



REGLAMENTO GENERAL DE COMPETICIÓN 2026



1. NORMAS GENERALES:	4
2. INSCRIPCIONES:	5
3. ORGANIZACIÓN EVENTOS:	6
4. PARTICIPACIÓN EN EVENTOS:	9
ACLARACIONES:	11
DELEGADOS:	11
5. COMPORTAMIENTOS INAPROPIADOS	13
LIGAS PROVINCIALES	15
PATINAJE LIBRE INDIVIDUAL	18
INSCRIPCIONES:.....	19
NIVELES DE INICIACIÓN:	19
NIVEL L1 – (DURACIÓN 2:00/2:10)	19
NIVEL L3 – (DURACIÓN 2:00/2:10)	20
NIVEL L4 – DURACIÓN 2´30 +/- 10.....	21
NIVEL L5 – DURACIÓN 2´30 +/- 10.....	22
NIVEL L6 - DURACIÓN 2´30 +/- 10	24
NIVEL L7 - DURACIÓN 2´30 +/- 10.....	25
NIVEL L8 - DURACIÓN 2´30 +/- 10.....	26
NIVEL PRE-AUTONÓMICO:	27
PERFORMANCE	30
NIVEL AUTONÓMICO	31
VESTUARIO:	32
PATINAJE ARTÍSTICO EN LINEA - PAL	33
NIVELES DE INICIACIÓN:	33
LOS NIVELES HAN SUFRIDO CAMBIOS PARA PODER SE PUNTUADOS SON SISTEMA ROLLART.	33
NIVEL P1 - DURACIÓN 2´30" +10"	33
NIVEL P2 - DURACIÓN 2´30" +10"	34
NIVEL P3 - DURACIÓN 2´30" +10"	35
NIVEL AUTONÓMICO:	36
CAMPEONATOS PAL :	36
VESTUARIO:	36
PAREJAS ARTISTICO – PA.	39
NIVELES DE INICIACIÓN:	39
NIVEL PA1. DURACIÓN 2´15" +5"	39
NIVEL PA2. DURACIÓN 2´15" +5"	40
NIVEL PA3. DURACIÓN 2´15" +10"	41
NIVEL PA4. DURACIÓN 2´30" +5"	42
CATEGORÍA CADETE -JUVENIL- JUNIOR Y SENIOR.	42
NIVEL AUTONÓMICO:	43
NIVEL PA5.....	43
PRUEBAS DE NIVEL.	44
VESTUARIO:	44
SOLO DANCE	46
MÍNIMOS NIVEL 7	48

NIVEL AUTONÓMICO:	49
VESTUARIO:	49
PAREJAS DANZA	50
¡MÍNIMOS NIVEL 7	52
COMPETICIONES NIVEL AUTONÓMICO:	52
VESTUARIO:	52
PRUEBAS DE NIVEL GRUPO SHOW	54
PARTICIPACIÓN CAMPEONATOS DE SHOW NACIONAL:	54
VESTUARIO	55
COMPETICIONES NACIONALES E INTERNACIONALES	55
MÚSICAS	55
CÓDIGO ÉTICO	56

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 patinadores independientes.
- 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 y **debidamente comunicada a la F.C.P.**
- **En caso de desplazamientos de cualquier patinador o entrenador inscrito en esta federación a competiciones ajenas de la F.C.P., deberá informar al Comité Patinaje Artístico, con una antelación de 30 días naturales para poder disfrutar del seguro deportivo en caso de accidente.**
- La temporada de competición de Patinaje Artístico, así como la licencia deportiva, será de año natural, comprende desde el mes de enero hasta el mes de diciembre.

PRE-BENJAMÍN 1	2021 y 2022	CADETE	14 y 15 años 2011-2012
PRE-BENJAMÍN 2	2020 y 2019		
BENJAMÍN	8 y 9 años 2018-2017	JUVENIL	16 años 2010
ALEVÍN	10 y 11 años 2016-2015	JUNIOR	17 y 18 años 2008-2009
INFANTIL	12 y 13 años 2014-2013	SENIOR	A partir de 19 años 2007 y posteriores



2. INSCRIPCIONES:

- 2.1. Todos los clubes 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 Los entrenadores que no tengan como mínimo, la titulación N1, no podrá inscribirse como entrenador en la F.C.P. Además, para poder estar a pie de pista durante cualquier evento federado, se deberá tener como mínimo la titulación N1.
- 2.6 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.
- 2.7 Los eventos que tengan colaboración de los diferentes Cabildos, podrán tener una deducción según el coste total del evento.
- 2.8 No se harán devoluciones ni compensaciones por bajas en los campeonatos.

En relación con las bajas y sanciones se aclara lo siguiente:

- El importe de las inscripciones NO SE DEVOLVERÁ en ningún caso, con o sin baja justificada.
- Las bajas sin justificante médico, una vez publicado el programa definitivo, además, llevarán aparejada la sanción económica de 50 €
- Las bajas con justificante médico, una vez publicado el programa definitivo, no llevarán aparejada sanción.
- Las bajas, con o sin justificante médico, que se produzcan entre el programa provisional y definitivo, no llevarán sanción.

- 2.9 En caso de existir inscripciones con errores, se notificará al club en cuestión, quien dispondrá de un plazo de 24 horas para corregir y enviarlas de nuevo en la firma indicada. En caso de no hacerlo, quedarán fuera del evento.
- 2.10 En caso de inscribir a un patinador en un nivel inferior al que le correspondería,

este será expulsado durante la temporada de las competiciones pendientes o, en su caso, deberá abobar una multa de 100€ para poder continuar en la Liga.

2.11 Participación en eventos privados:

- La licencia de los patinadores, entrenadores y delegados, es una licencia federativa, por lo que no tiene vigor en competiciones no federadas.
- Los participantes deberán informar al Comité de Patinaje Artístico de su participación con el listado de deportistas, numero de licencia, lugar del evento y fechas de traslado para poder tener cobertura del seguro deportivo, con una antelación de 30 días naturales al evento.
- El club organizador de un evento privado tiene la obligatoriedad de informar del mismo, al menos con una antelación de 30 días naturales y utilizar el logo de la F.C.P. para poder disponer del seguro deportivo.
- Los clubes que organicen eventos privados, además deberán informar al encargado de Redes Sociales para publicarlo.
- En ningún caso, se escogerán jueces para los trofeos privados, estos deberán ser escogidos por el Comité de Jueces de la F.C.P., previa solicitud que deberá remitirse con un plazo mínimo de 30 días naturales de antelación.
- Los jueces no podrán dar charlas/cursos o formaciones a clubes privados, salvo que se solicite autorización expresa al Comité de Jueces y dichas formaciones se hagan "en abierto" para cuantos clubes y/o patinadores deseen inscribirse.
-

3. ORGANIZACIÓN EVENTOS:

3.1 Una vez publicado el calendario de la F.C.P, éste no se podrá modificar salvo causas debidamente justificadas. En este sentido, se entienden causas justificadas:

- Cambios en el calendario de la RFEP
- Disponibilidad de jueces.
- Cancelaciones ajenas a esta federación.

3.2 **El plazo de la solicitud de sedes será de dos meses desde el 1 de Enero del año en curso, de lo contrario serán cancelados. Sin embargo, aquellos eventos que se vayan a realizar en los meses de enero, febrero y marzo, deberán ser solicitados antes del 15 de enero de 2026.**

3.3 Es obligatorio enviar previsión de participación en los diferentes eventos a realizar, si así lo solicita la federación en el plazo establecido. En caso de no disponer de

- pabellón el tiempo necesario para todos los participantes, los clubes que no envíen la previsión quedarán fuera del evento.
- 3.4 Los trofeos, cursos de tecnificación o exhibiciones, deben ser comunicados 30 días naturales antes a la F.C.P, tanto si se realizan en nuestra comunidad, como fuera de ella.
 - 3.5 El Comité de Patinaje Artístico elaborará un protocolo de eventos que se remitirá a principio de temporada a todos los clubes. Dicho protocolo debe seguirse y cumplirse por todos los clubes que organicen cualquier tipo de evento durante la temporada.
 - 3.6 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. Si no se avisa a la Federación de la realización del evento, con la antelación de 30 días naturales, o no se utiliza el logo de la Federación en el cartel, el seguro federativo NO cubre al patinador, al considerarlo como competición no federada.
 - 3.7 Para la organización de trofeos privados, todos los jueces deben ser solicitados a la F.C.P.
 - 3.8 Siempre habrá un delegado federativo durante los entrenamientos oficiales. En este sentido, el Comité de Patinaje Artístico, podrá nombrar a un miembro responsable del club organizador para tal función, consistente en asegurar que se cumplen los tiempos programados para los entrenos oficiales, así como el buen orden y desarrollo de estos.
 - 3.9 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 (esta información viene detallada en el Protocolo de Eventos mencionado anteriormente).
 - 3.10 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. A tal efecto se deberá informar obligatoriamente de las dimensiones de la pista y tipo de suelo.
 - 3.11 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.
 - 3.12 **No se podrá hacer uso de la pista en los periodos de descanso de los campeonatos para beneficio de cualquier patinador. De no estar los responsables de la FCP, quedará como responsable el club organizador que debe asegurar que no se haga un uso indebido ni por sus propios patinadores.**

3.13 El club organizador deberá tener medios y personal suficiente para una correcta organización; señalizaciones en pasillos y vestuarios, megafonía, ayudantes para el podio y la entrega de medallas, desfile de clausula y responsable de jueces y calculadores.

