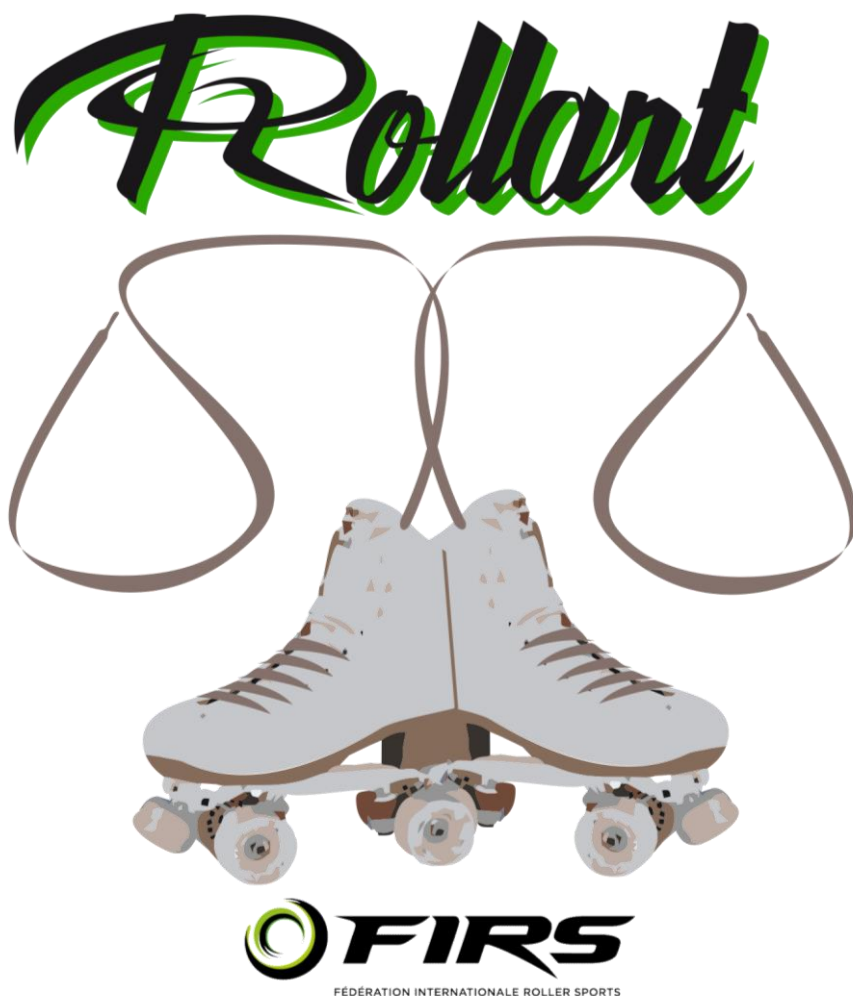




**NUEVO SISTEMA DE JUZGAMIENTO PARA
COMPETENCIAS DE PATINAJE ARTÍSTICO
LIBRE**

**Por
Nicola Genchi**

ÍNDICE

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

1 PROPIEDAD

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

2 LIBRE

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

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

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

- Contenido técnico.
- Impresión artística.

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

3 CONTENIDO TÉCNICO

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

Los elementos técnicos que se evaluarán son:

- Saltos.
- Piruetas.
- Secuencias de pasos.

Programa corto

Los siguientes elementos son requeridos en el programa corto:

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

Hacer más de los elementos permitidos no aumentará el valor y no tendrá penalización.

Todos los intentos ocuparán un espacio en el sistema, por lo tanto, los elementos subsiguientes tendrán un NO VALUE (0).

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

Programa largo

Saltos:

- Máximo ocho (8) saltos para mujeres y nueve (9) para hombres, excluyendo saltos de conexión de una (1) rotación.
- Máximo tres (3) combinaciones de saltos.

- El número de saltos en una combinación no puede ser mayor a cinco (5) incluyendo los de conexión.
- El valor técnico será asignado solo a saltos dobles y triples de la combinación.
- Es obligatorio ejecutar un Axel, puede ser presentado también en combinación.
- Axel, dobles y triples no pueden ser ejecutados más de dos veces. Si se presentan, uno debe ser en combinación.

