



REGLAMENTO GENERAL DE COMPETICIÓN 2023



COMITÉ DE PATINAJE ARTÍSTICO – FCP

ÍNDICE

	<i>PAG.</i>
1. NORMAS GENERALES.	3
2. INSCRIPCIONES.	3-4
3. ORGANIZACIÓN DE EVENTOS.	4-5
• Normativa para organización de eventos.	
4. PARTICIPACIÓN DE EVENTOS.	5-7
• Normas para la participación de eventos.	
• Delegados.	
5. LIBRE INDIVIDUAL.	8-15
• Inscripciones.	
• Niveles de Iniciación.	
• Nivel Regional.	
• Nivel Autonómico.	
6. PATINAJE ARTÍSTICO EN LÍNEA.	15-19
• Niveles de Iniciación.	
• Nivel autonómico.	
• Pruebas de Nivel	
7. PAREJAS DE ARTÍSTICO.	19-23
• Niveles de iniciación.	
• Nivel autonómico.	
• Pruebas de Nivel.	
8. SOLO DANCE Y PAREJAS DE DANZA.	23-27
• Pruebas de Nivel.	
• Campeonatos.	
9. GRUPO SHOW.	27-29
• Competición bailes grupales para debutantes.	
• Pruebas de Nivel.	
• Campeonatos.	
10. COMPETICIONES NACIONALES E INTERNACIONALES.	29
11. MÚSICAS.	29-30
12. EXPLICACIONES TÉCNICAS Y VALORACIONES	30-31-32
• Secuencia de pasos	
• Secuencia coreográfica	
• Puntuación B.	

1. NORMAS GENERALES:

Para poder participar en cualquier actividad deportiva federada, los patinadores:

- Deberán estar integrados en algún club o escuela deportiva federada. También podrán participar como independiente.
- Los patinadores que decidieran competir como independientes tendrán que realizar los pagos correspondientes como un club, ya que la persona física pasa a ser una entidad, (para más información remitirse a la secretaría).
- Los patinadores tendrán la obligación de estar provistos de ficha federativa con licencia vigente. Los patinadores que compitan en varias modalidades deberán tener licencia por cada una de ellas.
- La licencia deportiva da derecho al patinador a tener cobertura activa en el seguro de asistencia médica concertada, en entrenamientos, competiciones y cualquier otra actividad federada programada.
- En caso de desplazamientos de cualquier patinador o entrenador inscrito en esta federación, deberá informar al Comité de Clubes para poder disfrutar del seguro deportivo en caso de accidente.
- La temporada de competición de Patinaje Artístico, así como la licencia deportiva, comprende desde el mes de enero hasta el mes de diciembre.

PRE-BENJAMÍN 1	2018 y 2020	CADETE	14 y 15 años 2008-2009
PRE-BENJAMÍN 2	2016 y 2017		
BENJAMÍN	8 y 9 años 2014-2015	JUVENIL	16 años 2007
ALEVÍN	10 y 11 años 2012-2013	JUNIOR	17 y 18 años 2005-2006
INFANTIL	12 y 13 años 2010-2011	SENIOR	A partir de 19 años 2004 y posteriores

2. INSCRIPCIONES:

- 2.1.** Tendrán la obligación de informar a la F.C.P. y actualizar los cambios de directivos, dirección, teléfonos y correo electrónico, si los hubiese.
- 2.2** Los clubes y/o escuelas federadas, están obligados a tener al menos, un DELEGADO y un ENTRENADOR con ficha Federativa actualizada.
- 2.3** Todos los clubes deberán tener un correo electrónico activo y representativo del mismo. El Comité de Patinaje Artístico enviará los comunicados que no se puedan publicar en la web a un solo correo por club.

- 2.4 Todos los clubes deberán tramitar una inscripción anualmente como entidad jurídica deportiva.
- 2.5 En cuanto a las fichas federativas físicas individuales, se informa que en el apartado de "categoría" debe aparecer la categoría correspondiente a la edad del deportista y no cualquier otra información. Sólo en el caso que la ficha sea para técnico, delegado o juez, deberá poner, alguno de estos cargos.
- 2.6 Se realizarán licencias por cada modalidad deportiva; libre, Pal, SD, etc.
- 2.7 Los entrenadores que no tengan como mínimo, la titulación N1, no podrá inscribirse como entrenador en la F.C.P. Para estar a pie de pista durante cualquier evento federado, deberá tener dicha titulación, (N1, N2 o N3).
- 2.8 Es de obligatorio cumplimiento el informar a la F.C.P. cada vez que se haga uso del seguro deportivo enviando copia del parte utilizado mediante correo electrónico.
- 2.9 Las inscripciones de los campeonatos enviadas con errores o las bajas injustificadas tendrán una sanción.

3. ORGANIZACIÓN EVENTOS:

- 3.1 Una vez publicado el calendario de la F.C.P, éste no se podrá modificar salvo por cambios en el calendario de la RFEP.
- 3.2 **El plazo de la solicitud de sedes será de dos meses antes de cada evento**, de lo contrario, éste se cancelará. En caso de haber varios solicitantes, la adjudicación se hará de manera rotatoria.
- 3.3 Los trofeos, cursos de tecnificación o exhibiciones, deben ser comunicados 30 días antes a la F.C.P, tanto si se hace en nuestra comunidad como fuera de ella.
- 3.4 El protocolo para la realización de los diferentes eventos estará a disposición de los clubes a través de la página web de la F.C.P.
- 3.5 Si se organiza cualquier evento privado debe elaborarse un cartel con el logo de la F.C.P. para que puedan disfrutar del seguro deportivo y enviarlo a la secretaría. (Si no se avisa a la Federación o no lleva el logo, el seguro federativo NO cubre al patinador).
- 3.6 Para la organización de trofeos, los tres jueces deben ser solicitados a la F.C.P.
- 3.7 Siempre que sea posible, habrá un delegado federativo durante los entrenamientos oficiales, si no fuera posible, la Federación nombrará al miembro responsable del club organizador para que regule el entrenamiento.
- 3.8 Para la organización de cualquier evento, los clubes y escuelas deportivas deberán tener en cuenta los medios materiales y de instalación, así como los procedimientos necesarios para el desarrollo del evento. Todos los clubes deberán enviar a comienzo de año a la Federación Canaria un dossier, informando de manera detallada de los

- pabellones donde entrenan para en caso de solicitar un evento poder valorar la posibilidad de realizarlo.
- 3.9 Es responsabilidad del club organizador de cualquier evento, el traslado de los jueces y calculadores en todo momento tanto a aeropuertos, restaurantes y hotel. En caso de no disponer del tiempo suficiente para salir del pabellón, se ocuparán de traer bebidas y alimentos y tener un sitio privado habilitado para ellos.
 - 3.10 El club organizador deberá tener medios y personal suficiente para una correcta organización; señalizaciones en pasillos y vestuarios, el programa visible para público y patinadores, megafonía, puertas y pasillos, ayudantes para el podio y la entrega de medallas, desfile de clausura y responsable de jueces y calculadores.
 - 3.11 El horario concedido en las instalaciones deberá ser comunicado a la F.C.P. un mes, (30) días antes del evento. Así mismo, el club organizador, deberá garantizar la disponibilidad de instalación para el desarrollo de este, teniendo en cuenta que las competiciones pueden tener una duración de uno a tres días consecutivos en jornadas de mañana y tarde.
 - 3.12 La megafonía y personal necesario para su manejo y el acondicionamiento de la instalación para el desarrollo del evento, correrá por cuenta de la organización.
 - 3.13 Se deberá proveer a la mesa de cálculo de una zona independiente, (**ver medios materiales para la colocación de los equipos Rollart, en la página web de la F.C.P.**).
 - 3.14 Las zonas de pista tendrán que estar debidamente limitadas y fácilmente visibles, en cualquier evento. Deberá haber un espacio reservado para los patinadores y entrenadores, el resto de las personas deberán permanecer en una zona habilitada y alejada a ser posible de los deportistas. Dichas zonas no podrán coincidir con la reservada para jueces y mesa de cálculo.
 - 3.15 Los clubes organizadores podrán obsequiar, si así lo decidieran, a los deportistas participantes y otorgar a los ganadores con un trofeo simbólico a parte de lo establecido.
 - 3.16 Los programas definitivos para los diferentes eventos se publicarán en la web 7 días antes del evento.
 - 3.17 Para los eventos oficiales descritos en el calendario, la F.C.P se encargará de realizar el cartel oficial.
 - 3.18 Solo podrá haber a pie de pista un fotógrafo inscrito en la F.C.P y con previa solicitud.
 - 3.19 Para la organización de eventos, se deberá abonar una tasa de 150 euros por derechos de arbitraje.