3.14 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 desarrollarse desde el viernes a partir de las 15.00 horas, hasta el domingo por la tarde.

El club organizador podrá usar la pista para entrenar con sus patinadores, aunque no sea su pista habitual, hasta el jueves de la semana en que se celebre el evento.

3.15 La megafonía y personal necesario para su manejo, así como el acondicionamiento de la instalación para el desarrollo del evento, correrá por cuenta del club organizador.

3.16 Se deberá proveer una mesa para los responsables de la F.C.P en un espacio delimitado a pie de pista sin público alrededor

3.17 Las zonas de pista tendrán que estar debidamente delimitadas 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 de los deportistas. Dichas zonas no podrán coincidir con la reservada para jueces y mesa de cálculo. El club organizador es el responsable de controlar que, durante el desarrollo de los programas, no haya espectadores, patinadores de otro grupo, ni padres desplazándose por las inmediaciones de la pista, para lo cual deberá disponer de personas que se encarguen de controlar este extremo.

3.18 Los clubes organizadores podrán obsequiar, si así lo decidieran, a los deportistas participantes y otorgar a los ganadores con un trofeo simbólico.

3.19 Los programas definitivos para los diferentes eventos se remitirán, como mínimo, 7 días antes del evento.

3.20 Para los eventos oficiales descritos en el calendario, la F.C.P se encargará de realizar el cartel oficial.

3.21 Solo podrá haber a pie de pista aquellos fotógrafos inscritos en la F.C.P y con previa solicitud.

3.22 Para la participación en cualquier evento federado, cada club participante deberá abonar, con independencia del precio de inscripción de sus patinadores, un canon por competición de 30 €. **Se exceptúa de este canon al club organizador.**

4. PARTICIPACIÓN EN EVENTOS:

4.1 Las inscripciones se realizarán mediante la intranet de la web de la F.C.P, 30 días antes de los diferentes eventos. Una vez cerrado el plazo, no se aceptarán inscripciones.

4.2 El pago se realizará una vez publicado el programa definitivo y en un plazo máximo de 3 días naturales desde la fecha de publicación. Se hará un solo pago donde se incluirá inscripciones + canon (uno por campeonato)
Los clubes enviarán el justificante de pago correspondiente a admon@fcpatinaje.org / secretaria@fcpatinaje.org
De no enviarlo en los plazos establecidos conllevará una sanción.

4.3 Para los Campeonatos Autonómicos, se habilitará la competición en la intranet y deberán inscribir a los clasificados en los Provinciales, en un plazo máximo de 3 días después de su Provincial. De no hacerlo, quedarán fuera del evento y su plaza no pasará al siguiente clasificado.

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 Se mantiene para la temporada 2026, 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.

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 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 No está permitido grabar a pie de pista a ningún club o asistente.

4.10 Los PDF con los resultados obtenidos se enviarán una vez finalizado el grupo de competición. Desde ese momento, y hasta 40 minutos antes de la clausura, si algún club detecta que ha habido un ERROR MATERIAL, a la hora de introducir los elementos en el sistema, podrá el delegado de dicho club, dirigirse al Event Manager para ponerlo en su conocimiento y que los jueces valoren si se ha cometido o no dicho error y, en su caso, puedan subsanarlo cuando el sistema lo permita.

4.11 Todo comportamiento inadecuado se trasladará al Comité de Disciplina Deportiva para su análisis e imposición de la sanción pertinente si procediera

4.12 El coste para la inscripción de los diferentes eventos será el siguiente:

EVENTOS	LIBRE	SHOW
CAMPEONATO NIVELES DE INICIACIÓN DE TODAS LAS MODALIDADES	25 €	60€
NIVEL L9 REGIONAL	25 €	
NIVEL L10 AUTONÓMICO, PAL4,P5 y SD7	25 € (excepto en campeonatos provinciales y autonómicos que será 36 €)	

MÚSICAS:

Las músicas de los patinadores deberán subirse a un **DRIVE** que les será proporcionado por la FCP.

Cuando no se suban las músicas correctamente, o no se suban en el plazo estipulado por el Comité se requerirá al club por un plazo de 24 horas para que subsane el error. Una vez transcurrido el plazo sin que se haya efectuado, el patinador en cuestión únicamente podrá subir la música y competir, previo pago de una sanción económica de 50 €

Si llegada la actuación de un patinador, su música no se pudiera reproducir se procederá a comprobar si el club ha entregado USB en mesa.

En caso de que lo haya entregado se probará la música desde el USB, en caso de que no haya habido entrega de USB, o aún así, la música no se pudiera reproducir, el club tendrá un plazo de 2 minutos para elegir si retira al patinador de la competición o emplea cualquier otra música de un compañero.

En caso de retirada, se procederá a la descalificación del patinador y consecuente penalización por baja injustificada.

Los Jueces árbitros que no apliquen estas normas serán cesados durante la temporada.

PLANNED PROGRAM:

No se permitirá a ningún patinador competir si no se ha hecho entrega previa de las dos copias de Planned program en el formato oficial, dicho plazo expira hasta media hora antes del comienzo de la jornada de competición.

Aclaraciones:

Si la jornada de competición empieza el viernes y un club no tiene ningún patinador ese día, se permitirá que entreguen los Planned program al día siguiente hasta media hora antes del comienzo de la jornada de competición.

Por jornada de competición se entiende día entero y no grupo en el que compite el patinador en cuestión.

Lo mismo se aplicará, cuando la jornada comience un domingo y el club no tenga ningún patinador ni el viernes ni el sábado.

La falta de Planned program en el plazo indicado conllevará la baja del patinador y consecuente penalización.

Los Jueces árbitros que no apliquen estas normas serán cesados durante la temporada.

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.
- e) Estar con sus patinadores/as durante la Apertura y la Clausura de las competiciones.
- f) Dado que, el PDF con los resultados que se genera es un documento en el que se detallan todos los elementos realizados por el patinador y valorados por los jueces, no se podrán enviar correos solicitando dudas o aclaraciones.

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.

5. COMPORTAMIENTOS INAPROPIADOS

- 5.1 Los patinadores, entrenadores y delegados que se expresen de manera inapropiada respecto a los miembros oficiales designados por la F.C.P, o sobre los resultados de la competición, podrán ser expulsados de la competición y perderán el derecho a estar a pie de pista. Además, en función de la gravedad, podrán ser sancionados por el comité de disciplina deportiva de F.C.P.
- 5.2 Únicamente podrán estar a pie de pista los autorizados por la F.C.P, estos deberán mantener buenas formas durante todo el desarrollo del evento. Se considera parte del evento lo entrenos oficiales, calentamientos, competición y la ceremonia de entrega de premios.
- 5.3 No se admitirán faltas de respeto a los jueces de la competición a través de descalificaciones personales y/o expresiones que hagan referencia a sus funciones dentro del evento.
- 5.4 Si durante el transcurso del campeonato el Juez árbitro observa comportamientos inapropiados avisará al responsable del comité y este se lo comunicará al delegado del club implicado. Este comunicado se considerará un primer aviso.
- 5.5 Si después del aviso, la situación persiste durante el mismo evento, el Juez arbitro procederá a comunicar que la persona afectada no podrá estar a pie de pista y deberá permanecer en las gradas.
- 5.6 El Juez árbitro tendrá que hacer constar en el acta los clubes y personas que han recibido un primer aviso, así como todos aquellos que hayan perdido el derecho a permanecer en pista durante el evento. Asimismo, tendrá que

enviar un informe redactando lo sucedido durante el evento a la secretaría de la F.C.P.