Piruetas:

- Máximo dos (2) piruetas deben ser ejecutadas, una de ellas DEBE ser combinación de máximo cinco (5) posiciones y debe incluir un sitspin.

Secuencias de pasos:

- Debe haber una secuencia de pasos (serpentina, círculo, diagonal, línea recta).
- Secuencia de pasos coreográfica.

3.1 Saltos

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

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

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

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

Porcentajes que aumentan el valor de saltos

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

- Si es ejecutado en la segunda mitad del programa tendrá un 10% más del valor de base.
- Si es presentado en una combinación, tendrá un porcentaje mayor según el tipo de salto:
 - 2% Toeloop y Salchow.
 - 7% Flip, Lutz y Loop.
 - 8% Axel.
 - 9% doble Toeloop y doble Salchow.
 - 14% doble Flip, doble Lutz y doble Loop.
 - 15% doble Axel.
 - 16% triple Toeloop y triple Salchow.
 - 21% triple Flip, triple Lutz y triple Loop.
 - 22% triple Axel.
 - 23% cuádruple Toe Loop y cuádruple Salchow.
 -
- Si el salto despegue directamente del aterrizaje del salto anterior, un porcentaje será agregado de la siguiente manera:
 - 10% doble-doble.
 - 20% doble-triple/triple-doble.
 - 30% triple-triple.

Aclaraciones

ITEM	ACLARACIÓN
Salto	Un "Toe-Loop salvado" (cuando un patinador usa un toe-loop entre saltos de una combinación para salvar el elemento por pérdida de control), será considerado como <i>stepping out</i> con un QOE negativo para el salto inmediatamente anterior y ese Toe-Loop salvado será llamado NO JUMP y ocupará un espacio.
Combinación de saltos	• Saltos de una rotación <i>underrotated</i> entre saltos, disminuirá la calidad del siguiente salto. Ej. doble Loop-Thoren (<i>underrotated</i> o <i>half rotated</i>) - doble Salchow – el doble Salchow no tendrá buen QOE. • Mínimo dos (2) saltos para llamar una combinación de saltos. • Si entre dobles y/o triples hay saltos de una revolución el siguiente doble o triple tendrá por los jueces: - No más de +1 si el número de saltos de una rotación es dos (2). - No más de 0 si el número de saltos de una rotación es tres (3).
Lutz	Es responsabilidad del panel técnico llamar el salto Lutz si las características técnicas son logradas (filo externo). De lo contrario el panel técnico llamará el Flip.

3.2 Piruetas

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

Las tres (3) posiciones básicas para piruetas son:

- Arriba.
- Sentado.
- Camel.

General:

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

Variaciones difíciles de las piruetas básicas

Posición arriba:

- Adelante: torso flexionado adelante.



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



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



Posición sentada:

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



- e. Al lado: pierna libre al lado.

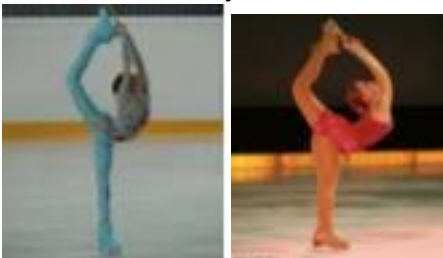


- f. Atrás: pierna libre atrás.



Posición camel:

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



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

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

Variaciones difíciles

PIRUETA	VALOR ADICIONAL
Más de 6 rotaciones	20%
Entrada difícil	15%
Posición arriba	
Adelante	30%
Layback	2 puntos
Al lado	2 puntos y 50%
Posición sentada	
Adelante	20%
Al lado	30%
Atrás	60%
Posición camel	
Biellmann	80%
Torso al lado	70%
Layover camel	20%
Layover heel	30%
Bryant	25%
Posición difícil de la pierna libre en camel	20%
Posición difícil de la pierna libre en heel	40%
Combinación de piruetas	
Sitspin entre dos camel	15% más a toda la combinación
Cambio de pie ejecutado por un salto	15% más a toda la combinación
Ambas direcciones seguidas inmediatamente en sitspin o camel	20% más a toda la combinación