4. PARTICIPACIÓN EN EVENTOS:

- 4.1 Las inscripciones se enviarán a patinajeartistico.inscripcion@fcpatinaje.org, en el formato publicado en la web 30 días antes de los diferentes eventos junto con el justificante de ingreso. Una vez cerrado el plazo, este correo queda bloqueado y no acepta inscripciones. Los fallos de escritura cometidos por los clubes no se corregirán, por lo que, se recomienda que revisen bien las inscripciones antes de enviarlas.

- 4.2 Para el Campeonato Autonómico deberán enviar inscripción con los clasificados en los Provinciales en un plazo máximo de 3 días después de su Provincial. De no hacerlo, quedarán fuera del evento.**
- 4.3** Cualquier baja deberá ser informada al Comité de Clubes con el justificante médico si lo hubiera. **Una vez publicado el programa definitivo, cualquier baja, si no hay justificante médico, podría tener una penalización económica.**
- 4.4 Para la inscripción a los diferentes Campeonatos de España se deberá informar al Comité Nacional en un plazo de tres días una vez finalizado el Campeonato Autonómico. De no tener noticias, el patinador quedará fuera de su Campeonato Nacional, pasando al segundo clasificado si tuviera los mínimos para participar.**
- 4.5** Existirá la obligación de presentar (Excel), con la documentación acreditativa de las licencias de los deportistas, delegados y entrenadores en la mesa de cálculo al principio del evento. Se mantiene para la temporada 2023 el que los entrenadores puedan obrar además como delegados para la firma de actas, siempre que hayan tramitado su ficha como tal. No obstante, para el resto de las circunstancias el club deberá tener otro delegado a parte del entrenador.
- 4.6** Las actas de los eventos federados se publicarán en la web de la F.C.P.
- 4.7** Durante los campeonatos o pruebas sólo podrán estar a pie de pista, junto a los deportistas, un máximo de DOS técnicos que hayan sido inscritos previamente. Estos serán los únicos que podrán dirigirse a sus respectivos patinadores durante un entrenamiento oficial siempre y cuando tengan la titulación requerida por esta Federación. Los delegados no tienen esta potestad. Durante la ejecución de un programa técnico hay normativas directas de la R.F.E.P. acerca de cuándo y cómo los deportistas pueden ser orientados.
- 4.8** Los responsables de los clubes (delegados y directivos), se encargarán del adecuado comportamiento de sus patinadores durante el desarrollo de los eventos y cuidarán de que los técnicos se abstengan de dirigirse a ningún miembro del Comité de Jueces y Calculadores, respetando las normativas establecidas o que se puedan establecer en cada competición. En ningún momento durante el evento se podrán dirigir al juez de mesa para ver las clasificaciones. Para ello, deberán esperar a la finalización del mismo y siempre y cuando tengan autorización de un miembro federativo.
- 4.9** Las músicas han de enviarse al club organizador (10 días antes). Esto no exime de llevarlas en un pen drive a mesa.
- 4.10 No está permitido grabar a pie de pista a ningún club o asistente.**
Todo comportamiento inadecuado se trasladará al Comité de Disciplina para su análisis e imposición de la sanción pertinente si procediera.
- 4.11** El coste para la inscripción de los diferentes eventos será el siguiente:

EVENTOS	LIBRE	SHOW
CAMPEONATO NIVELES DE INICIACIÓN	18,00 €	60€
NIVEL 9 REGIONAL	18,00 €	
NIVEL 10 AUTONÓMICO	22,00 €	

DELEGADOS:

Derechos:

- a) Recibir toda la información relacionada con el desarrollo del evento antes o después, nunca durante el mismo salvo cambios de última hora para el buen desarrollo del evento.
- b) Ser consultado para cualquier variación del programa establecido.
- c) Denunciar cualquier irregularidad que crea conveniente, en el transcurso del evento, a un miembro del Comité Federativo.
- d) Recibir información acerca de las clasificaciones totales una vez acabada la competición o prueba.
- e) Estar con sus patinadores/as durante la Apertura y la Clausura de las competiciones.
- f) En los Campeonatos, en caso de no estar conforme, deberán manifestar su protesta en el acta a la finalización del evento. Posteriormente deberán enviarlo por mail al Comité de Clubes y en un plazo máximo de 48 h. el cual será contestado en un plazo no superior a siete días desde la recepción de la misma. Así mismo, la F.C.P. tendrá la obligación de presentar dicha queja ante el Comité de Competición del Gobierno de Canarias.
- g) Para cualquier duda en cuanto a puntuaciones, podrán remitirla al Comité de jueces en un plazo de 48 horas.

Obligaciones:

- a) Deberán identificarse en la mesa antes de los diferentes eventos siempre y cuando estén en la hoja de inscripción junto con sus patinadores.
- b) Representar y atender a sus patinadores en el transcurso del evento, Siempre fuera del espacio reservado a pie de pista para los patinadores y entrenadores.
- c) Permanecer en el recinto por si la Federación requiere la presencia de los representantes de clubes para cualquier cambio del programa.
- d) Deben entregar el pendrive de música al responsable de megafonía 30 minutos antes de comenzar el evento.
- e) Comunicar rápidamente la baja de cualquier patinador/a de su club antes o durante el evento en la mesa de calculadores.
- f) Presentar el justificante de ingreso de sus deportistas al responsable federativo el día del evento antes de su comienzo.
- g) Orientar a sus patinadores en la apertura y la clausura, siguiendo las indicaciones del club organizador y federación.
- h) Cualquier tema que quiera exponer, sólo podrá hacerlo a los miembros del Comité designados por la F.C.P.
- i) No podrá dirigirse a ningún miembro del Jurado sin la autorización y presencia de un miembro del Comité y siempre para cuestiones generales.

PATINAJE LIBRE INDIVIDUAL

INSCRIPCIONES:

Podrán inscribirse en los Campeonatos de Niveles de Iniciación únicamente los patinadores que cumplan con el siguiente requisito:

- No haber competido en nivel Pre- Autonomico(N9) o Autonomico (N10).
- En la copa de Canarias se inscribirán las 3 primeras clasificadas del ranking de cada categoría y por cada 3 participantes más habrá una plaza extra.
- Para las inscripciones en los diferentes niveles de competición del año 2023 será vinculante el recorrido deportivo de las patinadoras y patinadores, en las temporadas anteriores, por lo que a continuación exponemos una tabla indicativa en la que deben competir los y las participantes en función del último nivel de prueba presentado. Los entrenadores pueden presentar sus deportistas en niveles superiores, pero nunca inferiores a los que aparecen en la tabla.

Prueba presentada	2023
D	L3
C	L4
B	L5
A	L6
Certificado	L8

NIVELES DE INICIACIÓN:

Los niveles serán del 1 al 8 tal como detallamos a continuación:

NIVEL L1 – (Duración 2 min).

1.	Ocho progresivos hacia delante.
2.	Ángel Adelante.
3.	1 salto de media rotación en 2 pies.
4.	Patada de la Luna.
5.	Cañón en línea recta.

1. **Progresivo hacia adelante:** Se debe comenzar desde una posición estacionaria, debe demostrarse las habilidades del patinaje, flexión y empuje con ambos pies, manteniendo una buena posición. En las categorías Pre-benjamín y Benjamín se valorará un inicio al progresivo.
2. **Ángel adelante:** La figura debe realizarse sin filo, realizando una línea recta en el largo de la pista. La pierna libre debe estar completamente estirada y a la altura de la cadera o por arriba. La velocidad debe ser constante a lo largo de la figura.
3. **Salto de media rotación a dos pies:** Se puede comenzar adelante o atrás. El salto debe ejecutarse en movimiento, realizando un despegue y recepción del salto a dos pies.
4. **Patada de la Luna:** La pierna libre debe realizar una trayectoria desde atrás hacia delante empleando el freno en el despegue para ejecutar un salto sin rotación.
5. **Cañón en línea recta:** La figura del cañón debe ser presentada en línea recta sin filo en el lado largo de la pista. La entrada debe realizarse sobre un solo pie, la salida puede estar asistida por ambos pies.

NIVEL L2 – (Duración 2 min).