5.7 Tal y como se ha expuesto, además de la pérdida del derecho a estar a pie de pista, podrán imponerse sanciones económicas, cuya graduación es la siguiente:

- Faltas leves: sanción económica entre 50 € y 150 €
- Faltas graves, así como 2 faltas leves acumuladas en la misma temporada: entres los 150 € y los 600 €.

A efectos de este reglamento se considerarán faltas leves:

- Las descalificaciones a miembros de la FCP, jueces, entrenadores, delegados patinadores y cualquier persona relacionada con el desarrollo del evento deportivo.
- Hacer caso omiso a los anuncios que se realicen por megafonía.
- La emisión de gritos o gestos inapropiados, a cualquier persona que se encuentre en el recinto deportivo.
- Cualquier otra actuación que vaya en detrimento del evento deportivo y/o atente contra el espíritu del deporte y la competición.

Por su parte, tendrán la consideración de faltas graves:

- Acercarse sin estar autorizado a la mesa de responsables de la FCP o jueces
- Invadir la pista sin autorización
- Insultos y/o gritos durante el desarrollo de la competición.
- Incitar a la grada a la emisión de abucheos o insultos
- La comisión reiterada (al menos dos) de faltas leves
- Cualquier circunstancia que suponga impedir el normal desarrollo del evento.

5.8 Esta norma tiene como objetivo evitar situaciones antideportivas que vayan en detrimento del deporte y su imagen.

Las personas a las que se haya impuesto una sanción podrán apelar la misma en el plazo de 5 días hábiles desde la notificación de su imposición ante el Comité de Disciplina Deportiva de la F.C.P.

LIGAS PROVINCIALES

En la presente liga se realizarán dos rankings a lo largo de la temporada que comienza el 1 de enero y termina el 31 de diciembre de 2026.

Por un lado, se establece el Ranking de Niveles de Iniciación R8 en el que están incluidas **todas las patinadoras y patinadores de los niveles del L1 hasta el L8, Pal1- Pal3, Parejas 1- Parejas 4, SD1-SD6**, independientemente del sexo, edad o nivel al que pertenezca, y por otro lado, el Ranking Canario de Patinaje Artístico (RCPA), en el **que están incluidas todas las patinadoras y patinadores de los niveles L9 (Regional), L10 (Nacional), PAL 4, P5,SD7 y SD7 B. Excepto en L10, PAL4 PA5 Y SD7 no habrá distinción entre masculino y femenino.**

Además de estos Ranking mencionados anteriormente en términos globales, también se diseñarán Ranking específicos por categorías y nivel.

Objetivos de la Liga Provincial:

1. Disponer de un sistema de clasificación permanente de las patinadoras y patinadores de Canarias a lo largo de toda la temporada.
2. Establecer un sistema dinámico teniendo en cuenta las variaciones que se puedan producir en el rendimiento de las patinadoras y los patinadores a lo largo del tiempo.
3. Servir como herramienta para la toma de decisiones en las que se quiera tener una visión global del rendimiento de una patinadora o patinador.
4. Conocer si las patinadoras y los patinadores realizan una progresión adecuada a lo largo de su carrera deportiva.
5. Servir de estímulo y superación para las patinadoras y los patinadores.

Inscripciones:

Los clubes realizarán las inscripciones en la modalidad de libre, PAL, parejas y danza de sus deportistas en las competiciones puntuables por el ranking de todos los niveles.

Podrán apuntar a sus patinadores en el nivel que consideren al inicio de la temporada teniendo en cuenta que no podrán descender de nivel de una temporada a la otra.

Una vez conocida la clasificación de la Liga, los entrenadores tendrán un plazo de 3 días para inscribir a los clasificados a la Copa de Canarias.

Para los niveles Regional (L9) SD7B y Nacional (L10, PAL4, P5 y SD7), la puntuación del Ranking Canario de Patinaje Artístico (RCPA) no será vinculante para la inscripción en el Campeonato Autonómico de Canarias, pudiendo participar aquellas patinadoras y patinadores que pertenezcan a este nivel en la presente temporada, excluyendo a los deportistas del L10, PAL4, P5 y SD7 que no hayan obtenido en al menos una competición durante la temporada la puntuación mínima requerida por los jueces.

Si un patinador /a sube de nivel en la segunda liga, el entrenador/a deberá comunicarlo mediante correo electrónico. Esta notificación será imprescindible para poder realizar las modificaciones pertinentes en el Ranking.

Plazas clasificatorias.

Los clasificados para la copa de Canarias serán los 3 primeros de cada nivel y por cada 3 participantes se clasificará 1 más, siendo el cupo máximo 6 participantes por nivel y categoría. Por ejemplo si en un nivel hay más de 20 participantes únicamente se clasificarían las 6 primeras.

Si algún/a participante renuncia a su plaza no pasará a la siguiente participante.

Si hay niveles que hay un único participante este deberá haber obtenido una puntuación mínima exigida para poder participar en la Copa. Los puntos serán los siguientes:

- Libre 15
- Danza 10
- Pal 10
- Parejas 12

Además, si en la copa sigue siendo única participante del grupo se unificarán categorías (ejemplo Benjamín-Alevín, con el fin de incentivar el espíritu competitivo de las patinadoras y patinadores del R8 y evitando que sean premiados en todas las

competiciones, independientemente de la calidad de su actuación.

En caso de empate se tendrá en cuenta el recorrido del patinador y quedará clasificado el que: (i) más veces haya competido; o (ii) el que más veces se haya clasificado por encima del otro competidor.

En el caso de que haya patinadores que se hayan clasificado para la Copa de Canarias en el nivel SD7B deberán competir en la Copa de Canarias de esa misma temporada en el nivel SD7. Esto, con la intención de proyectar su avance a este nivel en la siguiente temporada.

En la temporada siguiente podrán acogerse a la regla de descender al SD7 B o permanecer en el SD7 en caso de haber obtenido el baremo.

Normas generales:

1. El entrenador podrá decidir en que nivel presentar a sus patinadores.
2. En la temporada vigente el patinador podrá aparecer únicamente en el ranking de un solo nivel, es decir, si el patinador o patinadora se ha presentado a lo largo del año en diferentes niveles, se tendrá en cuenta los puntos obtenidos en todas las competiciones y se clasificará en el nivel más alto de competición en el que se haya presentado.
3. En la temporada vigente el patinador podrá presentarse al mismo nivel en todas las competiciones.
4. Si un patinador/a de los niveles L1 al L7, Pal1-Pal2, SD1-SD5, P1-P3 se clasifica para la Copa de Canarias se considera que ha alcanzado este nivel, por tanto, a partir de ese momento deberá competir como mínimo en el nivel inmediatamente superior al alcanzado.
5. El nivel L8, Pal3, SD6 y P4 se podrá repetir 2 temporadas consecutivas.

➤ En el caso del Ranking R8:

- La modalidad femenino y masculino competirán conjuntamente desde el L1- L8, Pal1-Pal3, P1-P4, SD1-SD6 y SD7 B
- La clasificación se realizará por nivel y por categorías de edad (de Pre-benjamín a Senior). Así, por ejemplo, está la clasificación L4-Cadete, L2-Alevín, L8-Infantil, etc.,
- En los niveles del L1 al L8, Pal1-Pal3, P1-P4, SD1-SD6 se hará una clasificación conjunta de las categorías cadete-juvenil y junio-senior.
- Tanto las competiciones como las clasificaciones del R8 son mixtas en todos los casos, y por tanto no se diferencia entre masculino y femenino.

- Según la clasificación del ranking los patinadores podrán obtener plaza para la Copa de Canarias.
- Todos los niveles se puntuarán con sistema Rollart.
- Es obligatorio en estos niveles presentar dos copias del 'Planned Program' de cada patinador o patinadora antes de cada competición.

➤ **En el caso del Ranking RCPA (L9 Regional y L10 Nacional):**

- En el nivel L9 no se hará distinción entre masculino y femenino.
- En el nivel L10, PAL4, P5 y SD7 se hará distinción entre modalidad masculina y femenina, estableciéndose, por tanto, un Ranking Canario de Patinaje Artístico independiente para cada modalidad (RCPA Masculino y RCPA Femenino).
- En estos niveles las competiciones se puntuarán con el sistema Rollart.
- El Nivel L9 y SD7 B podrá repetirse, no es obligatorio pasar de nivel de una temporada a otra. **Pero Los/Las patinadores/as de L9 y SD7 B que se clasifiquen para el autonómico y la copa de canarias durante dos años seguidos, tendrán que competir obligatoriamente en L10 y SD7 en la siguiente temporada.**

Sin embargo, si estos deportistas no desean subir al L10 y SD7, podrán renunciar al mismo enviando un mensaje de correo a patinajeartistico@fcpatinaje.org. En este caso podrán competir en el L9, teniendo presente que desde ese momento no podrán optar ni a podiums de los Ranking ni a clasificarse para la copa de canarias.

