

REGLAMENTO JUEGOS ESCOLARES PATINAJE ARTÍSTICO 2022

El patinaje artístico sobre ruedas es un deporte muy completo:

- Desarrolla todas las capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad).
- Fomenta la coordinación.
- Mejora la expresión corporal.
- Favorece el sentido del ritmo, puesto que los ejercicios técnicos se incluyen en una coreografía acompañada con la música.

En nuestra disciplina deportiva, la forma de competición más conocida es la libre individual. En los Juegos Escolares, los niños participarán de manera individual, por niveles; y por grupos en la cuarta jornada**.

Categorías

Las categorías convocadas para el curso 2021/2022 son las siguientes:

PREBENJAMÍN: nacidos en los años 2014 y 2015

BENJAMÍN: nacidos en los años 2012 y 2013

ALEVÍN: nacidos en los años 2010 y 2011

INFANTIL: nacidos en los años 2008 y 2009

CADETE: nacidos en los años 2006 y 2007

JUVENIL: nacidos en los años 2002, 2003, 2004 y 2005 (no universitarios)

Todas las pruebas que se disputen serán mixtas, no se diferencia categoría femenina y masculina.

Grupos

** En la temporada 2021/2022 se intentará realizar la competición de grupos si la situación sanitaria lo permite. Se informará con tiempo llegado el caso.

Modalidades

- **LIBRE INDIVIDUAL:** Se compite individualmente por niveles. Los jueces emitirán una puntuación del programa (suma de elementos técnicos y componentes artísticos) además de la valoración de apto (tarjeta verde) y correspondiente ascenso al nivel superior.



Requisitos de participación en los juegos escolares

- No se permitirá la participación de patinadores en los mismos niveles oficiales ya aprobados en la Federación de Castilla y León (o en otras federaciones de patinaje).
- No se permitirá la participación en categoría inferior a la que corresponde por año de nacimiento o a los escolares que no tengan la edad suficiente para tomar parte en las pruebas.
- Para inscribirse a las pruebas, las entidades participantes deberán enviar un listado con los patinadores que deseen tomar parte en las pruebas 15 días antes a la celebración de la prueba. El listado definitivo se hará llegar a los participantes el martes de la semana en la que se celebra la prueba. Una vez enviado el listado definitivo no se admitirá ninguna inscripción. Si el número de participantes impidiese la celebración de la jornada en las horas establecidas, se limitará el número de participantes por club/colegio y categoría.
- En las pruebas solo se puede presentar a un nivel por modalidad y para presentarse a un nivel hay que tener aprobados los anteriores (excepto si les tienen aprobados por la Federación de Patinaje o si por nivel del patinador supusiese un retraso en su progresión deportiva).

Jueces

Para cada prueba serán designados tres jueces, uno de los cuales actuará como juez árbitro.

Delegados

Derechos:

- Recibir toda la información disponible del campeonato, siempre que ésta pueda ser facilitada.
- Ser consultado sobre cualquier variación del programa establecido.
- Reclamar cualquier irregularidad que crea conveniente a lo largo del transcurso del campeonato a la mesa de organización ó al juez-árbitro.

Obligaciones:

- Representar y atender a sus patinadores en el transcurso del campeonato.
- Llevar las fichas del entrenador y de sus patinadores antes de comenzar el campeonato a la mesa de calculadores. Todas estas credenciales quedarán retenidas hasta la finalización de la competición.
- Comunicar rápidamente la baja de cualquiera de sus patinadores de su club, antes del comienzo de la competición a la mesa de calculadores.
- Enviar la música al dropbox en el momento de realizar la inscripción, al menos 15 días antes de la competición. Llevar un pendrive con las músicas por seguridad.
- Únicamente él se podrá dirigir, en cualquier situación, al juez-árbitro ó a un miembro de la mesa, solicitando del mismo las aclaraciones pertinentes sobre las posibles dudas referidas al desarrollo de la competición. Se excluyen de tales derechos la petición de aclaraciones sobre puntuaciones particulares del jurado.



Instalaciones

La pista de patinaje debe ser una superficie plana y lisa, construida en madera, cemento, sport court... de forma rectangular, con unas dimensiones mínimas de 20x40metros.