Aclaraciones

ITEM	ACLARACIÓN
Piruetas sin valor	• Caída antes de la pirueta (travelling), o durante la ejecución. • Posición requerida no alcanzada. • Menos de tres (3) rotaciones para una pirueta de una posición y menos de dos (2) rotaciones para una pirueta dentro de una combinación. • Si la pirueta no alcanza la posición correcta, el panel técnico llamará un NO SPIN.
Posiciones básicas	A continuación, los requerimientos para alcanzar las posiciones: • Arriba. • Sentada: la cadera no puede estar más alta que la rodilla del patín de apoyo. • Camel: posición de la pierna libre (rodilla talón) no deben estar debajo de la cadera.
Combinación de piruetas	• La combinación de piruetas será llamada si el número de rotaciones en cada posición es mínimo dos (2). • Si una de las piruetas/posiciones de la combinación es NO VALUE, la pirueta será llamada pero el total del QOE no puede ser mayor a 0 por los jueces. • Cuando una posición es obligatoria (por ejemplo, en el programa corto) y el patinador no logra esta posición, toda la combinación será llamada NO SPIN.

Entrada	Si un patinador ejecuta más de dos (2) rotaciones como entrada, esta posición será llamada, así que, aunque sea una pirueta de una posición, la pirueta ocupará un espacio como pirueta combinada.
Posiciones difíciles	La posición difícil a considerar por los jueces como QOE positivo debe ser un cambio importante en el equilibrio, con estiramiento muscular, tensión. Ej. pirueta invertida cambio a Bryant donde están involucrados los brazos y la pierna libre. El movimiento coreográfico durante la ejecución de la pirueta no debe considerarse una posición difícil, pero puede considerarse positivamente en el QOE de los jueces.
Salto para entrar o cambiar de pie	Piruetas saltadas debe obtener una de las siguientes posiciones en el aire: • Sentada. • Mariposa: cuerpo, brazos y piernas rectas y paralelas al piso. Se permite aterrizar en el freno.

3.3 Secuencia de pasos

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

Definiciones

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

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

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

Cluster: secuencia de al menos tres (3) giros diferentes ejecutados en un solo pie, el tres será contado como giro para el cluster. No se permite un cambio de filo. Cambio de filo se permitirá después del 3^{er} paso, si el patinador decide hacer un cluster de más de tres (3) pasos.

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

Niveles

- Nivel 1 – debe incluir al menos cuatro (4) giros.
- Nivel 2 – debe incluir al menos seis (6) giros.
- Nivel 3 – debe incluir al menos tres (3) giros, ejecutados al menos una vez en cada dirección (seis (6) giros en total). Se debe agregar un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).
- Nivel 4 – debe incluir al menos cuatro (4) giros, ejecutados al menos una vez en cada dirección (ocho (8) en total). Se debe agregar un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).
- Nivel 5 – debe incluir al menos cinco (5) giros, ejecutados al menos una vez en cada dirección (diez (10) en total). Se debe agregar un (1) cluster y un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).

Aclaraciones

- Ninguno de los tipos puede ser contado más de dos (2) veces.
- El tres no será considerado como giro para ser contado para alcanzar el nivel.
- Ejecutar un cluster aumentará el nivel de uno en los niveles 2 y 3.

- Los pasos del cluster están incluidos en los requeridos para alcanzar el nivel.
- Para que los giros sean considerados como tal, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las cúspides deben ser claras.
- Si un patinador apoya la pierna libre en el piso a la salida de un giro, este giro no será considerado.
- Para niveles 3, 4, 5 es obligatorio el uso de movimientos del cuerpo durante mínimo 1/3 de la secuencia. Esto significa que, si esta *feature* no es presentada, el nivel puede bajar.
- Para niveles 3, 4, 5 cada paso debe ser ejecutado en el timing correcto de la música. Para cualquier ejecución fuera de música, nivel 2 es el máximo que se puede dar, así la definición de un nivel mayor sea alcanzada.
- Giros y/o pasos deben estar distribuidos en toda la secuencia. No debe haber partes sin giros o pasos. Si esto no se logra, el nivel no puede ser mayor a 1.
- La secuencia de pasos DEBE comenzar desde una posición parada.
- Se permiten paradas rápidas si es necesario caracterizar la música y también se permite patinar sobre el patrón que se acaba de ejecutar.