PATINAJE LIBRE INDIVIDUAL

Inscripción a los niveles y cambios de niveles.

- Con el fin de que los patinadores y patinadoras 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 L10 se rige por las mismas normas, pero si el deportista no demuestra tener los mínimos establecidos deberá descender de nivel.

- A continuación, se expone la tabla que especifica las notas de corte establecidas por categorías para permanecer y acceder al nivel L10:

Categoría	Programa	Puntos totales (mínimo).
Infantil	Corto	12
Cadete	Corto	14
Juvenil	Corto	15
Junior	Corto	17
Senior	Corto	19

Estos puntos deberán haberse obtenido en: (i) alguna de las competiciones de la temporada anterior; o (ii) participando obligatoriamente en la primera fase de la Liga Provincial.

INSCRIPCIONES:

Podrán inscribirse en el R8 únicamente los patinadores que cumplan con el siguiente requisito:

- No haber competido en nivel Pre- Autonómico(L9) o Autonómico (L10).
- Si un patinador/a de los niveles L1 al L8 se clasifica para la Copa de Canarias se considera que ha alcanzado este nivel, por tanto, a partir de ese momento deberá competir como mínimo en el nivel inmediatamente superior al alcanzado. Excepto en el L8 que se podrá repetir 2 temporadas.

NIVELES DE INICIACIÓN:

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

NIVEL L1 – (Duración 2:00/2:10).

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 hacia adelante.

- 1. Progresivo hacia adelante:** Se debe comenzar desde una posición estacionaria en el centro de la pista, 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. **No se permiten variaciones difíciles.**

NIVEL L2 – (Duración 2:00/2:10).

1.	Ocho progresivos hacia atrás.
2.	Waltz Jump con entrada libre.
3.	Piruetas Upright de 2 pies con al menos 3 vueltas y con salida.
4.	Figura Upright con posición difícil en línea recta.
5.	Camel – sit en diagonal hacia delante.

- 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. Pirueta de dos pies:** Debe ejecutarse al menos 3 vueltas desde un único impulso y es obligatorio realizar una salida al finalizar el elemento.
- 4. Figura Upright con posición difícil en línea recta:** Figura sin filo que debe ocupar $\frac{3}{4}$ partes del lado largo de la pista. **Se puede presentar cualquier posición difícil de la posición básica Upright.**
- 5. Camel- sit en diagonal hacia delante:** 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. **Se puede presentar cualquier variación difícil de las posiciones básicas.**

Aclaraciones: Durante la ejecución del programa se debe mostrar que el patinador/a tiene un buen control al patinar hacia delante con una posición corporal correcta

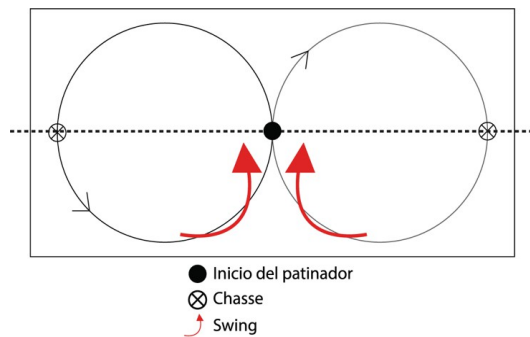
Todas las entradas de las piruetas uprithg solas o combinadas deben realizarse a 1 pie, exceptuando en aquellos niveles en los que el reglamento señale “entrada libre” que se podrá realizar de cualquier forma.

En los niveles en los que deba realizarse a 1 pie y no se realiza correctamente la pirueta se confirmará en caso de que por posición y vueltas esté correcta, pero recibirá un qoe -3.

NIVEL L3 – (Duración 2:00/2:10).

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
6.	Combinación de body Movement en serpentina adelante y atrás.

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)

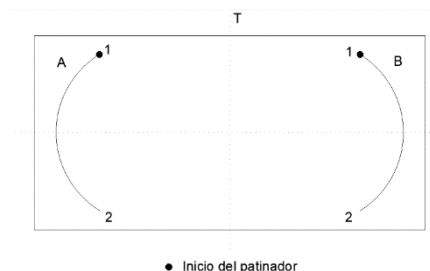


2. Waltz Jump con entrada en exterior atrás: Salto de media rotación. Debe ejecutarse con filo en su entrada, velocidad constante, despegue, altura y aterrizaje del elemento.

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 ¼ rotación.
- Toe Loop: Se considerará una mala ejecución cuando el giro del freno es de más de ¼ 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. **Pirqueta Upright alta interior atrás** Se debe realizar un mínimo 3 vueltas. No se permiten variaciones difíciles de la posición básica Upright. **Se puede realizar con o sin entrada.**
6. **Body Movement en serpentina adelante y atrás:** Durante la ejecución en serpentina se debe presentar mínimo 2 Body Movement de diferentes espacios que pueden ser de MID, HIGH o LOW SPACE. Se puede comenzar hacia atrás o hacia delante opcionalmente. El cambio de sentido de la marcha debe ejecutar justo al cruzar el eje Longitudinal de la pista.

Aclaraciones: Durante la ejecución del programa se debe mostrar que el patinador/a tiene un buen control al patinar hacia atrás con una posición corporal correcta.

Todas las entradas de las piruetas uprighthg solas o combinadas deben realizarse a 1 pie, exceptuando en aquellos niveles en los que el reglamento señale “entrada libre” que se podrá realizar de cualquier forma.

En los niveles en los que deba realizarse a 1 pie y no se realiza correctamente la pirqueta se confirmará en caso de que por posición y vueltas esté correcta, pero recibirá un goe -3.

NIVEL L4 – Duración 2´30 +/- 10.

1.	Toe Loop.
2.	Salchow.
3.	Combo Jump Waltz-Toe Loop
4.	Pirqueta Upright interior atrás con entrada obligatoria.
5.	Secuencia de pasos máximo nivel 1fcp.

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 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. **Pirqueta Upright interior atrás con entrada obligatoria:** Se debe realizar un mínimo 3 vueltas. No se permiten variaciones difíciles de la posición básica Upright.
5. **Secuencia de pasos máximo nivel 1fcp:** Requisitos de los diferentes niveles en la tabla explicativa. (pag.)

Todas las entradas de las piruetas upright solas o combinadas deben realizarse a 1 pie, exceptuando en aquellos niveles en los que el reglamento señale “entrada libre” que se podrá realizar de cualquier forma.

En los niveles en los que deba realizarse a 1 pie y no se realiza correctamente la pirueta se confirmará en caso de que por posición y vueltas esté correcta, pero recibirá un qoe -3.

NIVEL L5 – Duración 2´30 +/- 10.

1.	Flip.
2.	Jump: Thoren o Loop
3.	Salchow-Toe Loop// Toe Loop-Toe Loop.
4.	Pirueta Upright exterior atrás
5.	Secuencia de pasos máximo nivel 2fcp.

6. Flip: Se tendrá en cuenta la velocidad, altura y desplazamiento.

7. Jump:

a. **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.

b. **Loop:** No se permite la asistencia del freno en la entrada.

8. 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.

9. Pirueta Upright exterior atrás con entrada libre: se debe realizar mínimo 3 vueltas . La entrada debe realizarse sobre un solo pie y debe ser controlada sin tirones o paradas.

10. Secuencia de pasos máximo nivel 2 fcp. Requisitos de los diferentes niveles en la tabla explicativa. (pag.)

Todas las entradas de las piruetas upright solas o combinadas deben realizarse a 1 pie, exceptuando en aquellos niveles en los que el reglamento señale “entrada libre” que se podrá realizar de cualquier forma.

NIVEL L6 - Duración 2'30 +/- 10

1.	Loop.
2.	Thoren.
3.	Combo Jump de tres saltos diferentes.
4.	Mínimo 1 máximo 2 piruetas Upright.
5.	Secuencia de Pasos máximo nivel 3 fcp.

- 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 antihoraria, 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:** 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.
- 4. Secuencia de pasos máximo nivel 3 fcp:** Requisitos de los diferentes niveles en la tabla explicativa. (pag.)
- 5. Mínimo 1 máximo 2 piruetas Upright:**
 - Una de las piruetas debe ser una solo spin con entrada obligatoria.
 - Si se presenta una combinada debe ser máximo 2 posiciones.
 - No se permiten otras posiciones base.
 - El mismo tipo de pirueta no se puede presentar más de 2 veces.
 - Si se presentan 2 solo spin deben ser diferentes.
 - No se pueden presentar variaciones difíciles.