Música

Se enviarán con 10 días de anterioridad a la prueba a través de correo electrónico o dropbox con cpvolena@yahoo.es en formato mp3 con la siguiente nomenclatura:

PROGRAMA-NOMBRE Y APELLIDOS-Club

Un ejemplo: N0L-PEPITA PEREZ RUIZ-CPV Olena

N0L-NIVEL BASE LIBRE

N1L-NIVEL 1 LIBRE

N2L-NIVEL2LIBRE

N3L-NIVEL3LIBRE

N4L-NIVEL4LIBRE

N5L-NIVEL5LIBRE

N6L-NIVEL6LIBRE

CTS-NIVELCERTIFICADOSHOW

PAL0- NIVEL BASE PAL

PAL1- NIVEL 1 PAL

PAL2- NIVEL 2 PAL

PAL3- NIVEL 3 PAL

PAL4- NIVEL 4 PAL

PAL5- NIVEL 5 PAL

PAL6- NIVEL 6 PAL

COMPETICIÓN INDIVIDUAL

En las jornadas individuales podrán participar todos los patinadores de la ciudad de Valladolid en los diferentes niveles de patinaje artístico sobre ruedas y patinaje artístico inline (PAL).

En las pruebas de nivel no podrán participar en un nivel que ya hayan aprobado en Diputación o FMD o en la Federación Regional con anterioridad a la celebración de la prueba de nivel. En estas pruebas se podrá aprobar el nivel si se obtiene la tarjeta verde que indique el aprobado. Con las puntuaciones se establecerá una clasificación de cada jornada y contará para la clasificación general.

En estas pruebas se podrá aprobar el nivel si se obtiene la puntuación mínima fijada para cada nivel y la tarjeta verde que indique el aprobado.



a) Competición libre individual.

Se seguirá el Reglamento de Patinaje artístico de la Federación de Patinaje de Castilla y León. Cualquier modificación de este organismo será trasladada al reglamento de Juegos escolares.

a1.PATINAJE ARTÍSTICO SOBRE RUEDAS

- * Los patinadores deberán presentar sus programas dentro de un hilo argumental y coreográfico. Los ejercicios tendrán que tener un principio y un final claro con el "timing" de la música.
- * Es necesario que los patinadores ejecuten una entrada y salida de pista artística.

Existirán 7 niveles de libre:

NIVEL Base (1 min 50 s +/- 5 s)

1. **Cinco gotas hacia adelante, cinco gotas hacia atrás.** Ejecutadas en línea recta, a lo largo del eje longitudinal de la pista. Para realizar el cambio correctamente deberá ejecutarse un mohawk.
2. **Equilibrio - Up-** hacia adelante en línea recta.
3. **Cañón - Sit-** hacia adelante en línea recta.
4. **Ángel - Camel-** hacia adelante en línea recta.

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel, ejecutado dentro de la música.

NIVEL 1 (2 min 15 segundos +/- 5 s)

1. **8 cruzado hacia adelante**
2. **3 saltos consecutivos de media vuelta** (iniciados hacia delante, los dos primeros recepcionados a 2 pies y el último a 1 un único pie con ejecución de salida)
3. **Ángel -Camel-** en línea recta o en curva (abarcando mínimo 3/4 del eje longitudinal de la pista o 3/4 de círculo de 1/2 pista y evidenciando un filo exterior o interior)
4. **Ánfora -Camel Forward-** en línea recta o en curva (abarcando mínimo 3/4 del eje longitudinal de la pista o 3/4 de círculo de 1/2 pista y evidenciando un filo exterior o interior)
5. **Secuencia de Rolls en filo exterior adelante** (al menos un roll con cada pie ejecutados consecutivamente a lo largo de una recta)
6. **Compases** (mínimo una vuelta continua a cada lado y con cada pie consecutivamente)

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. **Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.**

Los elementos Camel y Camel forward deberán ser ejecutados **uno de ellos en curva y el otro en recta.