3.4 Secuencia de pasos coreográfica

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

4 QOE

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

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

4.1 QOE positivo

Jueces deben aplicar QOE con la siguiente guía:

- 0 cuando el patinador logra las características básicas del elemento.
- +1 si el patinador logra 1- 2 *features*.
- +2 si el patinador logra 3- 4 *features*.
- +3 si el patinador logra 5- 6 *features*.

Las *features* están por orden de importancia.

SALTOS	• Buena altura y longitud. • Muy buena extensión durante el aterrizaje y/o salida original y creativa. • Dificultad y/o despegue inesperado. • Pasos claros y reconocidos y movimientos de patinaje ejecutados antes del despegue. • Posición difícil y artística en el aire y/o comenzar a rotar tarde. • Muy buena fluidez en despegue y aterrizaje. • Que la fuerza en la ejecución de un elemento no se sea obvia. • Ejecución del elemento con la música.
---------------	---

PIRUETAS	- Buena habilidad y centralización rápida de la pirueta. - Buen control de la pirueta durante la ejecución (entrada, rotación, salida, cambio de pie/posición). - Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. - Entrada difícil (ej. fly camel, mariposa). - Variaciones difíciles de posición. - Número balanceado de rotaciones para cada posición (combinación). - Número de rotaciones mayor al mínimo. - Ejecución del elemento con la música. - Travel difícil.
SECUENCIA DE PASOS	- Filos profundos y limpios (incluyendo entrada y salida desde un cambio de dirección). - Limpieza y precisión. - Buen control y participación de todo el cuerpo. El uso del cuerpo significa el uso claro de brazos, cabeza, hombros, pecho, pierna libre de una forma combinada durante mínimo 1/3 de la secuencia. Estos movimientos pueden afectar el equilibrio del cuerpo. - Buena energía de ejecución. - Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. - La ejecución del elemento con la estructura musical. - Creatividad y originalidad.
SECUENCIA DE PASOS COREOGRÁFICA	- Nuevos pasos, nueva secuencia de pasos. - Patrón complejo. - Originalidad. - Variedad. - Musicalidad. - El tema con la música. - Movimientos claros. - Buena energía. - Buen control y uso de todo el cuerpo.

4.2 QOE negativo

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

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

PIRUETAS			
Caída	-3	Mala posición, movimientos lentos	-1 a -3
Ambas manos para evitar la caída	-3	Cambio de pie mal ejecutado (freno, filos limpios)	-1 a -3
		Una mano o pierna libre para evitar caída	-2 o -3
		Pumping	-2
		Travelling malo	-1
SECUENCIAS DE PASOS			
Caída	-3	Patrón incorrecto	-1 a -3
		Tropezón	-1 o -2
		Fuera de música	-1 o -2
SECUENCIA DE PASOS COREOGRÁFICA			
Caída	-3	Sin musicalidad	-1 a -3
		Trastabillar	-1 o -2
		Fuera de tiempo	-1 o -2
		Pobre en energía	-1 o -2
		Pobre en ejecución	-1 o -2

5 IMPRESIÓN ARTÍSTICA

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

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

5.1 Habilidades de patinaje

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

Criterios:

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

5.2 Transiciones

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

Criterios:

- Variedad.
- Dificultad.
- Complejidad.
- Calidad.
- Fluidez.

5.3 Performance

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

Criterios:

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

5.4 Coreografía/Composición

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

Criterios:

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

6 ELEMENTOS ILEGALES

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

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

General

- Violación de vestuario (S.R 3.12).
- Tiempo del programa menos del requerido (1.0 punto por cada 10 segundos).
- Caídas.
- Elementos obligatorios no presentados.