Todas las entradas de las piruetas uprithg solas o combinadas deben realizarse a 1 pie, exceptuando en aquellos niveles en los que el reglamento señale "entrada libre" que se podrá realizar de cualquier forma.

En los niveles en los que deba realizarse a 1 pie y no se realiza correctamente la pirueta se confirmará en caso de que por posición y vueltas esté correcta, pero recibirá un qoe -3.

NIVEL L7 - Duración 2'30 +/- 10.

1.	8 Jumps.
2.	Combo Jump.
3.	Mínimo 1 máximo 2 piruetas.
4.	Secuencia de pasos máximo nivel 3fcp.

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

- **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: El combinado debe ser **máximo de 4 saltos** y se pueden realizar únicamente dos saltos iguales. 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. Mínimo 1 máximo 2 piruetas:

- Una de las piruetas debe ser una combinada de máximo 3 posiciones.
- Se permiten posiciones Upright y un solo intento de posición sit en todo el programa.
- La misma posición de pirueta no se puede presentar más de 2 veces.
- En caso de realizar dos combinadas deber ser una de máximo 3 posiciones y otra máximo de 2.
- En todo el programa es posible realizar 1 posición o variación difícil. Con independencia de la pirueta que se use como valor base, es decir, si se utiliza una posición difícil para la sit, luego no podrá utilizarse para una upright, incluso aunque sea una posición difícil distinta y el valor base de ambas piruetas también sea diferente.

4. Secuencia de pasos máximo nivel 3fcp: Requisitos de los diferentes niveles en la tabla explicativa. (pag.)

Todas las entradas de las piruetas upright solas o combinadas deben realizarse a 1 pie, exceptuando en aquellos niveles en los que el reglamento señale "entrada libre" que se podrá realizar de cualquier forma.

En los niveles en los que deba realizarse a 1 pie y no se realiza correctamente la pirueta se confirmará en caso de que por posición y vueltas esté correcta, pero

recibirá un qoe -3.

NIVEL L8 - Duración 2'30 +/- 10.

1.	10 jumps.
2.	2 Combo Jump.
3.	Mínimo 1 máximo 2 piruetas.
4.	Secuencia de pasos Nivel 1.(world skate)

1. Jumps: En todo el disco incluyendo los combinados se pueden realizar **10 saltos** entre saltos de 1 rotación y el Axel. No se puede presentar el mismo salto más de 2 veces. Si es presentado 2 veces una de ellas debe ser combinado.

- 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.

2. Combo Jumps: Se deben presentar 2 combinados uno de ellos debe ser de máximo 4 saltos y el otro de máximo 5.

- Los combinados deben ser diferentes. El Axel puede estar dentro de uno de los combinados.
- No se puede presentar el mismo salto más de 2 veces, si se presenta dos veces una vez debe estar en combinado.

3. Mínimo 1 máximo 2 piruetas.

- Una de las piruetas debe ser una combinada de máximo 3 posiciones.
- Se permiten posiciones Upright, Sit y Camel.
- La misma posición (con el mismo pie, filo y dirección) no se puede realizar más de dos veces en todo el programa.
- En caso de realizar dos combinadas un debe máximo de 3 posiciones y otra máximo de 2.

4. Secuencia de pasos Nivel 1: Se tendrá en cuenta lo descrito en el reglamento de la World Skate.

En los niveles en los que deba realizarse a 1 pie y no se realiza correctamente la pirueta se confirmará en caso de que por posición y vueltas esté correcta, pero recibirá un qoe -3.

NIVELES DE SECUENCIA DE PASOS.

- Nivel Base: Para que se otorgue el nivel base a un patinador/a es necesario que se vean:
 - Pasos y giros.
 - Patrón libre que cubra, al menos, tres cuartas partes de la superficie de la pista.

Esto significa que debe pisar, como mínimo, 3 de los 4 cuartos de la superficie de la pista.

NIVEL BASE	NIVEL 1 fcp	NIVEL 2 fcp	NIVEL 3 fcp
Requisitos básicos.	Nivel base + 1 giro + Mohawk + swing + 2 body movement	Nivel base + 2 giros + choctaw + Cross delante + 3 body movement	Nivel base + 3 giros + choctaw + Cross detrás + 3 body movement

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 Promotional World Skate.

Categorías

- Junior, Juvenil y Senior	desde 3:00 +/- 10 segundos
- Cadete	2:45 minutos +/- 10 segundos.
- Infantil	2:45 minutos +/- 10 segundos.
- Alevín	2:15 minutos +/- 10 segundos.
- Benjamín	2:00 minutos +/- 5 segundos.

Común a todos los L9: La misma posición de pirueta (con el mismo pie, filo y dirección) no se puede realizar más de dos veces en el programa. Todas las posiciones difíciles se permiten una sola vez por programa. Si se presentan una segunda vez, la posición con valor base(camel, sit, upright) será asteriscada y NO recibirá valor.

1. SENIOR, JUNIOR Y JUVENIL

Salto:

- Se permiten un máximo de ocho (8) saltos, excluyendo los saltos de conexión de una rotación en las combinaciones (no se permite doble axel ni triples)

- Se permiten máximo 2 combinados, el número de saltos no pueden ser mayor de 4 saltos incluyendo los saltos de conexión.
- Es obligatorio realizar un Axel solo o en un combinado.
- Es obligatorio realizar un loop, simple o doble , solo o en combinado.
- El mismo salto no se puede presentar mas de dos veces. Si se presenta dos veces, una debe ser en combinación.
- Un mismo salto de una rotación como elemento de valor técnico no podrá presentarse más de tres veces.
- Los saltos simples al inicio y al final de las combinación si tendrán valor técnico.

Spins:

- Máximo 2 piruetas. Una de ellas debe ser una combo spin de máximo 4 posiciones y debe incluir una sit.
- Si se presentan 2 combos una debe ser de máximo 4 y otra de máximo 3 posiciones.
- No se permite la Broken y la inverted.
- Es obligatorio presentar una camel.

Footwork sequence:

- Máximo de nivel 3 y debe durar 30 segundos.

2. CADETE

Salto:

- Máximo doce (12) saltos de una rotación. Dentro de los doce (12) saltos Axel, Se permiten doble toe loop, doble salchow y doble flip.
- Se permiten máximo 2 combinados, el número de saltos no pueden ser mayor de 4 saltos.
- Es obligatoria realizar un Axel solo o en un combinado.
- Axel y dobles no se puede presentar mas de dos veces. Si se presenta dos veces, una debe ser en combinación.
- Un mismo salto de una rotación no puede presentarse más de tres veces.

Spins:

- Máximo 2 piruetas. Una de ellas debe ser una combo spin de máximo 4 posiciones y debe incluir una sit.
- Si se presentan 2 combo spin una debe ser máximo de 4 posiciones y la otra de máximo 3.
- No se permite la Broken, heel y la inverted.
- Es obligatorio presentar una camel.

Footwork sequence:

- Máximo de nivel 2 y debe durar 30 segundos.

3. INFANTIL

Salto:

- Máximo doce (12) saltos de una rotación. Dentro de los doce (12) saltos Axel, Se permiten doble toe loop, doble salchow.
- Se permiten máximo 2 combinados, el número de saltos no pueden ser mayor de 4 saltos.
- Es obligatoria realizar un Axel solo o en un combinado.
- Axel y dobles no se pueden presentar mas de dos veces. Si se presenta dos veces, una debe ser en combinación.
- Un mismo salto de una rotación no puede presentarse más de tres veces.

Spins:

- Máximo 2 piruetas. Una de ellas debe ser una combo spin de máximo 4 posiciones y debe incluir una sit.
- Si se presentan 2 combo spin una debe ser máximo de 4 posiciones y la otra de máximo 3.
- No se permite la Broken, heel y la inverted.
- Es obligatorio presentar una camel

Footwork sequence:

- Máximo de nivel 1 y debe durar 30 segundos.