NIVEL 2 (2 min 15 segundos +/- 5 s)

1. **8 cruzado hacia atrás**
2. **Pirqueta de 2 pies** (8 ruedas o punta tacón mínimo 3 rotaciones)
3. **Salto Waltz - Inglés o del Tres-** con entrada obligatoria tipo mohawk
4. **Secuencia coreográfica** ejecutada hacia adelante con al menos 3 figuras diferentes y abarcando 3/4 de la pista con patrón libre)
5. **Vueltas de vals pie izquierdo y sentido antihorario** (mínimo 3 consecutivas y dónde se exigirá la correcta ejecución del progresivo atrás, el cambio de sentido mohawk y el giro tres en posición "And")
6. **Salchow**

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. **Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.**

NIVEL 3 (2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. **Toe Loop**
2. **Loop**
3. **Pirqueta alta interior atrás con entrada** (mínimo 3 rotaciones)
4. **Footwork Sequence - línea de pasos-** con patrón libre, iniciado en un "Stop And Go" de al menos 3 sg y abarcando un mínimo de 3/4 de la pista:
 - 1 tres con cada pie (interior y/o exterior)
 - 1 mohawk
 - 1 swing con cada pie consecutivos
 - 1 Body Movement de cualquier tipo
5. **8 cruzado con mohawks** (los mohawks deberán ejecutarse en la parte central de los lados cortos de la pista)
6. **Vueltas de vals pie derecho sentido horario** (mínimo 3 consecutivas y dónde se exigirá la correcta ejecución del progresivo atrás, el cambio de sentido Mohawk y el giro de tres en posición "And")

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. **Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.**

NIVEL 4 (2 min 15 segundos +/- 5 s)

1. **Flip**
2. **Thouren**
3. **Combinación Loop-Toe Loop**
4. **Pirqueta alta exterior atrás**
5. **Secuencia coreográfica** que incluya:
 - Mínimo 2 figuras ejecutadas hacia atrás con la pierna libre superando la altura de las caderas
 - 1 Águila ó Ina Bauer
 - Cubrir al menos 3/4 partes de la pista. Patrón libre

6. **Footwork Sequence -línea de pasos-** con patrón libre iniciado en un “Stop And Go” de al menos 3 sg y abarcando un mínimo de 3/4 de la pista:
- Travelling (cualquier pie y filo)
 - 1 Bracket con cada pie
 - 1 Chocktaw (horario o anti-horario de adelante a atrás)
 - 2 Body Movements de cualquier tipo

* Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. **Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.**

NIVEL 5 (2 min 45 segundos +/- 10 s)

1. **Axel**
2. **Combo Jump (de 3 saltos)** a elegir entre Loop, Thouren o Flip
3. **Lutz**
4. **Combo spin 2 posiciones Upright** (Mínimo 2 rotaciones por posición).
5. **Sit Spin -pirueta baja** (entrada y posición libre, mínimo 3 rotaciones).
6. **Footwork Sequence -línea de pasos-** con patrón libre, iniciada desde Stop And Go de al menos 3 sg que abarque al menos 3/4 partes de la pista:
 - Al menos 4 giros diferenciados (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir 2 del mismo tipo.
 - Al menos un Feature de tipo 1:
 - 3 Body Movement de diferente tipo (alto, medio y bajo)
 - 2 Chocktaw (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)

*Posible repetición de dos elementos obligatorios del nivel o ejecución de dos elementos del nivel superior (solo jump o solo spin) o repetición de un elemento obligatorio del nivel y un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música.

****Se puntuarán los 6 elementos de mayor valor.**

NIVEL 6 (2 min 45 segundos +/- 10 s)

1. **Axel con Feature** (transición previa, entrada inesperada, brazos artísticos en el aire, etc)
2. **Combo Jump** (de 2 a 5) a elegir entre saltos de 1 rotación.
3. **Solo Jump** a elegir entre doble Salchow o doble toe Loop
4. **Combo Spin 2 posiciones incluyendo obligatorio la posición Sit** (Mínimo 2 rotaciones por posición. Se permiten y valoran variaciones de posición base).
5. **Camel Spin -pirueta Ángel** (entrada y posición libre, mínimo 3 rotaciones).
6. **Footwork Sequence -línea de pasos-** con patrón libre, iniciada desde Stop And Go de al menos 3 sg que abarque al menos 3/4 partes de la pista. Ha de incluir:

- Al menos 5 giros diferenciados (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o Bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir 2 del mismo tipo.
- Dos Feature de tipo 1:
 - 3 Body Movement de diferente tipo (alto, medio y bajo)
 - 2 Chocktaw (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)

*Posible repetición de dos elementos obligatorios del nivel o ejecución de dos elementos del nivel superior (solo jump o solo spin) o repetición de un elemento obligatorio del nivel y un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música.