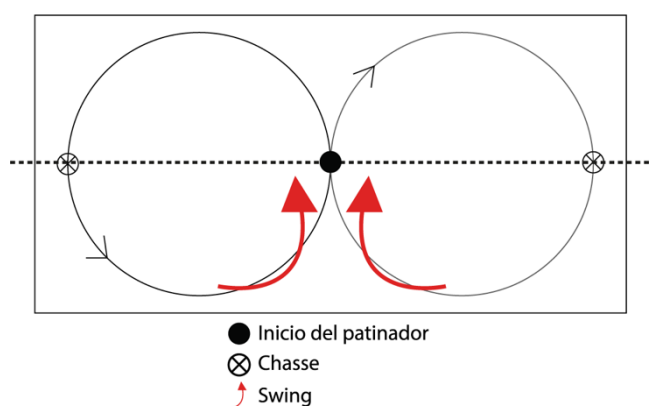
1.	Ocho progresivos hacia atrás.
2.	Waltz Jump con entrada libre.
3.	Pirqueta Upright de 2 pies con al menos 3 vueltas y con salida.
4.	Posición Forward o Biellman en línea recta.
5.	Ángel – Cañón en diagonal.

1. **Ocho progresivo hacia atrás:** Se debe comenzar desde una posición estacionaria y debe demostrarse las habilidades del patinaje, flexión y empuje con ambos pies, manteniendo una buena posición, con velocidad constante, limpieza y profundidad en los filos.
2. **Waltz Jump con entrada libre:** Salto de media rotación. Debe ejecutarse con velocidad constante e identificarse claramente el despegue, el salto y el aterrizaje.
3. **Pirqueta de dos pies:** Debe ejecutarse al menos 3 vueltas desde un único impulso y es obligatorio realizar una salida al finalizar el elemento.
4. **Posición Camel Forward o Biellman en línea recta:** Figura sin filo que debe ocupar $\frac{3}{4}$ partes del lado largo de la pista.
5. **Ángel- Cañón en diagonal:** Se debe realizar el cambio de figura justo en la mitad del recorrido, coincidiendo éste con el centro de la pista de manera controlada sin apoyo de la pierna libre, sin perder la estabilidad y manteniendo una velocidad constante.

NIVEL L3 – (Duración 2 min).

1.	Ocho con Chassé y Swing.
2.	Waltz Jump con entrada en exterior atrás.
3.	Salchow o Toe Loop.
4.	Águila horario o antihorario.
5.	Pirueta Upright interior atrás con entrada obligatoria.
6.	Body Movement en serpentina adelante.

- 1. Ocho con Chassé y Swing:** El elemento se comenzará de posición estacionaria en el centro de la pista. Se comenzará con un ocho hacia delante realizando un Chassé en cada uno de los lados cortos de la pista un Swing en el centro de pista (en la intersección entre el lado corto y largo de la pista).



- 2. Waltz Jump con entrada en exterior atrás:** Salto de media rotación. Debe ejecutarse con filo en su entrada, velocidad constante, despegue, altura y aterrizaje del elemento.
- 3. Salchow o Toe Loop:** El patinador puede decidir si realizar un Salchow o un Toe Loop.
- Salchow: para que se considere una correcta ejecución del salto, la asistencia del freno en la entrada debe ser como máximo de $\frac{1}{4}$ rotación.
 - Toe Loop: Se considerará una mala ejecución cuando el giro del freno es de más de $\frac{1}{4}$ mientras el pie que patina está en el suelo y el cuerpo está girado más de un cuarto de vuelta con el brazo izquierdo abierto.
- 4. Águila horario o antihorario:** Se debe trazar un arco que ocupe el eje corto de la pista.
- 5. Pirueta Upright alta interior atrás con entrada:** Se debe realizar un mínimo 3 vueltas. No se permiten variaciones difíciles de la posición básica Upright.
- 6. Body Movement en serpentina adelante:** Durante la ejecución en serpentina se debe presentar **mínimo 2** Body Movement diferentes que pueden ser de MID, HIGH o LOW SPACE.

NIVEL L4 – (Duración 2´30 min).

1.	Toe Loop.
2.	Salchow.
3.	Combo Jump Patada de la Luna-Waltz-Toe Loop
4.	Body Movement en serpentina atrás.
5.	Pirqueta Upright exterior con entrada libre.
6.	Secuencia de pasos.

- 1. Toe Loop:** Tener en cuenta lo explicado en el nivel III.
- 2. Salchow:** Tener en cuenta lo explicado en el nivel III.
***Aclaración: Uno de los dos saltos debe ser presentado con una entrada difícil o con una posición difícil en el aire.**
- 3. Combo Jump Patada de la Luna-Waltz-Toe Loop:** El combinado debe presentarse con velocidad constante durante su ejecución. Cada salto debe ejecutarse correctamente, tal y como se ha descrito en los niveles anteriores.
- 4. Body Movement en serpentina atrás:** Se debe realizar una secuencia de **mínimo** 2 Body Movement diferentes hacia atrás que pueden ser de MID, HIGH o LOW SPACE.
- 5. Pirqueta Upright exterior atrás con entrada libre:** Se debe realizar un mínimo 3 vueltas. No se permiten variaciones difíciles de la posición básica Upright.
- 6. Secuencia de paso:** Debe contener 1 Chassé, 1 tres con cada pie, 2 Mohawk y 1 Swing.

NIVEL L5 – (Duración 2´30 min).

1.	Flip.
2.	Jump: Thoren o Loop
3.	Salchow-Toe Loop// Toe Loop-Toe Loop.
4.	Tres vueltas de Vals con pie izquierdo.
5.	Combo Spin Upright.
6.	Secuencia de pasos.

- 1. Flip:** Se tendrá en cuenta la velocidad, altura y desplazamiento.
- 2. Jump:**
 - **Thoren:** Con la pierna derecha patinando en filo exterior atrás, pero prácticamente plano, se realiza un salto en dirección antihoraria, para realizar la salida con la pierna izquierda en filo interior atrás. Se tendrá en cuenta la velocidad, altura y desplazamiento.
 - **Loop:** No se permite la asistencia del freno en la entrada.
- 3. Salchow-Toe Loop// Toe Loop- Toe Loop:** Se debe elegir entre uno de los dos combinados. El ritmo del combinado ha ser constante. El aterrizaje de un salto será la entrada de siguiente. Se valorará negativamente que se corrija la posición para ejecutar el segundo salto.

4. **Tres vueltas de Vals con pie izquierdo:** Deben realizarse 3 vueltas de Vals (3 “treses”) con el pie izquierdo. La pierna libre debe estar controlada en todo momento. Los treses no pueden ser saltados.
5. **Combo Spin Upright con entrada obligatoria:** Se pueden realizar piruetas Upright exterior atrás- interior atrás o viceversa. La entrada debe realizarse sobre un solo pie y debe ser controlada sin tirones o paradas.
6. **Secuencia de pasos:** 1 Bracket con cada pie, 1 Chotaw con cada pie y 3 Body Movement diferentes (Low, Mid y High).

NIVEL L6 - (Duración 2´30 min).

1.	Loop.
2.	Thoren.
3.	Combo Jump de tres saltos diferentes (obligatorio el Flip).
4.	Pirqueta Upright adelante exterior con o sin entrada.
5.	Secuencia de Travelling.
6.	Tres vueltas de Vals con pie derecho.

1. **Loop:** No se permite la asistencia del freno en la entrada.
2. **Thoren:** Con la pierna derecha patinando en filo exterior atrás, pero prácticamente plano, se realiza un salto en dirección antihoria, para realizar la salida con la pierna izquierda en filo interior atrás .Se tendrá en cuenta la velocidad, altura y desplazamiento.
3. **Combo Jump de tres saltos diferentes (obligatorio el Flip):** El combinado debe presentarse con velocidad y ritmo constante durante su ejecución. Cada salto debe ejecutarse correctamente, tal y como se ha descrito en los niveles anteriores. El aterrizaje de un salto será la entrada del siguiente sin corregir la posición y el desplazamiento. Es obligatorio presentar un Flip en el combinado.
4. **Pirqueta Upright adelante exterior con o sin entrada:** Se debe realizar un mínimo de 3 vueltas. No se permiten variaciones difíciles de la posición básica Upright.
5. **Secuencia de Travelling:** debe presentarse 1 Travelling con cada pie, de al menos 4 giros consecutivos y pudiendo ser en diferente o mismo sentido. Entre ambos Travelling pueden añadirse 3 pasos de conexión.
6. **Tres vueltas de Vals con pie derecho:** Deben realizarse 3 vueltas de Vals (3 “treses”) con el pie derecho. La pierna libre debe estar controlada en todo momento. Los treses no pueden ser saltados.