IMPRESIÓN ARTÍSTICA

con el nuevo sistema de competición, se quiere dar mucha importancia a que las patinadoras y patinadores tengan una buena presencia en pista. es importante que este apartado se tenga en cuenta y se le dé importancia a la hora de entrenar y realizar los montajes coreográficos.

a continuación se explican los cuatro componentes a tener en cuenta:

1. SKATING SKILLS

en rasgos generales, las ss o habilidades de patinaje se definen como la capacidad/aptitud general de “patinar bien” que demuestra el deportista. dentro de este apartado debe tenerse en cuenta:

- calidad del patinaje: dominio del patín, seguridad de los filos y precisión a la hora de realizar el trabajo de pies, curvas controladas, filos claros y profundos, fluidez y limpieza en la ejecución de los pasos, velocidad y movimientos de acuerdo a la música (que los movimientos que se realicen a lo largo del programa tengan coherencia).
- postura: mantener una buena postura/posición cuando se patina, cuando se realizan movimientos coreográficos, control de los mismos, tanto en las preparaciones de los jumps y de las spins como y durante la ejecución de éstos. el patinador debe impulsarse correctamente a cada paso que realiza, marcando la flexión.
- empleo correcto de las inclinaciones: imprescindible para conseguir una buena calidad de filos, fluidez de movimientos y para mantener el equilibrio.
- dificultad: variedad de giros y pasos, fluidez y seguridad al ejecutarlos.
- direcciones: importante dominar los cambios de dirección y la utilizarlos a lo largo de todo el programa.

2. TRANSICIONES

movimientos que enlazan todos los elementos. se debe tener en cuenta:

- variedad: de elementos de enlace y de pasos y giros. incluye multidireccionalidad, filos, águilas, etc.
- dificultad: utilización del cuerpo (cabeza, brazos, torso, piernas,...) en los filos, pasos y giros, mientras se interpreta la música.
- complejidad: trabajo de pies complejo, innovador y variado con posiciones y movimientos que enlazan con fluidez todos los elementos.
- continuidad (calidad): incluyendo las entradas y salidas de elementos técnicos. es el uso del patinaje en un pie con filos con el cuerpo realzado y movimientos corporales (cabeza, brazos y piernas) según lo establecido por la música.

3. PERFORMANCE

Definiremos la performance como la capacidad de transmitir, con la cara y la teatralidad pero sobre todo, con el cuerpo. Es importante que los deportistas sepan lo que representa su programa y trabajen la proyección del tema escogido.

- Personalidad y habilidades teatrales: compromiso personal con la coreografía, que muestra al patinador como intérprete individual. Capacidad de cautivar, transmitir una emoción a través de estados de ánimo.
- Habilidades de movimiento: calidad de movimientos que enfatizan los aspectos tridimensionales y esculturales del cuerpo. Flexibilidad física y utilización del cuerpo en todos los posibles rangos de movimientos.

- **Intención Emocional:** estética y energía de la interpretación en consonancia con la música. Expresividad e implicación personal con el programa.
- **Proyección:** controlar el espacio, el tiempo y la energía para cautivar y conectar con la performance a través de todo el programa. Confianza e implicación sin esfuerzo con la coreografía.

4. COREOGRAFÍA

La coreografía es el programa que nos presentará el deportista. Debe cuidarse la disposición de los elementos así como el uso de un buen pattern abarcando en su totalidad la pista, con diferentes cambios de direcciones.

- **Diseño:** disposición del programa, variedad de recorrido y ubicación. Distribución inteligente de todos los elementos del programa. Cambios de dirección a lo largo del programa: rotacional, lineal, circular... Uso limitado de largas preparaciones para realizar los elementos técnicos.
- **Intención coreográfica:** capacidad de identificar los temas, las ideas, la historia... Que los movimientos coreográficos vayan en consonancia con la música.
- **Dimensiones del cuerpo:** geometría corporal y movimientos físicos en el espacio, con formas artísticas del cuerpo que complementen el programa y la música.
- **Relación musical:** los movimientos coreográficos y técnicos que se realicen deben tener un sentido, deben estar relacionados con la música.

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.

Se debe presentar el planned program debidamente cumplimentado antes de comenzar la competición.

VESTUARIO:

L10 (Recordar que la FEP permite las piedras pegadas), este año ya no se permiten ni flecos ni plumas.

Patínaje libre, inline, dance, solo danza, y parejas de artístico

- En todas las competiciones de patínaje sobre ruedas, el vestuario debe estar en sintonía con la música, pero no debe ser tal que cause vergüenza al patinador, los jueces o los espectadores.
- No es necesario que los trajes de entrenamiento coincidan con el carácter de la música; sin embargo, todas las demás reglas del vestuario se aplican durante el entrenamiento.
- El vestuario debe **estar confeccionado en una pieza** y debe ser modesto, digno y apropiado para la competición deportiva; no debe tener un diseño llamativo ni teatral. El vestuario no debe dar el efecto de una desnudez excesiva.
- Las plumas y flecos serán considerados "atrezzo" teatral y penalizados.
- Cualquier pieza del vestuario, incluidas cuentas, botones, cristales, espejos, tachuelas, perlas, medias perlas, etc. en los vestuarios, debe estar cosida de manera muy segura para no causar obstrucciones a los siguientes patinadores.



16

NO SE PERMITE pedrería ni piedras de más de 4 mm en cualquier dimensión. Se permiten lentejuelas de cualquier tamaño. Todos los adornos decorativos deben estar bien cosidos a la tela.

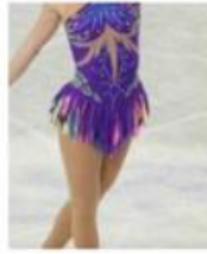
- No se permiten accesorios ni atrezzo de ningún tipo.
- El vestuario debe permanecer igual durante todo el programa sin adiciones durante el programa, es decir, sin uso de accesorios de ningún tipo desde el principio hasta el final.
- La pintura de cualquier parte del cuerpo se considera "show" y no está permitida.

Para el resto de los niveles, se permiten piedras decorativas cristales sin limitación de tamaño debidamente pegadas o cosidas, **así como flecos y plumas** 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.

En relación con los flecos y las plumas, de los NIVELES DE INICIACIÓN se aclara que los únicos flecos que se permiten son los ejemplos incluidos en la circular de la WORLD SKATE:



INCORRECTO



CORRECTO



CORRECTO

PATINAJE ARTÍSTICO EN LINEA - PAL

NIVELES DE INICIACIÓN:

Los niveles han sufrido cambios para poder ser puntuados con el sistema Rollart.

NIVEL P1 - Duración 2'30"+10".

1.	Ocho con Mohawks.
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. 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.
- 3. 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.
- 4. 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). Además

deben añadir la figura de equilibrio , el Angel en dicha secuencia.

NIVEL P2 - Duración 2'30"+10".

1.	Combinado Salchow + Toe Loop.
2.	Flip.
3.	Loop.
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. 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.
- 5. 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"+10".

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.
- **El/la Patinadora podrá repetir el nivel en la temporada siguiente.**
- El nivel 4 tendrá también el Campeonato Autonómico, clasificatorio para el Campeonato de España.
- Para poder entrar en el ranking debe participar en 1 competición oficial.
- 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:

PAL4: (Recordar que la FEP permite las piedras pegadas), este año ya no se permiten ni flecos ni plumas.

Patínaje libre, inline, dance, solo danza, y parejas de artístico

- En todas las competiciones de patínaje sobre ruedas, el vestuario debe estar en sintonía con la música, pero no debe ser tal que cause vergüenza al patinador, los jueces o los espectadores.
- No es necesario que los trajes de entrenamiento coincidan con el carácter de la música; sin embargo, todas las demás reglas del vestuario se aplican durante el entrenamiento.
- El vestuario debe **estar confeccionado en una pieza** y debe ser modesto, digno y apropiado para la competición deportiva; no debe tener un diseño llamativo ni teatral. El vestuario no debe dar el efecto de una desnudez excesiva.
- Las plumas y flecos serán considerados "atrezzo" teatral y penalizados.
- Cualquier pieza del vestuario, incluidas cuentas, botones, cristales, espejos, tachuelas, perlas, medias perlas, etc. en los vestuarios, debe estar cosida de manera muy segura para no causar obstrucciones a los siguientes patinadores.

NO SE PERMITE pedrería ni piedras de más de 4 mm en cualquier dimensión. Se permiten lentejuelas de cualquier tamaño. Todos los adornos decorativos deben estar bien cosidos a la tela.

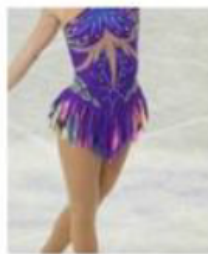
- No se permiten accesorios ni atrezzo de ningún tipo.
- El vestuario debe permanecer igual durante todo el programa sin adiciones durante el programa, es decir, sin uso de accesorios de ningún tipo desde el principio hasta el final.
- La pintura de cualquier parte del cuerpo se considera "show" y no está permitida.