****Se puntuarán los 6 elementos de mayor valor.**

CERTIFICADO SHOW (3 minutos 15 segundos +/- 10 s)

1. **Ocho cruzado adelante y atrás**, integrando Mohawk y Choctaw (al menos un 8 completo incluyendo al menos 1 giros de dos pies de cada tipo).
2. **Una pirueta de un pie** (mínimo 3 rotaciones) – filo y pie a elegir
3. **Secuencia de travelling** al ritmo de la música. Se puede o no incluir como entrada de la pirueta (mínimo 2 rotaciones completas).
4. **Una figura con cambio de filo**, con el pie libre como mínimo a la altura de la cadera.
5. **Canadiense atrás exterior** (mínimo 1,5 vueltas)
6. **Step sequence -línea de pasos-** con patrón libre iniciada en stop and go que incluya:
 - Mínimo 4 giros diferentes diferenciados (bracket, rocker, counter, travelling o blucle – no contabiliza en giro de tres)
 - 3 body movement de diferente tipo (uno de ellos obligatorio en ina Bauer)
 - 1 chocktaw (horario o antihorario de adelante a atrás)
7. **Un salto coreografiado** (tiene que tener al menos una rotación y caída en filo, no en freno)
8. **Un brinco coreografiado** (un salto que no implica rotación corporal, se permite un máximo de media vuelta)
9. **Una posición estática** de mínimo 10 segundos de duración en la que haya un circuito con los brazos.

*Está permitido dos repeticiones dentro de la música.

**Para aprobar deberá registrarse mayoría de tarjetas verdes.

***Debe haber un cambio de ritmo de música obligatoriamente (lenta + rápida, o viceversa)

***La música puede ser vocal

****El vestuario y el maquillaje es libre.

a2.PATINAJE ARTÍSTICO INLINE (PAL)

- * Los patinadores deberán presentar sus programas dentro de un hilo argumental y coreográfico. Los ejercicios tendrán que tener un principio y un final claro con el "Timing" de la música.
- * Es necesario que los patinadores ejecuten una entrada y salida de pista artística.
- * Para evidenciar el inicio de las secuencias de pies (Footwork Sequence), éstas deberán comenzar desde una posición estática o un "stop and go" evidenciada mínimo 3 sg.

Existirán 7 niveles de PAL:

NIVEL Base (1 min 50 s +/- 5 s)

1. Ángel línea recta media pista. Las rodillas deben estar estiradas y la pierna libre mínimo a 90°. Esta posición debe mantenerse (una vez alcanzada por completo) al menos 1/2 largo de la pista.
2. Equilibrio línea recta. Esta posición debe mantenerse (una vez alcanzada por completo) al menos 1/2 largo de la pista.
3. Figura agachada sacando o no la pierna. Esta posición debe mantenerse (una vez alcanzada por completo) al menos 1/2 largo de la pista.
4. Cinco gotas hacia adelante, cinco gotas hacia atrás. Ejecutadas en línea recta, a lo largo del eje longitudinal de la pista. Para realizar el cambio correctamente deberá ejecutarse un mohawk.

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel .

NIVEL 1 (2,15 min +/- 5 s.)

1. 8 cruzado hacia adelante.
2. Salto de altura a 2 pies + patada a la luna.
3. Ángel -Camel- en línea recta o en curva (abarcando mínimo 3/4 del eje longitudinal de la pista o 3/4 de círculo de 1/2 pista y evidenciando un filo exterior o interior)
4. Figura de equilibrio en línea recta o en curva (abarcando mínimo 3/4 del eje longitudinal de la pista o 3/4 de círculo de 1/2 pista y evidenciando un filo exterior o interior)
5. Secuencia de filos adelante (al menos hay que ejecutar un filo exterior y un filo interior con cada)
6. Compases (mínimo una vuelta continua a cada lado y con cada pie consecutivamente)

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. **Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.**