NIVEL L7 - (Duración 2'30 min).

1.	8 Jumps.
2.	Combinado Combo Jump de cuatro saltos.
3.	Combo Spin de tres posiciones con entrada obligatoria.
4.	Secuencia de pasos Nivel Base.

- 1. Ocho Jumps de una rotación.** . En todo el disco incluyendo el combinado se pueden realizar 8 saltos de 1 rotación. Obligatoriamente uno debe ser un lutz. No se puede presentar el mismo salto más de 2 veces. Si es presentado 2 veces una de ellas debe ser combinado.

***Aclaraciones:**

- **Lutz:** Salto con entrada en filo exterior atrás. En el momento de apoyo del freno para alcanzar la altura del salto, la cadera no puede estar en interior, en ese caso, será llamado como un Flip.
- **Un salto se debe presentar con entrada difícil:** Se podrá elegir cualquier salto de una rotación y realizarlo con una entrada inesperada, ya sea con una transición o con algún movimiento corporal que comprometa el equilibrio.

- 2. Combo Jump de cuatro saltos:** En este combinado como máximo se pueden hacer dos saltos iguales. El resto de los saltos deben ser diferentes y el Thoren no se puede utilizar como último salto del combinado. Como se ha comentado en los niveles anteriores se tendrá en cuenta que la salida de un salto sea la entrada del siguiente sin modificaciones del cuerpo, así como el ritmo y el desplazamiento.

- 3. Combo Spin Upright de tres posiciones con entrada obligatoria:** Combinado de piruetas de 3 posiciones, se permiten posiciones upright y **sit**, con un mínimo de 2 vueltas por cada posición. La centrada de la primera pirueta debe realizarse sobre 1 pie. Se permiten variaciones difíciles.

- 4. Secuencia de pasos Nivel Base:** Debe ser ejecutada de acuerdo con la música del disco. Se debe empezar en el lado corto de la pista y se termina en el lado corto opuesto, dibujando un patrón libre, cubriendo $\frac{3}{4}$ partes de la pista.

NIVEL L8 - (Duración 2'30 min).

1.	Axel.
2.	2 Combo Jump.
3.	Solo Spin Sit o Camel.
4.	Combo Spin.
5.	Secuencia de pasos Nivel 1.

5. **Axel:** Salto de 1 rotación y media. Los Axel en cuya entrada se fuerza demasiado el filo exterior girando la pierna de base más de $\frac{1}{4}$ se le valorará con falta de vuelta.
6. **Combo Jump:** se deben presentar 2 combinados de 2 a 5 saltos, deben ser diferentes. El Axel puede estar dentro de uno de los combinados. No se puede presentar el mismo salto más de 2 veces.
7. **Solo Spin Sit o Camel:** Debe presentarse una pirueta Sit o Camel con o sin Travelling en su entada y mínimo 3 vueltas. Se empezará a contar las vueltas una vez hayan alcanzado la posición correcta.
8. **Combo spin:** Debe incluir una Sit o una Camel. Se admiten variaciones difíciles. La pirueta combinada debe ejecutarse con un mínimo de 2 posiciones y máximo 3. Si hay cambio de pie debe ejecutarse con un solo impulso y sin un notable desplazamiento.
9. **Secuencia de pasos Nivel 1:** Se tendrá en cuenta lo descrito en el reglamento de la World Skate.

NIVEL PRE-AUTONÓMICO:

NIVEL L9.

Los patinadores de las categorías correspondiente a este nivel deberán presentar un programa largo regulado por el reglamento de la World Skate.

Categorías

- Junior y Senior femenino	desde 4:15 hasta 4:30 minutos.
- Junior y Senior masculino	4:30 minutos +/- 10 segundos.
- Juvenil	4:00 minutos +/- 10 segundos
- Cadete	3:30 minutos +/- 10 segundos.
- Infantil	3:15 minutos +/- 10 segundos.
- Alevín	2:45 minutos +/- 10 segundos.
- Benjamín	2:30 minutos +/- 10 segundos.

NIVEL AUTONÓMICO

NIVEL L10.

Los patinadores de las categorías correspondiente a este nivel deberán presentar un Programa Corto y un Programa Largo regulado por el reglamento de la World Skate, a excepción de las categorías Benjamín y Alevín que realizarán un único Programa Largo bajo la normativa de la World Skate.

Obligaciones:

- Todos los discos deben estar coreografiados e interpretados en concordancia con la música seleccionada.
- Transiciones con variedad, calidad, fluidez y dificultad.
- Los discos podrán tener la duración descrita en cada nivel +/-10 segundos.
- Los Niveles Pre- Autonomico L9 y Autonomico L10 deben presentar el Planned Program.

VESTUARIO:

El vestuario se rige bajo la normativa del reglamento de World Skate en los niveles 9 y 10. Para el resto de los niveles, se permiten piedras decorativas y cristales sin limitación de tamaño debidamente pegadas o cosidas, pero no se permiten el resto de las restricciones descritas en el reglamento de la Word Skate que penalizadas.

PATINAJE ARTÍSTICO EN LINEA - PAL

NIVELES DE INICIACIÓN:

NIVEL P1 - (Duración 2'30 min).

1.	Ocho con Mohawks.
2.	Figura de equilibrio en línea recta, Angel.
3.	Waltz Jumps.
4.	Upright Spin de dos pies.
5.	Secuencia de filos adelante y atrás.

1. **Ocho con Mohawks.** El patinador deberá realizar dos semicírculos demostrando el cruce hacia adelante y el cruce hacia detrás, que ocupen toda la superficie de la pista. Deberán mantener una posición del cuerpo correcta, (cuerpo erguido, sin movimientos bruscos de brazos, pies o espalda). Deberán impulsarse en cada paso utilizando los filos correctos. Los Mohawks se realizarán en el centro de los dos extremos la parte corta de la pista.
2. **Figura de equilibrio en línea recta, Ángel.** Debe realizarse en el eje longitudinal de la pista y que abarque $\frac{3}{4}$ partes de la línea.
3. **Waltz Jump (salto del tres) con entrada Mohawk o Choctaw.** Salto de media rotación entrando tipo Axel (adelante exterior y aterrizando en atrás exterior). Se valorará la velocidad de entrada, altura y desplazamiento.
4. **Upright Spin de dos pies.** Al menos 3 vueltas continuas y centradas sobre el eje, sin desplazamientos ni parones. Deberá contener la salida a un pie impulsada en atrás exterior.

5. **Secuencia de filos adelante y atrás.** A lo largo del eje longitudinal de la pista. Mitad de pista filos hacia delante de exterior a exterior y de interior a interior. Deben realizarse en concordancia con la música pudiéndose valerse de un Swing, de un Mohawk o Choctaw, o un tres (vuelta de Vals).

NIVEL P2 - (Duración 2'30 min).

1.	Combinado Salchow + Toe Loop.
2.	Flip.
3.	Loop.
4.	Vueltas de Vals.
5.	Uprithg Spin.
6.	Figuras de serpentina.

- 1. Combinado de saltos: Salchow + Toe Loop.** No se permitirá una anticipación del giro del patín del suelo o el que pica, superior a $\frac{1}{4}$ de vuelta. De lo contrario será considerado "Downgraded" y la prueba será considera suspendida. La entrada de cada salto debe ser la correcta. Se valorará la velocidad, altura y desplazamiento. Se permitirá la asistencia de la punta (freno), en el aterrizaje de ambos saltos.
- 2. Flip.** No se permitirá una anticipación del giro del patín del suelo superior a $\frac{1}{4}$ de vuelta. De lo contrario será considerado "Downgraded" y la prueba será considera suspendida. La entrada del salto debe ser la correcta. Se valorará la velocidad, altura y desplazamiento. Se permitirá la asistencia de la punta (freno), en el aterrizaje de ambos saltos.
- 3. Loop.** No se permitirá una anticipación del salto superior a $\frac{1}{4}$ de vuelta. De lo contrario será considerado "Downgraded" y la prueba será considera suspendida. La entrada del salto debe ejecutarse sobre dos pies y deben estar en el filo atrás exterior. Se valorará la velocidad, altura y desplazamiento.
Se permitirá la asistencia de la punta (freno), en el despegue y en el aterrizaje.
- 4. Secuencia de Vueltas de Vals, (con ambos pies).** Mínimo 3 vueltas máximo 5 hacia ambos lados derecho e izquierdo. Deben estar en concordancia del ritmo de la música, siendo esta una de las partes del programa de mayor carga interpretativa.
- 5. Upright Spin.** Pirueta de un pie con 3 rotaciones. La pirueta debe ser reconocida. Obligatoriamente debe contener una salida a un pie en exterior atrás.
- 6. Secuencia coreográfica de figuras en serpentina.** Deberá haber un cambio de filo siendo opcional el cambio de pie. Con al menos dos curvas diferenciadas de al menos el 50% del ancho de la pista. En las figuras de equilibrio, la rodilla debe estar más alta de la línea de la cadera y cada figura se mantendrá al menos durante 3 segundos. Se podrá añadir una posición de equilibrio adicional coreográfica (Spread Eagle/Águila, o Ina Bauer), pero siempre que se hayan ejecutado primero las dos posiciones anteriormente mencionadas.