Para el resto de los niveles, se permiten piedras decorativas cristales sin limitación de tamaño debidamente pegadas o cosidas, **así como flecos y plumas** 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.

En relación con los flecos y las plumas, de los NIVELES DE INICIACIÓN se aclara que los únicos flecos que se permiten son los ejemplos incluidos en la circular de la WORLD SKATE:



INCORRECTO



CORRECTO



CORRECTO

PRUEBAS DE NIVEL:

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 P5 se rige por las mismas normas, pero si el deportista no demuestra tener los mínimos establecidos deberá cambiar de nivel.

Categoría	Programa	Puntos totales (mínimo)
Benjamín	Largo	14
Alevín	Largo	14
Infantil	Corto	15
Cadete	Corto	16
Juvenil	Corto	16
Junior	Corto	18
Senior	Corto	18

Estos puntos deberán haberse obtenido en: (i) alguna de las competiciones de la temporada anterior;
o (ii) participando obligatoriamente en la primera fase de la Liga Provincial.

PAREJAS ARTISTICO – PA.

NIVELES DE INICIACIÓN:

Los niveles han sufrido cambios para poder se puntuados son sistema Rollart.

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.	Inglés 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. **Inglés 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.	Pirqueta opuesta 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. **Pirqueta opuesta 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 deba 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.	Pirqueta opuesta 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 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.
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. **Pirqueta opuesta 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.	Pirqueta 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. **Pirqueta 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.	Pirqueta 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. Pirueta 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.

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.

Categoría	Programa	Puntos totales (mínimos).
Benjamín	Largo	12
Alevín	Largo	11
Infantil	Corto	10
Cadete	Corto	14
Juvenil	Corto	15
Junior	Corto	16
Senior	Corto	18

Estos puntos deberán haberse obtenido en: (i) alguna de las competiciones de la temporada anterior; o (ii) participando obligatoriamente en la primera fase de la Liga Provincial.

VESTUARIO:

Pa5: (Recordar que la FEP permite las piedras pegadas), este año ya no se permiten ni flecos ni plumas.

Patínaje libre, inline, dance, solo danza, y parejas de artístíco

- En todos las competiciones de patínaje sobre ruedas, el vestuario debe estar en sintonía con la música, pero no debe ser tal que cause vergüenza al patinador, los jueces o los espectadores.
- No es necesario que los trajes de entrenamiento coincidan con el carácter de la música; sin embargo, todas las demás reglas del vestuario se aplican durante el entrenamiento.
- El vestuario debe **estar confeccionado en una pieza** y debe ser modesto, digno y apropiado para la competición deportiva; no debe tener un diseño llamativo ni teatral. El vestuario no debe dar el efecto de una desnudez excesiva.
- Las plumas y flecos serán considerados "atrezzo" teatral y penalizados.
- Cualquier pieza del vestuario, incluidas cuentas, botones, cristales, espejos, tachuelas, perlas, medias perlas, etc. en los vestuarios, debe estar cosida de manera muy segura para no causar obstrucciones a los siguientes patinadores.

NO SE PERMITE pedrería ni piedras de más de 4 mm en cualquier dimensión. Se permiten lentejuelas de cualquier tamaño. Todos los adornos decorativos deben estar bien cosidos a la tela.

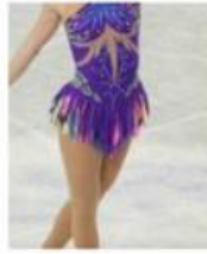
- No se permiten accesorios ni atrezzo de ningún tipo.
- El vestuario debe permanecer igual durante todo el programa sin adiciones durante el programa, es decir, sin uso de accesorios de ningún tipo desde el principio hasta el final.
- La pintura de cualquier parte del cuerpo se considera "show" y no está permitida.

Para el resto de los niveles, se permiten piedras decorativas cristales sin limitación de tamaño debidamente pegadas o cosidas, **así como flecos y plumas** 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.

En relación con los flecos y las plumas, de los NIVELES DE INICIACIÓN se aclara que los únicos flecos que se permiten son los ejemplos incluidos en la circular de la WORLD SKATE:



INCORRECTO



CORRECTO



CORRECTO

SOLO DANCE

Los niveles han sufrido cambios para poder ser puntuados con sistema Rollart.

FUNCIONAMIENTO DEL RANKING DE SOLO DANCE

Se publicaran 2 ranking diferenciados:

- 1) RCPA- SD : Ranking donde están incluidos todas las patinadoras y todos los patinadores del nivel 7, independientemente de su categoría de edad.
- 2) R6-SD: Dentro de este ranking se diferenciará por nivel pero no por categoría de edad. Es decir que en el Ranking SD1 aparecerán todas y todos los participantes desde Prebejamín a senior. Las clasificaciones son mixtas.

GRUPOS DE EDAD PARA LAS COMPETICIONES EN EL RANKING SD7

Debido al número limitado de patinadoras y patinadores de Canarias en la modalidad de danza se establecen diferentes grupos de edad para la organización de las ligas. Se agruparán de la siguiente forma:

SD1	SD2	SD3
Pre benjamín y Benjamín	Pre benjamín y Benjamín	Pre benjamín y Benjamín

Alevín e infantil	Alevín e infantil	Alevín e infantil
Cadete a senior	Cadete a senior	Cadete a senior
SD4	SD5	SD6
Pre benjamín a Alevín	Pre benjamín a Alevín	Pre benjamín a Alevín
Infantil a senior	Infantil a senior	Infantil a senior

Si el comité durante las inscripciones a una competición observan que el número de inscripciones en un determinado nivel es muy elevado se valorará el dividir los grupos de edades.

Las danzas de los diferentes niveles para escoger libremente por los patinadores son las siguientes:

- Nivel SD 1 : Glide Vals
- Nivel SD2 : City Blues
- Nivel SD3 : Skater March
- Nivel SD4: Canasta Tango
- Nivel SD5 : Denver Shuffle
- Nivel SD6 : Swing Foxtrot

INSCRIPCIÓN A LOS NIVELES Y CAMBIOS DE NIVELES

No es necesario pasar por todos los niveles a lo largo de la vida deportiva.

Los/las técnicos/as podrán inscribir a cada participante en el nivel que considere adecuado para su rendimiento deportivo, siendo realistas con las capacidades y posibilidades de los deportistas.

Sí una patinadora o patinador compite durante toda la temporada en niveles del 1 al 6 y sd7 b y se clasifica para la copa de canarias en el nivel que competía se considerará que ha obtenido este nivel, por tanto a partir de ese momento deberá competir como mínimo en un nivel inmediatamente superior al nivel alcanzado.

Mínimos Nivel 7

	Benjamín	Alevín	Infantil
Puntos de Free Dance	13	15	18

	Cadete	Juvenil	Junior	senior
Puntos Free Dance	20	22	25	28

Estos puntos deberán haberse obtenido en: (i) alguna de las competiciones de la temporada anterior; o (ii) participando obligatoriamente en la primera fase de la Liga Provincial.

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:

SD7 (Recordar que la FEP permite las piedras pegadas), este año ya no se permiten ni flecos ni plumas.

Patínaje libre, inline, dance, solo danza, y parejas de artístico

- En todas las competiciones de patínaje sobre ruedas, el vestuario debe estar en sintonía con la música, pero no debe ser tal que cause vergüenza al patinador, los jueces o los espectadores.
- No es necesario que los trajes de entrenamiento coincidan con el carácter de la música; sin embargo, todas las demás reglas del vestuario se aplican durante el entrenamiento.
- El vestuario debe estar confeccionado en una pieza y debe ser modesto, digno y apropiado para la competición deportiva; no debe tener un diseño llamativo ni teatral. El vestuario no debe dar el efecto de una desnudez excesiva.
- Las plumas y flecos serán considerados "atrezzo" teatral y penalizados.
- Cualquier pieza del vestuario, incluidas cuentas, botones, cristales, espejos, tachuelas, perlas, medias perlas, etc. en los vestuarios, debe estar cosida de manera muy segura para no causar obstrucciones a los siguientes patinadores.



16

NO SE PERMITE pedrería ni piedras de más de 4 mm en cualquier dimensión. Se permiten lentejuelas de cualquier tamaño. Todos los adornos decorativos deben estar bien cosidos a la tela.