**Los elementos Camel y figura de equilibrio deberán ser ejecutados uno de ellos en curva y el otro en recta

NIVEL 2 (2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. 8 cruzado atrás

2. Pirueta de 2 pies (mínimo 3 rotaciones)
3. Salto Waltz -inglés o del tres- con entrada obligatoria
4. Secuencia coreográfica ejecutada hacia adelante con al menos 3 figuras diferentes y abarcando 3/4 de la pista con patrón libre.
5. Salchow
6. Filos atrás (al menos hay que ejecutar un filo exterior y un filo interior con cada)

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL 3 (2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. Toe Loop
2. Flip
3. Solo Spin Upright (BI) - interior atrás - (mínimo 3 rotaciones)
4. Footwork Sequence - línea de pasos- con patrón libre, iniciado en un stop and go de al menos 3 sg y abarcando un mínimo de 3/4 de la pista:
 - Tres exterior con ambos pies
 - Tres interior con ambos pies
 - Secuencia de Mohawks abiertos
 - 1 Body Movement de cualquier tipo
5. 8 cruzado con mohawks (los mohawks deberán ejecutarse en la parte central de los lados cortos de la pista)
6. Secuencias de vueltas de vals pie izquierdo sentido anti-horario (mínimo 3 consecutivas y dónde se exigirá la correcta ejecución del progresivo atrás, el cambio de sentido mohawk y el giro de tres) y pie derecho sentido horario

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL 4 (2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. Loop
2. Lutz
3. Combo Jump Salchow -Toe Loop
4. Solo Spin Upright (BO)- interior atrás con feature ó solo spin upright exterior atrás (2 rotaciones) (escoger una de las dos opciones). Features posibles:
 - Mas de 5 rotaciones
 - Variación de la posición inicial una vez concluidas las tres primeras rotaciones (brazos y cueros, debe ser una posición que se vea que afecta al punto de equilibrio inicial)
 - Ejecutar un "Jump" (salto) en mitad de la pirueta.

5. Secuencia coreográfica que incluya:
 - Mínimo 2 figuras ejecutadas hacía atrás con la pierna libre superando la altura de las caderas
 - 1 Águila o Ina Bauer
 - Cubrir al menos 3/4 partes de la pista. Patrón libre
6. Footwork Sequence -línea de pasos- con patrón libre iniciado en un Stop And Go de al menos 3sg:
 - 2 Chocktaws (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)
 - 1 Rocker exterior delante (cualquier pie)
 - 2 Body Movements de cualquier tipo

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL 5 (2 min 45s. +/- 10 s.)

1. Solo Jump Axel
2. Combo Jump (de 3 saltos de una rotación) obligatoriamente incluya Thouren.
3. Combo Jump Loop - Loop
4. Combo Spin 2 posiciones Upright (Mínimo 2 rotaciones por posición que implique cambio de pie).
5. Sit Spin -pirueta baja (entrada y posición básica mínimo 3 rotaciones).
6. Footwork Sequence -línea de pasos- con patrón libre, iniciada desde stop And Go de al menos 3 sg que abarque al menos 3/4 partes de la pista:
 - Al menos 4 giros diferenciados (Bracket, rocker, Counter, Travelling (twizzle) o bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir 2 del mismo tipo.
 - Al menos un Feature de tipo 1:
 - 3 Body Movements de diferente tipo (alto, medio o bajo)
 - 2 Chocktaw (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)

*Posible repetición de dos elementos obligatorios del nivel o ejecución de dos elementos del nivel superior (solo jump o solo spin) o repetición de un elemento obligatorio del nivel y un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música.

**Se puntuarán los 6 elementos de mayor valor.

NIVEL 6 (2 min 45s. +/- 10 s.)

1. Axel con Feature (transición previa, entrada inesperada, brazos artísticos en el aire)
2. Combo Jump (de 2 a 4) a elegir entre saltos de 1 rotación.
3. Solo Jump a elegir entre doble Salchow o doble Toe Loop
4. Combo Spin 2 posiciones incluyendo obligatorio la posición Sit (Mínimo dos rotaciones por posición. Se permiten y valoran variaciones de posición base).
5. Camel Spin -pirueta Ángel (entrada y posición libre mínimo 3 rotaciones).
6. Footwork Sequence -línea de pasos- con patrón libre, iniciada desde Stop And Go de al menos 3 sg que abarque al menos 3/4 partes de la pista. Ha de incluir:
 - Al menos 5 giros diferenciados (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o Bucle – no contabiliza en giro

de tres). Solo se podrán repetir 2 del mismo tipo.