NIVEL P3 - (Duración 2´30 min).

1.	Axel Simple.
2.	Combinado Loop+Loop.
3.	Lutz.
4.	Sit Spin o Camel Spin.
5.	Upright Spin con cambio de pie.
6.	Secuencia de pasos.
7.	Secuencia Coreográfica.

- 1. Axel simple.** Se valorará velocidad, altura y desplazamiento. La entrada del salto debe ser la correcta.
- 2. Combinación Loop+Loop.** El primero de ellos podrá ser entrado a dos pies. El segundo deberá realizarse directamente a un pie y aprovechando el apoyo del freno en la caída del primero.
- 3. Lutz.** Es obligatoria que la picada sea totalmente en exterior y no hay cambios de filo antes del despegue. Se valorará la velocidad, altura y desplazamiento.
- 4. Sit Spin o Camel Spin (a elegir).**
 - **Sit Spin:** La entrada es libre. Deberán realizarse dos rotaciones en la posición correcta. La cadera deberá estar a la misma altura o más baja que la rodilla de la pierna portante, de lo contrario será valorada como “No Spin”. La subida es obligatoria sobre un pie. Las rotaciones podrán contar con la asistencia de la punta del patín.
 - **Camel Spin:** La entrada es libre. Obligatorio dos vueltas en la posición correcta. La pierna libre deberá estar a la misma altura o más alta que la cadera portante y paralela al suelo, de lo contrario será considerada una “no Spin”. Las rotaciones podrán contar con la asistencia de la punta del patín.
- 5. Upright Spin con cambio de pie.** Las dos piruetas deben realizarse en posición básica. Deberán realizar un mínimo de dos rotaciones con cada pie. Las rotaciones podrán contar con la asistencia de la punta del patín.
- 6. Secuencia de pasos.** Deberá incluir como mínimo 5 giros a un pie y al menos tres de ellos deben ser diferentes, pudiendo ser; Bracket, Rocker, Counter, Bucle y Travelling. El tres no será considerado un giro. Deberán realizarse con filos de entrada y salida, claros y profundos.
- 7. Secuencia Coreográfica.** Debe realizarse en un momento de intensidad musical y coreográfica. Se compondrá de los siguientes elementos:
 - Al menos dos figuras de suelo, una con cada pie y/o cambio de filo, aguantadas 3 segundos. Una de ellas debe ser una figura a un pie con la pierna libre al menos a la altura de la cadera.
 - Un brinco creativo con un máximo de ½ rotación y que no sea un salto reconocido. La entrada y salida deben realizarse según el carácter de la música. Para conectar los tres elementos se pueden realizar todo tipo de pasos de enlace.

NIVEL AUTONÓMICO:

NIVEL P4.

Los patinadores de las categorías correspondiente a este nivel deberán presentar un Programa Corto y un Programa Largo regulado por el reglamento de la World Skate, a excepción de las categorías Benjamín, Alevín e Infantil que realizarán un único Programa Largo bajo la normativa de la World Skate.

CAMPEONATOS - PAL

- Competirán en la Liga Insular.
- El entrenador puede decidir a qué nivel inscribir a sus patinadores.
- En la temporada siguiente deben competir en el nivel consecutivo.
- El nivel 4 tendrá también el Campeonato Autonómico, clasificatorio para el Campeonato de España.
- Para poder entrar en el ranking debe participar en 2 competiciones oficiales.
- En los niveles 1, 2 Y 3 se unirán las Categorías Cadete - Juvenil y Junior - Senior.
- Hasta nivel 3 competirán sin distinción de género.
- En el Nivel P4 deben presentar el Planned Program.
- El Nivel P4 será puntuado por Rollart.

VESTUARIO:

El vestuario se rige bajo la normativa del reglamento de World Skate para el nivel 4. Para el resto de los niveles, se permiten piedras decorativas y cristales sin limitación de tamaño debidamente pegadas o cosidas, pero no se permiten el resto de las restricciones descritas en el reglamento de la World Skate que penalizadas.

PRUEBAS DE NIVEL

En la nueva temporada 2023 se ha suprimido del calendario las Pruebas de Niveles para la obtención de los mismos, puesto que la superación o no del nivel, no era un resultado vinculante para la participación de los patinadores a niveles diferentes en los Campeonatos de Niveles de Pruebas.

Con el fin de que los patinadores y patinadores promocionen sin necesidad de pasar por todos los niveles a lo largo de la vida deportiva, los técnicos/as podrán inscribir a cada patinador al nivel que consideren adecuado para su rendimiento deportivo, basándose en la lealtad de competición y siendo realistas con las capacidades y posibilidades de los deportistas. El nivel 5 también se rige por esta norma, pero si el deportista compite en el nivel 5 y no alcanza los mínimos exigidos en dos competiciones consecutivas descenderá a un nivel inferior.

Categoría	Programa	Puntos totales (mínimo)
Benjamín	Largo	12
Alevín	Largo	11
Infantil	Corto	10
Cadete	Corto	12
Juvenil	Corto	13
Junior	Corto	14
Senior	Corto	14

PAREJAS ARTISTICO – PA.

NIVELES DE INICIACIÓN:

Nivel PA1. Duración 2'15" +5".

1.	Ocho con progresivos adelante y atrás.
2.	Waltz Jump simétrico.
3.	Uprith Spin de 2 pies Simétrica. Mínimo 2 vueltas.
4.	Catorce.
5.	Patada a la Luna simétrica.
6.	Ángel cogidos en serpentina.

1. **Ocho con progresivos adelante y atrás.** En caso de que los cruces no sean completos por cualquiera de los patinadores se considerará fallo completo.
2. **Waltz Jump simétrico.** No debe haber freno ni a la entrada ni a la salida del salto, tampoco por parte del hombre.
3. **Uprith Spin de 2 pies Simétrica.** Mínimo 2 vueltas. No puede haber más de medio metro de distancia entre los patinadores.
4. **Catorce:** Figura de suelo con la chica en el filo interior adelante.
5. **Patada a la Luna simétrica.** La correcta ejecución de este elemento se ajustará a lo dispuesto en el reglamento de libre.
6. **Ángel cogidos en serpentina.** La correcta ejecución de este elemento se ajustará a lo dispuesto en el reglamento de libre.

Nivel PA2. Duración 2'15" +5".

1.	Toe Loop Simétrico.
2.	Ángel Hacia atrás agarrados con Cambio de filo.
3.	Upright interior atrás simétrica con entrada libre.

4.	Salchow Lanzado. No debe haber freno ni a la entrada ni a la salida del salto, tampoco por parte del hombre, además, la correcta ejecución de este elemento se ajustará a lo dispuesto en el reglamento de libre.
5.	Piruetas opuestas cara a cara upright atrás interior con entrada.
6.	Ángel Canadiense.
7.	Secuencia de pasos Nivel Base.

1. **Toe Loop Simétrico.** La correcta ejecución de este elemento se ajustará a lo dispuesto en el reglamento de libre.
2. **Ángel Hacia atrás agarrados con Cambio de filo.** La correcta ejecución de este elemento se ajustará a lo dispuesto en el reglamento de libre.
3. **Upright interior atrás simétrica con entrada libre.** No puede haber más de medio metro de distancia entre los patinadores.
4. **Salchow Lanzado.** No debe haber freno ni a la entrada ni a la salida del salto, tampoco por parte del hombre, además, la correcta ejecución de este elemento se ajustará a lo dispuesto en el reglamento de libre.
5. **Piruetas opuestas cara a cara Upright atrás interior con entrada.** No puede haber más de medio metro de distancia entre los patinadores.
6. **Ángel Canadiense.** Para la correcta ejecución de este elemento debe apreciarse una correcta postura del hombre con flexión de rodillas y pivote del freno, por su parte, la chica debe estar en correcta posición de ángel sin titubeos de la pierna libre y los brazos de hombre y mujer deben estar extendidos.
7. **Secuencia de pasos Nivel base.** Se tendrá en cuenta lo descrito en la World Skate.