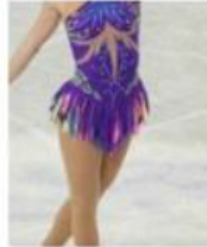
- No se permiten accesorios ni atrezzo de ningún tipo.
- El vestuario debe permanecer igual durante todo el programa sin adiciones durante el programa, es decir, sin uso de accesorios de ningún tipo desde el principio hasta el final.
- La pintura de cualquier parte del cuerpo se considera "show" y no está permitida.

Para el resto de los niveles, se permiten piedras decorativas cristales sin limitación de tamaño debidamente pegadas o cosidas, así como flecos y plumas 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.

En relación con los flecos y las plumas, de los NIVELES DE INICIACIÓN se aclara que los únicos flecos que se permiten son los ejemplos incluidos en la circular de la WORLD SKATE:



INCORRECTO



CORRECTO



CORRECTO

PAREJAS DANZA

FUNCIONAMIENTO DEL RANKING DE PAREJAS DANZA

Se publicaran 2 ranking diferenciados:

- 1) RCPA- PD : Ranking donde están incluidos todas las patinadoras y todos los patinadores del nivel 7, independientemente de su categoría de edad.
- 2) R6-PD: Dentro de este ranking se diferenciará por nivel pero no por categoría de edad. Es decir que en el Ranking PD1 aparecerán todas y todos los participantes desde Prebejamin a senior. Las clasificaciones son mixtas.

GRUPOS DE EDAD PARA LAS COMPETICIONES EN EL RANKING PD7

Debido al número limitado de patinadoras y patinadores de Canarias en la modalidad de parejas danza se establecen diferentes grupos de edad para la organización de las ligas. Se agruparán de la siguiente forma:

PD1	PD2	PD3
Pre benjamín y Benjamín	Pre benjamín y Benjamín	Pre benjamín y Benjamín
Alevín e infantil	Alevín e infantil	Alevín e infantil
Cadete a senior	Cadete a senior	Cadete a senior
PD4	PD5	PD6
Pre benjamín a Alevín	Pre benjamín a Alevín	Pre benjamín a Alevín
Infantil a senior	Infantil a senior	Infantil a senior

Si el comité durante las inscripciones a una competición observan que el número de inscripciones en un determinado nivel es muy elevado se valorará el dividir los grupos de edades.

Las danzas de los diferentes niveles para escoger libremente por los patinadores son las siguientes:

- Nivel PD 1 : Glide vals
- Nivel PD2 : City Blues
- Nivel PD3 : Skater March
- Nivel PD4: Canasta Tango
- Nivel PD5 : Denver Shuffle
- Nivel PD6 : Swing Foxtrot

INSCRIPCIÓN A LOS NIVELES Y CAMBIOS DE NIVELES

No es necesario pasar por todos los niveles a lo largo de la vida deportiva.

Los/las técnicos/as podrán inscribir a cada participante en el nivel que considere adecuado para su rendimiento deportivo, siendo realistas con las capacidades y posibilidades de los deportistas.

Sí una patinadora o patinador compite durante toda la temporada en niveles del 1 al 6 y se clasifica para la copa de canarias en el nivel que competía se considerará que ha obtenido este nivel, por tanto a partir de ese momento deberá competir como mínimo en un nivel inmediatamente superior al nivel alcanzado.

Estos puntos deberán haberse obtenido en: (i) alguna de las competiciones de la temporada anterior; o (ii) participando obligatoriamente en la primera fase de la Liga Provincial.

Mínimos Nivel 7

	Benjamín	Alevín	Infantil
Puntos Free dance	13	15	18

Cadete	Juvenil	Junior	Senior
FREE DANCE	FREEN DANCE	FREE DANCE	FREE DANCE
20	22	25	28

- La pareja que no acredite los puntos mínimos según esta normativa, no podrá continuar en el nivel 6 el resto de la temporada y se le ubicará automáticamente :
 1. En el nivel que el entrenador considere si el deportista no ha competido nunca en el R6-SD.
 2. Si ha competido con anterioridad en el R5 deberá competir como mínimo en el nivel inmediatamente superior al de su última participación.

COMPETICIONES NIVEL AUTONÓMICO:

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 autonómico 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 Autonómica declara que tienen los mínimos necesarios para participar en el campeonato de España.

VESTUARIO:

PSD7

(Recordar que la FEP permite las piedras pegadas), este año ya no se permiten ni flecos ni plumas.

Patínaje libre, inline, dance, solo danza, y parejas de artístico

- En todas las competiciones de patínaje sobre ruedas, el vestuario debe estar en sintonía con la música, pero no debe ser tal que cause vergüenza al patinador, los jueces o los espectadores.
- No es necesario que los trajes de entrenamiento coincidan con el carácter de la música; sin embargo, todas las demás reglas del vestuario se aplican durante el entrenamiento.
- El vestuario debe **estar confeccionado en una pieza** y debe ser modesto, digno y apropiado para la competición deportiva; no debe tener un diseño llamativo ni teatral. El vestuario no debe dar el efecto de una desnudez excesiva.
- Las plumas y flecos serán considerados “atrezzo” teatral y penalizados.
- Cualquier pieza del vestuario, incluidas cuentas, botones, cristales, espejos, tachuelas, perlas, medias perlas, etc. en los vestuarios, debe estar cosida de manera muy segura para no causar obstrucciones a los siguientes patinadores.



16

NO SE PERMITE pedrería ni piedras de más de 4 mm en cualquier dimensión. Se permiten lentejuelas de cualquier tamaño. Todos los adornos decorativos deben estar bien cosidos a la tela.

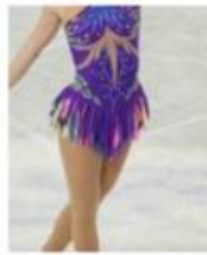
- No se permiten accesorios ni atrezzo de ningún tipo.
- El vestuario debe permanecer igual durante todo el programa sin adiciones durante el programa, es decir, sin uso de accesorios de ningún tipo desde el principio hasta el final.
- La pintura de cualquier parte del cuerpo se considera “show” y no está permitida.

Para el resto de los niveles, se permiten piedras decorativas cristales sin limitación de tamaño debidamente pegadas o cosidas, **así como flecos y plumas** 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.

En relación con los flecos y las plumas, de los NIVELES DE INICIACIÓN se aclara que los únicos flecos que se permiten son los ejemplos incluidos en la circular de la WORLD SKATE:



INCORRECTO



CORRECTO



CORRECTO

PRUEBAS DE NIVEL GRUPO SHOW

Los patinadores que cumplan los mínimos para competir en el SD7 y L10, no tendrán que tener aprobada la prueba de show, para el resto deberán tenerla superada para poder participar en Campeonatos de España.

Estos requisitos, es decir, tener la prueba de show aprobada o cumplir el baremo para ser SD7 y L10 deberán cumplirse antes del 25 de enero de 2026

Duración: 2'30" ± 10".

1.	Ocho con chassé y swing
2.	Travelling Sequence máximo Nivel base.
3.	Footwork Sequence máximo Nivel 1.
4.	Cluster.

- 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.
- Travelling séquense máximo Nivel Base:** Para superar el nivel debe confirmarse como mínimo nivel base.
- 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 2 Artistic Elements de grupos distintos:
 - Ina Bauer, Spread eagles, Hackenmond.
 - Stag Jump, Split Jump, Butterfly, Fly Camel.
 - Biellman, Inverted, Ring.
 - Charlotte, Illusion.

Cluster: secuencia de tres giros diferentes realizados con un solo pie. 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 y que todos sus miembros cumplan con el nivel estipulado en el presente reglamento (prueba de show o SD7 y L10)

VESTUARIO

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

Para las pruebas es obligatorio participar con el maillot 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

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

CÓDIGO ÉTICO

Habida cuenta de la insularidad y limitación de jueces de las que disponemos, el código ético y deber de evitar conflicto de intereses, queda regulado, en nuestra autonomía, de la siguiente forma:

Hay conflicto de intereses cuando se disponga de ficha federativa de cualquier club (en cualquier concepto) y cuando se presten servicios asesorando, ayudando o entrenando a cualquier club (incluso de manera gratuita).

En los casos en los que se de esta situación de incompatibilidad con algún club, si ese club participa en un evento en el que el juez esté designado, este solo podrá desarrollar la función de data y cutter y únicamente podrá puntuar con otro rol de manera excepcional (falta de jueces, indisponibilidad de juez durante un evento etc), previa habilitación del Comité de Patinaje Artístico

**PARA TODO LO QUE NO APAREZCA EN ESTE REGLAMENTO,
SERÁ DE APLICACIÓN EL REGLAMENTO DE LA WORLD
SKATE.**