- Dos Feature de tipo 1:

- 3 Body Movement de diferente tipo (alto, medio o bajo)
- 2 Chocktaw (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)

*Posible repetición de dos elementos obligatorios del nivel o ejecución de dos elementos del nivel superior (solo jump o solo spin) o repetición de un elemento obligatorio del nivel y un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música.

**Se puntuarán los 6 elementos de mayor valor.

Los jueces con sus puntuaciones establecerán una clasificación por nivel en cada jornada que se dispute. Serán premiados los tres primeros clasificados de cada nivel y de cada categoría. Con las puntuaciones se establecerá una clasificación de cada jornada y contará para la clasificación general. La **clasificación por nivel** es inmediata a partir del ranking establecido por las puntuaciones de los jueces.

Para sacar la **clasificación por categoría** aplicamos la siguiente tabla:

PUESTO	NIVEL
PRIMERO	30 + NT
SEGUNDO	25 + NT
TERCERO	20 + NT
CUARTO	15+ NT
QUINTO	10 + NT
RESTO	NT - NPD

NT Número total de participantes por nivel

NPD Número de participantes por delante



COMPETICIÓN POR EQUIPOS

En la jornada por equipos se realizará una coreografía grupal que incluya los siguientes elementos:

- Una posición estática de 10 segundos en los que haya un circuito de brazos.
- Un aspa.
- Una elevación, pueden participar de dos a todos los miembros del grupo. En categorías prebenjamín y benjamín no será necesario “elevar” a ningún miembro, pero si la realización de algún ejercicio en el que al menos uno de los patinadores sea llevado por otro o los demás.
- Un círculo.
- Un canon.
- Una pirueta al unísono. En categorías prebenjamín y benjamín bastará la realización de un compás sincronizado.

La coreografía tendrá una duración de 3' (+/-10”).

Se competirá por categorías.

El número mínimo de integrantes para participar es de 3. Se pueden juntar equipos, siempre y cuando no superen el límite de 8 participantes. Si los equipos no son de la misma categoría, competirán en la categoría del equipo de mayor edad.

Los jueces valorarán sobre un punto cada uno de los ejercicios obligatorios. Los 4 puntos restantes valorarán la originalidad de la coreografía, la correcta utilización en su caso de complementos, el vestuario y maquillaje, y la expresión de los patinadores.

Se premiará los 3 mejores grupos por categoría.

Sistema de clasificación

CLASIFICACIÓN POR COMPETICIÓN INDIVIDUAL

Los jueces con sus puntuaciones establecerán una clasificación en cada jornada que se dispute. Serán premiados los tres primeros clasificados de cada nivel y/o de cada categoría.

A partir del ranking elaborado por los jueces, aplicamos la siguiente tabla para sumar a la clasificación general individual.

PUESTO	NIVEL
PRIMERO	30 + NT
SEGUNDO	25 + NT
TERCERO	20 + NT
CUARTO	15+ NT
QUINTO	10 + NT
RESTO	NT - NPD

NT Número total de participantes por nivel.

NPD Número de participantes por delante.

CLASIFICACIÓN JORNADA DE GRUPOS

Los jueces valorarán sobre un punto cada uno de los ejercicios obligatorios. Los 4 puntos restantes valorarán la originalidad de la coreografía, la correcta utilización en su caso de complementos, el vestuario y maquillaje, y la expresión de los patinadores.

Se premiará los 3 mejores grupos por categoría.

CLASIFICACIÓN GENERAL

INDIVIDUAL. Sumatorio de las puntuaciones obtenidas en las diferentes jornadas de nivel Individual.

GRUPOS. La clasificación por equipos se obtiene directamente de la clasificación de la jornada por equipos.

En caso de empate a puntos en la final se desempatará atendiendo a los siguientes criterios:

- Al patinador con mayor número de primeros puestos.
- Al patinador con mayor número de niveles superiores aprobados.
- A los mejores resultados de la última jornada.