Nivel PA3. Duración 2'15" +10".

1.	Loop simétrico.
2.	Upright exterior atrás simétrica con entrada.
3.	Media espiral exterior atrás.
4.	Figura de Altura (desde infantil en adelante) con entrada Flip o Axel.
5.	Loop Lanzado.
6.	Piruetas opuestas cara a cara exterior atrás.
7.	Secuencia de pasos máximo Nivel 1

1. **Loop simétrico.** La correcta ejecución de este elemento se ajustará a lo dispuesto en el reglamento de libre.
2. **Upright exterior atrás simétrica con entrada.** No puede haber más de medio metro de distancia entre los patinadores.
3. **Media espiral exterior atrás.** Para la correcta ejecución de este elemento debe apreciarse una correcta postura del hombre con flexión de rodillas y pivote del freno y los brazos de hombre y mujer deben estar extendidos.
4. **Figura de Altura (desde infantil en adelante) con entrada Flip o Axel.** Para la elevación no se podrán emplear los frenos por parte del chico, ni apoyarse a la chica en su cuerpo para ayudarse.
5. **Loop Lanzado.** La correcta ejecución de este elemento se ajustará a lo dispuesto en el reglamento de libre. El chico no podrá usar frenos en el

lanzamiento. La caída del salto no debe realizarse a dos pies y los patinadores deben quedarse en posición cara a cara.

6. **Piruetas opuestas cara a cara exterior atrás con entrada.** No puede haber más de medio metro de distancia entre los patinadores.
7. **Secuencia de pasos máximo Nivel 1.** Se tendrá en cuenta lo descrito en la World Skate.

Nivel PA4. Duración 2'30" +5"

- **Hasta Infantil.**

1.	Axel simétrico.
2.	Piruetas de contacto en posición de Vals: Interior o exterior atrás.
3.	Espiral.
4.	Figura: Axel (2 vueltas) o Ciervo (3 vueltas).
5.	Twist Lutz Lanzado.
6.	Camel o Sit Simétrica con entrada.
7.	Secuencia de pasos Nivel 1.

1. **Axel simétrico.** La correcta ejecución de este elemento se ajustará a lo dispuesto en el reglamento de libre.
2. **Piruetas de contacto en posición de Vals Interior o exterior atrás.** No puede haber más de medio metro de distancia entre los patinadores.
3. **Espiral.** Para la correcta ejecución de este elemento deba apreciarse una correcta postura del hombre con flexión de rodillas y pivote del freno y los brazos de hombre y mujer deben estar extendidos. Se dará mayor valor a la figura cuanto más próxima al suelo esté la cabeza de la chica.
4. **Figura: Axel (2 vueltas) o ciervo (3 vueltas).** Para la elevación no se podrán emplear los frenos por parte del chico, ni apoyarse a la chica en su cuerpo para ayudarse.
5. **Twist Lutz Lanzado.** Debe apreciarse de forma clara el Split de la chica en el aire. Además, el chico no podrá asistirse del freno en el lanzamiento ni la chica podrá caer a dos pies el salto.
6. **Camel o Sit Simétrica con entrada.** No puede haber más de medio metro de distancia entre los patinadores.
7. **Secuencia de pasos Nivel 1.** Regulado por la WS.

- **Categoría Cadete -Juvenil- Junior y Senior.**

1.	Axel Simétrico.
2.	Piruetas Kilian Camel.
3.	Espiral.
4.	Figura de altura según el reglamento.
5.	Twist Lutz lanzado.
6.	Camel o Sit simétrica con entrada.
7.	Secuencia de pasos Nivel 1

1. **Axel Simétrico**. La correcta ejecución de este elemento se ajustará a lo dispuesto en el reglamento de libre.
2. **Pirqueta Kilian Camel**.



3. **Espiral**. Para la correcta ejecución de este elemento deba apreciarse una correcta postura del hombre con flexión de rodillas y pivote del freno y los brazos de hombre y mujer deben estar extendidos. Se dará mayor valor a la figura cuanto más próxima al suelo esté la cabeza de la chica.
4. **Figura de altura según el reglamento**. No puede ser media vertical.
5. **Twist Lutz lanzado**. Debe apreciarse de forma clara el Split de la chica en el aire. Además, el chico no podrá asistirse del freno en el lanzamiento ni la chica podrá caer a dos pies el salto.
6. **Camel o Sit simétrica con entrada**. No puede haber más de medio metro de distancia entre los patinadores.
7. **Secuencia de pasos Nivel 1**. Regulado por la World Skate.

NIVEL AUTONÓMICO:

Nivel PA5.

Los patinadores de las categorías correspondiente a este nivel deberán presentar un Programa Corto y un Programa Largo regulado por el reglamento de la World Skate, a excepción de las categorías Benjamín y Alevín que realizarán un único Programa Largo bajo la normativa de la World Skate.

PRUEBAS DE NIVEL.

En la nueva temporada 2023 se ha suprimido del calendario las Pruebas de Niveles para la obtención de los mismos, puesto que la superación o no del nivel, no era un resultado vinculante para la participación de los patinadores a niveles diferentes en los Campeonatos de Niveles de Pruebas.

Con el fin de que los patinadores y patinadores promocionen sin necesidad de pasar por todos los niveles a lo largo de la vida deportiva, los técnicos/as podrán inscribir a cada patinador al nivel que consideren adecuado para su rendimiento deportivo,

basándose en la lealtad de competición y siendo realistas con las capacidades y posibilidades de los deportistas. El nivel PA5 también se rige por esta norma, pero si el deportista compite en el nivel PA5 y no alcanza los mínimos exigidos en dos competiciones consecutivas descenderá a un nivel inferior.

Categoría	Programa	Puntos totales (mínimos).
Benjamín	Largo	12
Alevín	Largo	11
Infantil	Corto	10
Cadete	Corto	12
Juvenil	Corto	13
Junior	Corto	14
Senior	Corto	14

VESTUARIO:

El vestuario se rige bajo la normativa del reglamento de World Skate para el nivel 5. Para el resto de los niveles, se permiten piedras decorativas y cristales sin limitación de tamaño debidamente pegadas o cosidas, pero no se permiten el resto de las restricciones descritas en el reglamento de la World Skate que penalizadas.

SOLO DANCE

PRUEBAS DE NIVEL:

- En la modalidad de Solo Danza, se realizarán siempre los pasos de la chica.
- Para acceder a categoría autonómico los patinadores deberán aprobar un número determinado de danzas obligatorias, de conformidad con lo establecido en el presente reglamento y su categoría.

El número de danzas aprobado para acceder a nivel autonómico se guardará al patinador durante un máximo de dos temporadas.

Las danzas obligatorias para escoger libremente por los patinadores son las siguientes:

- NIVEL SD1: GLIDE WALTZ- (pág. 36 CEPA DANCE BOOK).
- NIVEL SD2: CITY BLUES- (pág.59 World Skate Dance Book 2023).
- NIVEL SD3: COUNTRY POLKA- (pág.7 Ceba Dance Book).
- NIVEL SD4: CANASTA TANGO- (pág.44 World Skate Dance Book 2023).
- NIVEL SD5: DENVER SUFFLE- (pág. 73 World Skate Dance Book 2023).
- NIVEL SD6: OLIMPIC FOXTROT- (pág.202 World Skate Dance Book 2023).

A este respecto, cada patinador deberá aprobar, en función de su categoría, un número mínimo de estas danzas para obtener el nivel autonómico. El número de danzas a aprobar es el siguiente:

CATEGORIA BENJAMÍN: aprobar una danza obligatoria.

CATEGORIA ALEVÍN: aprobar dos danzas obligatorias.

CATEGORIA CADETE: aprobar con la Style danza.

CATEGORIA JUVENIL: aprobar con la Style danza.

CATEGORIA JUNIOR-SENIOR: aprobar con la Style danza.

Para poder aprobar cada danza se exigirá realizar al menos una vez cada “KEY POINT” al finalizar las dos vueltas para ser considerada dicha danza como aprobada.

Los “KEY POINT” de cada danza aparecen detallados en el World Skate dance Book a excepción del Glide Waltz y el Country Polka, para los cuales se han redactado y se detallan a continuación.

En el nuevo sistema tipo “Rollart” los Key Point otorgan Levels que a su vez estarán baremados en relación a “QUOES”.

