mohawks, choctaws, cambio de filo, cross rolls.

Nota: saltos de media o una rotación sobre dos pies o un pie no se considera un giro o paso. Patinar hacia adelante y patinar hacia atrás no es un cambio de dirección rotacional.

Cluster: secuencia de al menos tres giros diferentes ejecutados en un solo pie, el tres será contado como giro para el cluster. Cambio de filo entre giros está permitido.

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

Niveles

Los niveles para secuencias de pasos pueden ser dados si se cumplen las siguientes características. Los pasos deben estar distribuidos uniformemente entre los giros.

- Nivel 1 – debe incluir al menos cuatro (4) giros diferentes.
- Nivel 2 – debe incluir al menos seis (6) giros diferentes.
- Nivel 3 – debe incluir al menos tres (3) giros diferentes, ejecutados al menos una vez en cada dirección. Se debe agregar un choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).
- Nivel 4 – debe incluir al menos cuatro (4) giros diferentes, ejecutados al menos una vez en cada dirección. Se debe agregar un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).

- Nivel 5 – debe incluir al menos cinco (5) giros diferentes, ejecutados al menos una vez en cada dirección. Se debe agregar un (1) cluster y un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).
- Ninguno de los tipos puede ser contado más de dos veces.
- El tres no será considerado como giro para ser contado para alcanzar el nivel.
- Ejecutar un cluster aumentará el nivel de uno en los niveles 2 y 3.
- Para niveles 3, 4, 5 es obligatorio el uso de movimientos del cuerpo durante mínimo 1/3 de la secuencia. Esto significa que si esta feature no es presentada, el nivel puede bajar.

Aclaraciones

- Para que los giros sean considerados como tal, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las cúspides deben ser claras.
- Giros y/o pasos deben estar distribuidos en toda la secuencia. No debe haber partes sin giros o pasos. Si esa no se logra el nivel no puede ser mayor a 1.

3.4 Secuencia de pasos coreográfica

- La secuencia coreográfica es libre.
- Patinadores deben mostrar su habilidad de patinar con la música para interpretar la música usando elementos técnicos como: pasos, split, ángel, pivotes, ina bauer, saltos, giros rápidos.
- La secuencia tiene un valor fijo de 2.0.
- El panel técnico llamará la ejecución y los jueces darán el QOE.
- La secuencia debe empezar de una posición parada y debe cubrir toda la pista de un lado corto al otro lado corto de la superficie de la pista.
- No hay patrón a seguir.

4 QOE

Los jueces darán el QOE para cada elemento técnico. El juez, para aplicar claramente el QOE final, debe considerar features positivas y disminuir en caso de errores.

A continuación, guías para los que los jueces puedan determinar el QOE correcto.

4.1 QOE positivo

Jueces deben aplicar QOE con la siguiente guía:

- +1 si el patinador logra 1- 2 features.
- +2 si el patinador logra 3- 4 features.
- +3 si el patinador logra 5- 6 features.

Las features están por orden de importancia.

SALTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Buena altura y longitud. • Muy buena extensión durante el aterrizaje y/o salida original y creativa. • Dificultad y/o despegue inesperado. • Pasos claros y reconocidos y movimientos de patinaje ejecutados antes del despegue. • Posición difícil y artística en el aire y/o comenzar a rotar tarde. • Muy buena fluidez en despegue y aterrizaje. • Que la fuerza en la ejecución de un elemento no se sea obvia. • Ejecución del elemento con la música.
---------------	---

PIRUETAS	<ul style="list-style-type: none"> • Buena habilidad y centralización rápida de la pirueta. • Buen control de la pirueta durante la ejecución (entrada, rotación, salida, cambio de pie/posición). • Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. • Entrada difícil (ej. fly camel, mariposa). • Variaciones difíciles de posición. • Número balanceado de rotaciones para cada posición (combinación). • Número de rotaciones mayor al mínimo. • Ejecución del elemento con la música. • Travel difícil.
SECUENCIA DE PASOS	<ul style="list-style-type: none"> • Filos profundos y limpios (incluyendo entrada y salida desde un cambio de dirección). • Limpieza y precisión. • Buen control y participación de todo el cuerpo. El uso del cuerpo significa el uso claro de brazos, cabeza, hombros, pecho, pierna libre de una forma combinada durante mínimo 1/3 de la secuencia. Estos movimientos pueden afectar el equilibrio del cuerpo. • Buena energía de ejecución. • Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. • La ejecución del elemento con la estructura musical. • Creatividad y originalidad.
SECUENCIA DE PASOS COREOGRÁFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos pasos, nueva secuencia de pasos. • Patrón complejo. • Originalidad. • Variedad. • Musicalidad. • El tema con la música. • Movimientos claros. • Buena energía. • Buen control y uso de todo el cuerpo.