- **NIVEL SD1: GLIDE WALTZ- pág. 36 CEPA DANCE BOOK.**
 - Pasos 2 y 3: el paso 2 deberá incorporar la correcta ejecución del Chassé y paso 3 deberá marcar con claridad el filo exterior durante los tres tiempos de duración del paso.
CHASSE: patín libre paralelo y pegado al patín portante, elevado la altura de media ruedas (3 cm aproximadamente). El pie portante deberá definir un claro filo interior. Para finalizar el Chassé el patín libre deberá apoyar a la misma altura del patín portante.
 - Paso 4: deberá marcar con claridad el filo interior durante los tres tiempos de duración del paso.
 - Paso 8: deberá marcar con claridad el filo interior durante los tres tiempos que dura el paso.
Paso 10 y 11: el paso 10 deberá incorporar la correcta ejecución del Chassé y paso 11 deberá marcar con claridad el filo exterior durante los tres tiempos de duración del paso.

- **NIVEL SD3: COUNTRY POLKA- pág.7 Ceba Dance Book.**
- Paso 3 y 4: el paso 3 deberá marcar con claridad el filo exterior durante dos tiempos y el paso 4 correcta ejecución del cruzado por detrás.
- CRUZADO POR DETRÁS: cruce de la pierna por detrás sucedido del estiramiento inmediato de la pierna libre delante.
- Pasos 7 y 8: el paso 7 deberá marcar con claridad el filo exterior durante dos tiempos y el paso 8 correcta ejecución del cruzado por detrás.
Paso 9: deberá tener una duración total de 6 tiempos. Durante los dos primeros tiempos la pierna libre pasará adelante y se ejecutará un correcto tocado externo durante el tiempo 2. En el tercer tiempo la pierna libre comenzará a pasar atrás para ejecutar un cambio de filo (de exterior a interior) durante el tiempo 4, mientras la pierna libre se encuentra al lado del pie portante. La pierna libre continúa su recorrido de balance atrás para ejecutar el tocado interno durante el tiempo 5. Durante el tiempo 6 la pierna libre se recupera para marcar la posición “end”.
 - TOCADO EXTERNO: la rueda delantera externa del patín derecho tocará la superficie de patinaje frente al pie portante que mantendrá el filo exterior.
 - TOCADO INTERNO: la rueda delantera interna del patín derecho tocará la superficie de patinaje tras el pie portante que mantendrá el filo interior.
 - END: patín libre paralelo y pegado al patín portante, elevado la altura de media ruedas (3 cm aproximadamente).
- Paso 11: correcta ejecución del progresivo.

CAMPEONATOS INICIACIÓN – SOLO DANCE.

- Competirán en la Liga Insular.
- El entrenador podrá decidir a qué nivel presentar a sus patinadores.
- Para poder realizar un ranking debe haber al menos 3 deportistas por nivel.
- Si no hubiera suficientes participantes en los niveles se unirán categorías.

NIVEL AUTONÓMICO:

Los patinadores de las categorías correspondientes a este nivel deberán presentar las danzas indicadas y reguladas por el reglamento de la World Skate.

VESTUARIO:

El vestuario se rige bajo la normativa del reglamento de World Skate para el nivel 5.

Para el resto de los niveles, se permiten piedras decorativas y cristales sin limitación de tamaño debidamente pegadas o cosidas, pero no se permiten el resto de las restricciones descritas en el reglamento de la World Skate que penalizadas.

PAREJAS DANZA

PRUEBAS DE NIVEL:

Consiste en la realización de un test para pasar a Nivel Autónomo.

Las parejas competirán con un único programa en función de la categoría.

- CATEGORÍA BENJAMÍN: Danza obligatoria "City Blue".
- CATEGORÍA ALEVÍN E INFANTIL: Una de las danzas obligatorias marcadas por la World Skate para su categoría en la temporada vigente.
- CATEGORÍA CADETE, JUVENIL JUNIOR Y SENIOR: La Style dance correspondiente a la temporada vigente.

En aquellos casos, en los que ambos integrantes de la pareja dispongan del certificado en la modalidad solo danza, podrán acceder a categoría autónoma directamente

COMPETICIÓN:

Para competir existen 6 niveles. Los patinadores podrán participar en el nivel que su equipo técnico decida.

Competirán en la Liga del cabildo insular que será clasificatoria para el campeonato de Canarias. Únicamente se clasifican los tres primeros participantes de cada categoría.

- NIVEL PD1: GLIDE VALS- pág.36 CEPA Dance Book (mismo criterio Solo Danza).
- NIVEL PD2: CITY BLUES- pág.59 World Skate Dance Book 2023.
- NIVEL PD3: DENVER SUFFLE- pág. 74 World Skate Dance Book 2023.
- NIVEL PD4: CARLOS TANGO-pág. 46 World Skate Dance Book 2023.
- NIVEL PD5: SIESTA TANGO- pág.249 World Skate Dance Book 2023.
- NIVEL PD6: OLIMPIC FOXTROT- pág. 199 World Skate Dance Book 2023

COMPETICIONES NIVEL AUTÓNOMO:

1. Las categorías nacionales seguirán las normas de la Real Federación Española de Patinaje.
2. Podrán participar en los campeonatos de España aquellos patinadores del nivel autónomo que hayan logrado la primera clasificación en el campeonato de Canarias
3. El resto de los clasificados, (2º y 3º) podrán participar si existe plaza para ellos y el juez arbitro de la Competición Autónoma declara que tienen los mínimos necesarios para participar en el campeonato de España.

VESTUARIO:

El vestuario se rige bajo la normativa del reglamento de World Skate para el nivel 5. Para el resto de los niveles, se permiten piedras decorativas y cristales sin limitación de tamaño debidamente pegadas o cosidas, pero no se permiten el resto de las restricciones descritas en el reglamento de la World Skate que penalizadas.

BAILES GRUPALES DEBUTANTES Y GRUPO SHOW

Las normas aplicadas en cuanto a ejecución y desarrollo de esta modalidad son según el reglamento de la Real Federación Española de Patinaje. No se utilizarán competiciones de Grupo Show para superar esta prueba de ascenso, tendrán su prueba específica e individual.

COMPETICIÓN BAILES GRUPALES PARA DEBUTANTES:

Como iniciativa y para motivar tanto a los clubes como a los deportistas a iniciarse en esta modalidad, los diferentes comités de la FCP han creado una normativa provincial.

Edades:	No hay limitaciones.
Nº de participantes:	Mínimo 4 máximo 10.
Coreografía:	Libre. Tener en cuenta que deben expresar claramente la historia presentada previamente.
Obligaciones:	Presentar un mes antes la historia a representar junto con la inscripción.
Duración del disco:	3'30" minutos +/- 15 seg.
Vestuario:	Libre, siempre y cuando no ponga en riesgo la seguridad y la integridad del patinador.
Limitaciones:	Complementos móviles no más de un minuto dentro de la pista.

PARTICIPACIÓN CAMPEONATOS DE SHOW INICIACIÓN:

- Se organizará una sola convocatoria de este campeonato por temporada y tendrá carácter autonómico.
- Para que esta competición pueda ser convocada, la F.C.P. debe saber las intenciones de los clubes participantes antes de que de comienzo la nueva temporada. En ese caso, los clubes deberán realizar la inscripción de sus patinadores y facilitar todos los datos que la Federación estime oportuno para ello, antes de que finalice el mes de enero del año en curso.

- De haber más de (5) clubes inscritos, la federación convocará una fecha para la realización del campeonato y para el cual, uno de los clubes participantes deberá asumir la organización del mismo.
- De haber menos de tres (5) clubes inscritos, el campeonato se realizará junto a la convocatoria de la competición del patinaje individual que la Federación estime oportuna.
- Podrán participar patinadores de menos de doce (12) años.
- No será necesario que los patinadores hayan superado las pruebas de iniciación.
- No será necesario que los patinadores hayan superado la prueba de nivel de Show.

PRUEBAS DE NIVEL GRUPO SHOW

Duración: 2'30" ± 5".

1.	Ocho con progresivos adelante y atrás
2.	Travelling Sequence máximo Nivel 1.
3.	Footwork Sequence máximo Nivel 1.
4.	Figura con cambio de filo.
5.	Salto coreografiado.
6.	Brinco coreografiado.
7.	Spin de 3 vueltas.

1. **Ocho con progresivos adelante y atrás:** Integrando Mohawk como paso de enlace para cambiar la dirección. Deberá realizarse medio ocho continuo hacia delante y medio ocho continuo hacia atrás. Se comenzará el ejercicio en un extremo del eje longitudinal, se realizará el cambio de dirección con mohawk en el otro extremo del eje longitudinal y se terminará con un mohawk final en el extremo en el que se ha comenzado.
2. **Travelling séquense máximo Nivel 1:** Para superar el nivel debe confirmarse como mínimo nivel base.
3. **Footwork Sequence máximo Nivel 1:** Duración de 30 segundos. Para superar el nivel deberá confirmarse, al menos, un nivel base. Empezar desde parado en el lado largo de la pista.
Debe contener 3 Artistic Elements de grupos distintos:
 - Ina Bauer, Spread eagles, Hackenmond.
 - Stag Jump, Split Jump, Butterfly, Fly Camel.
 - Biellman, Inverted, Ring.
 - Charlotte, Illusion.
4. **Figura con cambio de filo:** La pierna libre mínimo debe estar a la altura de la cadera. Debe ser un filo claro y profundo.
5. **Salto coreografiado:** Movimiento que lleva consigo un giro o varios y que traslada el cuerpo entero y los patines fuera de la superficie de patinaje. El salto debe estar integrado en la coreografía.
6. **Brinco coreografiado:** El brinco se diferencia con el salto que este no tiene giro.
7. **Spin de 3 vueltas:** Cualquier pirueta contemplada en el reglamento de Libre. La pirueta debe estar coreografiada.

Durante la ejecución del programa se debe mostrar buenas habilidades del patinaje, porte y fluidez, además de una gran expresión corporal.

Todos aquellos bailes que no estén coreografiados o la música no vaya acorde a los movimientos del patinador estarán suspendidos.

- Se podrá repetir 1 integrativo al final de programa dentro del tiempo máximo de la música.
- Debe haber un cambio de ritmo en la música obligatoriamente.
- La música puede ser vocal.
- Maillot y maquillaje libre según reglamento de Show de la RFEP.

PARTICIPACIÓN CAMPEONATOS DE SHOW NACIONAL:

- Para que un club canario pueda participar en este campeonato deberá haberlo hecho previamente en el autonómico, obtenido la clasificación necesaria y haber superado el baremo de puntuación establecido.
- Se deberá tener en cuenta toda la normativa del reglamento de la RFEP.
- Todos los patinadores que integren el grupo deberán superar la edad mínima de 12 años. (Ver reglamento RFEP en la web www.fep.es).

Todos los patinadores que integren el grupo deberán tener superado la prueba de nivel especial de Grupos Show.

VESTUARIO

El vestuario se rige bajo la normativa del reglamento de World Skate.

Para las pruebas es obligatorio participar con el mallot oficial del Club.

COMPETICIONES NACIONALES E INTERNACIONALES

Los clubes que participen en competiciones realizadas fuera de nuestra comunidad deberán informar a la FCP de las fechas de participación, así como de los resultados y enviar foto del evento para su publicación.

MÚSICAS

Las músicas para los discos obligatorios y programa libre podrán ser cantadas igual que en la prueba de Grupo Show.

Todas las músicas de los discos de las categorías de iniciación tendrán un margen de tiempo permitido de (+/- de 0 a 10" segundos).

Las músicas para los eventos deben ser enviadas vía mail al club organizador, **10 días antes del evento.**

Además, Cada club deberá disponer el día del evento de un Pen drive con las músicas, para entregarlo en mesa en el caso que fuera necesario. Para el pen drive se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Pen drive con nombre del club. Dentro de esa carpeta no deberán encontrarse subcarpetas, sino los archivos musicales de cada uno de los deportistas que tomarán parte en la competición.
- Los archivos de música deben ser con formato .mp3.
- Los archivos musicales deberán ser denominados de la siguiente forma:

PRUEBA-CATEGORÍA-NOMBRE Y APELLIDOS DEL PATINADOR.mp3

EXPLICACIONES TÉCNICAS

SECUENCIA DE PASOS:

- a) Durante el programa corto como durante el programa largo, en la secuencia de pasos obligatoria podrá realizarse máximo un salto de una rotación, (tanto si se trata de un salto reconocido o no).
- b) Más de un salto reconocido o no durante la ejecución de la secuencia de pasos, será un elemento ilegal y penalizado como tal.
- c) Nivel 1: Debe incluir al menos cuatro giros a un pie.
- d) Nivel 2: Debe incluir al menos 6 giros a un pie.
- e) Nivel 3: Debe incluir al menos 3 giros a un pie ejecutados con el pie derecho y 3 giros con el pie izquierdo (6 giros en total). Deberá incluir también 2 Choctaws, uno horario y otro antihorario.
- f) Nivel 4: Debe incluir al menos 4 giros con el pie derecho y 4 giros con el pie izquierdo, (en total 8). Además, debe incluir al menos 2 Choctaws, 1 horario y otro antihorario.
- g) Nivel 5: Deberá incluir 5 giros con el pie derecho y 5 con el izquierdo, (10 en total). Debe incluir también 2 Choctaws, uno horario y otro antihorario.

SECUENCIA COREOGRAFÍA:

- a) Esta secuencia es libre.
- b) Se permiten paradas, no hay límites de tiempo establecido ni patrón obligatorio a seguir.
- c) Deben empezar desde una posición parada o tras una breve parada ocupando toda la superficie de patinaje desde un lado corto a otro lado corto (Ojo: si el elemento no se inicia desde una posición parada, los jueces podrían tardar en reconocerlo, por lo tanto, podrían no empezar a valorarlo desde el comienzo).
- d) Los jueces valorarán la calidad aplicando un QOE.

- e) Tendrá un valor fijo de 2 puntos.
- f) Los patinadores deben demostrar su habilidad para patinar al ritmo de la música, interpretándola, utilizando para ello elementos como: Giros, pasos, saltos de una vuelta no reconocidos, águilas, pivotes, ángeles, piruetas rápidas de menos de 2 vueltas Ina Bauer.
- g) Las paradas están permitidas durante la secuencia.

Importante: Todas las clarificaciones acerca de los diferentes niveles de secuencias de pasos y secuencias coreográficas con sus respectivos QOE, se pueden consultar en el reglamento de la **RFEP**.

PUNTUACIÓN B. NUEVA FILOSOFÍA DEL PATINAJE:

Teniendo en cuenta el sistema de puntuación Rollart, los ítems a tener en cuenta para obtener la puntuación B son los siguientes:

- Habilidades del patinaje:
 - Postura.
 - Flexiones y empujes.
 - Uso correcto de las inclinaciones.
 - Filos claros y profundos.
 - Cambios de dirección.
 - Equilibrio en la calidad técnica de ambos miembros de la pareja (Danza y Parejas).
- Transiciones:
 - Variedad.
 - Dificultad.
 - Complejidad.
 - Calidad.
 - Fluidez.
 - Equilibrio en la carga de trabajo de ambos miembros de la pareja (Parejas).
 - Variedad de tomadas (Danza y Parejas).
- Coreografía:
 - Calidad y diseño del programa.
 - Pattern y utilización de la superficie de la pista.
 - Uso del espacio personal o Originalidad.
 - Caracterización de la música elegida.
 - Correspondencia de los patinadores con la coreografía elegida.
 - Timing (Danza).

- Performance:
 - Interpretación.
 - Personalidad.
 - Teatralidad.
 - Implicación física y emocional.
 - Claridad y limpieza de líneas y movimientos o Energía y sus variaciones.

Equilibrio en la ejecución entre los miembros de la pareja (Danza y Parejas).

VALORACIONES

Las puntuaciones en los Niveles de Iniciación de todas las modalidades se valoran con sistema White con una puntuación desde el 1 hasta el 10.

0.1-0.9	Malo.	5.0-5.9	Promedio.
1.0-1.9	Muy pobre.	6.0-6.9	Suficiente.
2.0-2.9	Pobre.	7.0-7.9	Bueno.
3.0-3.9	Defectuoso.	8.0-8.9	Muy bueno.
4.0-4.9	Bajo promedio.	9.0-9.9 /10	Excelente/Perfecto.

En los Niveles Regionales y Autonómicos se valorará con sistema Rollart. A los efectos de ese sistema de puntuación, este reglamento se remite íntegramente a la normativa publicada anualmente por la World Skate y la R.F.E.P.

En Grupo Show, se puntuará con sistema White y se obtendrán dos puntuaciones:

- A. Contenido del Programa.
- B. Presentación.

PARA TODO LO QUE NO APAREZCA EN ESTE REGLAMENTO, NOS TRASLADAREMOS AL REGLAMENTO DE LA RFEP.