4.2 QOE negativo

A continuación, una tabla en la que los valores que DEBEN ser los valores aplicados por los jueces cuando se produce el error y los valores que deben disminuir los jueces si se produce el error.

Errores para el que el QOE DEBE ser el de la lista	Valores	Errores para el que el QOE puede variar	Valores
SALTOS			
Programa corto: combinación de saltos con número de saltos menor al requerido	-3	Lento, altura y longitud pobre, pobre posición en el aire	-1 o -2
<i>Downgraded</i> (<<<*)	Hasta -1	<i>Underrotated</i> (<)	-1
Caída	-3	<i>Half rotated</i> (<<)	-2
2 pies en aterrizaje	-3	Despegue incorrecto	-1 o -2
<i>Stepping out</i>	-2 o -3	Fluidez pobre y ritmo en la combinación de saltos	-1 o -2
Ambas manos en aterrizaje	-3	Aterrizaje incorrecto (mala posición/filo incorrecto/freno)	-1 o -2
Doble tres o freno en una combinación de saltos	-2	Preparación larga	-1
		Una mano o pierna libre en aterrizaje	-1

PIRUETAS			
Caída	-3	Menos rotaciones de las requeridas	-3
Ambas manos para evitar la caída	-3	Mala posición, movimientos lentos	-1 a -3
		Cambio de pie mal ejecutado (freno, filos limpios)	-1 a -3
		1 rotación antes de entrar a la pirueta	-2
		Una mano o pierna libre para evitar caída	-1 o -2
		Travel malo	-1
SECUENCIAS DE PASOS			
Caída	-3	Patrón incorrecto	-1 a -3
		Tropezón	-1 o -2
		No con la música	-1 o -2
		Programa corto: ejecución de saltos reconocidos de más de una rotación	-1
SECUENCIA DE PASOS COREOGRÁFICA			
Caída	-3	Sin musicalidad	-1 a -3
		Trastabillar	-1 o -2
		Fuera de tiempo	-1 o -2
		Pobre en energía	-1 o -2
		Pobre en ejecución	-1 o -2

*Si se aplica el signo de *downgraded* "<<<", los jueces deben dar -3 como QOE. Pero si el salto es fluido, rápido, con buenas características, el QOE debe estar siempre en el menos, pero los jueces pueden decidir dar un -1. Esto es para diferenciar los saltos *downgraded* muy mal ejecutados de los limpios y de buena calidad.

5 IMPRESIÓN ARTÍSTICA

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

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

5.1 Habilidades de patinaje

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

Criterios:

- Postura.
- Buena flexión y empujes.
- Uso correcto de las inclinaciones.
- Limpieza y seguridad de filos profundos, pasos y giros.

5.2 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.

5.3 Performance

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

Criterios:

- Interpretación.
- Personalidad.
- Teatralidad.
- Conexión física y emocional.
- Seguridad, claridad y uso energético de las líneas y movimientos y buen uso de las variaciones de energía.

5.4 Coreografía/Composición

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

Criterios:

- Calidad en el diseño del programa.
- Patrón y cubrimiento de la pista.
- Uso del espacio personal.
- Originalidad.
- Conexión del patinador con la coreografía elegida.

6 ELEMENTOS ILEGALES

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

- Salto de más de una (1) rotación en la secuencia de pasos.

General

- Violación de vestuario (S.R 3.12).
- Tiempo del programa menos del requerido.
- Caídas.
- Elementos obligatorios no presentados.
- Features de elementos obligatorios no presentados.
- Violación de las features de los elementos obligatorios.