

REGLAMENTO JUEGOS ESCOLARES PATINAJE ARTÍSTICO 2022-2023

(actualizado con la FPCyL, en enero 2023)

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; **por parejas por niveles (como novedad en 2023)** y por grupos en la cuarta jornada**.

En la primera jornada, prevista en noviembre de 2023 se seguirá este reglamento. En enero de 2023 se introducirán las modificaciones establecidas por la FPCYL.

Categorías

Las categorías convocadas para el curso 2022/2023 son las siguientes:

PREBENJAMÍN: nacidos en los años 2015 y 2016

BENJAMÍN: nacidos en los años 2013 y 2014

ALEVÍN: nacidos en los años 2011 y 2012

INFANTIL: nacidos en los años 2009 y 2010

CADETE: nacidos en los años 2007 y 2008

JUVENIL: nacidos en los años 2003, 2004, 2005 y 2006 (no universitarios)

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

Grupos

** En la cuarta jornada de la temporada se realizará una competición de grupos.

Modalidades

- LIBRE INDIVIDUAL: Se compite individualmente por niveles.
- PAREJAS DE ARTISTICO: Se compite por parejas (1 chico y 1 chica) por niveles.
- CERTIFICADO DE SHOW: Se compite individualmente.

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

- En las jornadas podrán participar todos los patinadores de la ciudad de Valladolid en los diferentes niveles de patinaje artístico sobre ruedas.
- En las pruebas de nivel no podrán participar en un nivel que ya hayan aprobado en Diputación o FMD o en la Federación de Castilla y León (**o en otras federaciones de patinaje**) 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.
- 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.
- 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 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 15 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

N7L-NIVEL7LIBRE

CTS-NIVELCERTIFICADOSHOW

NOPA-NIVEL BASE PAREJAS ARTISTICO

N1PA- NIVEL 1 PAREJAS ARTISTICO

Vestimenta

Obligatorio el uso de maillot de Patinaje Artístico (con o sin falda, también sirven monos).

Integrativos

Los integrativos de todas las modalidades son los que establezca la FPCYL, excepto en los niveles base de libre y **parejas** al no existir en la FPCYL.

La primera jornada (prevista para noviembre) se seguirá el reglamento establecido para el año 2022. A partir del 2023 el que establezca la FPCYL.

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. **Los programas significativamente coreografiados podrán ser premiados "Impresión Artística" independientemente de la clasificación final.**

Es necesario que los patinadores ejecuten una entrada y salida de pista artística.

Existirán 8 niveles de libre individual, 3 de parejas y 1 nivel Certificado Show:

NIVEL BASE LIBRE INDIVIDUAL

(1 min 50 s +/- 5 s)

1. **Cinco gotas hacia adelante, cinco gotas hacia atrás en la misma línea.** Se valorará el sentido correcto de realizar el cambio de adelante a atrás y viceversa.
2. **Equilibrio - Up-** hacía adelante en línea recta (que ocupe al menos en posición la mitad del eje longitudinal)
3. **Cañón - Sit-** hacia adelante en línea recta.
4. **Ángel - Camel-** hacia adelante en línea recta.

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

NIVEL 1 LIBRE INDIVIDUAL

(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. **Dos Compases diferentes** ejecutados consecutivamente. Mínimo una vuelta continua completa en cada uno. Pie, filo y dirección a elección del patinador siempre y cuando sean dos diferentes.

● **REPETICIONES:** se permite la repetición de UNO de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de UN elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. **En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.**

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

NIVEL 2 LIBRE INDIVIDUAL

(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. **Choreo Sequence ejecutada hacia adelante con al menos 3 figuras diferentes** y abarcando 3/4 de la pista con patrón libre). **Se permiten cambios de pie sin restricciones.**

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**

● **REPETICIONES:** se permite la repetición de UNO de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de UN elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. **En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.**

NIVEL 3 LIBRE INDIVIDUAL

(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:
 - Un "giro de tres" con cada pie (interior y/o exterior)
 - Un "Mohawk" en cada sentido (horario y antihorario)
 - Un "Swing" con cada pie ejecutados de manera consecutiva
 - Un "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, sobre el eje transversal 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")

● **REPETICIONES:** se permite la repetición de UNO de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de UN elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. **En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.**

NIVEL 4 LIBRE INDIVIDUAL

(2 min 15 segundos +/- 5 s)

1. **Flip**
2. **Thouren**
3. **Combinación Loop-Toe Loop**
4. **Upright Spin Outside- Pirqueta alta exterior atrás/adelante con entrada (mínimo TRES rotaciones)**
5. **Choreo Sequence ejecutada hacia atrás**, abarcando al menos 3/4 partes de la pista con patrón libre. Deberá incluir:

- Mínimo 2 figuras ejecutadas hacia atrás con la pierna libre superando la altura de las caderas
- 1 Águila ó Ina Bauer

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

● **REPETICIONES:** se permite la repetición de UNO de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de UN elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. **En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.**

NIVEL 5 LIBRE INDIVIDUAL

(2 min 50 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** diferentes de cualquier pie, filo y dirección. Mínimo 2 rotaciones por posición. Se permiten cambios de pie
5. **Sit Spin -pirueta baja** de cualquier pie, filo y dirección. Entrada libre desde una clara ALTURA VERTICAL que se agacha. Mínimo TRES rotaciones. Se admiten variaciones de la posición base.
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 que contenga:
 - 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 a elegir entre:
 - 3 Body Movement de diferente tipo (alto, medio y bajo)
 - 2 Chocktaw (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)

● **REPETICIONES:** se permite la repetición de DOS de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes, o la ejecución de DOS elementos del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. **En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento/s adicional/es, se sumará/n al valor del resto de elementos obligatorios.**

NIVEL 6 LIBRE INDIVIDUAL

(2 min 50 segundos +/- 10 s)

1. **Combo Jump de DOS a TRES saltos incluyendo UN salto "Axel"** como obligatorio. Los cambios de pie, filo y dirección implican la ruptura del combo jump.
2. **Combo jump (de CUATRO O CINCO saltos)** a elegir entre saltos de UNA rotación (axel no permitido)
3. **Solo Jump (Doble Salchow/Doble Toe Loop)**
4. **Combo Spin DOS posiciones incluyendo obligatorio la posición SIT.** Mínimo DOS rotaciones por posición. Se permiten y valoran variaciones de posición base.
5. **Camel Spin (pirueta "Ángel")** con cualquier pie, filo y dirección. Entrada y posición libre. Mínimo TRES rotaciones. Se admiten variaciones de la posición base.
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 que contenga:
 - 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)

● **REPETICIONES:** se permite la repetición de DOS de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes, o la ejecución de DOS elementos del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. **En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento/s adicional/es, se sumará/n al valor del resto de elementos obligatorios.**

NIVEL 7 LIBRE INDIVIDUAL

(2 min 50s. +/- 10 s.)

1. **Axel con "Feature"** (transición previa, entrada inesperada, salida artística, brazos artísticos en el aire, etc).
2. **Combo Jump de DOS a CINCO saltos** incluyendo obligatoriamente **un salto de DOS rotaciones** a elegir.
3. **Solo Jump** a elegir entre cualquier salto de **DOS rotaciones** (no podrá repetirse el presentado en el Combo Jump).
4. **Combo Spin DOS a CINCO posiciones incluyendo obligatorio la posición SIT.** Mínimo 2 rotaciones por posición. Se permiten y valoran variaciones de posición base.
5. **Solo Spin con variación de posición base** (upright, sit o camel). Pie, filo y dirección indiferente. Entrada libre. Mínimo 3 rotaciones.
6. **Footwork Sequence** (línea de pasos) con patrón libre, iniciado en un "Stop And Go" de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de 3/4 de la pista que contenga:
 - Al menos SEIS giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o Bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir DOS del mismo tipo.

- DOS “Features” de tipo 1:
 - o TRES “Body movements” de diferente tipo (alto, medio o bajo)
 - o DOS “Chocktaws” (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)

● **REPETICIONES:** se permite la repetición de DOS de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes ejecutados dentro de la música. **En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos.**

***Saltos dobles permitidos: salchow, toe loop, flip, lutz y loop. NO PERMITIDO DOBLE AXEL.**

NIVEL BASE PAREJAS ARTISTICO

2 minutos (+/- 10 seg.)

1. **Intento compas simétrico** (una vuelta con cada pie)
2. **Figura de equilibrio en línea recta en posición de agarre**
3. **Figura de equilibrio en línea recta en sombra (simétrico)**
4. **10 gotas agarrados mano a mano** (un integrante de la pareja hacia delante y otro hacia atrás sin cambiar de posición)
5. **Patada a la luna en sombra (simétrico)**

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

NIVEL 1 PAREJAS ARTISTICO:

2 minutos 30 seg. (+/- 5 seg.)

1. **Ocho cruzado hacia adelante en posición KILLIAM.**
2. **Salto Waltz (Inglés o del Tres) SIMÉTRICO con entrada obligatoria tipo “Mohawk”**
3. **Dos Compases simétricos diferentes** ejecutados consecutivamente. Mínimo una vuelta continua completa en cada uno. Pie, filo y dirección a elección del patinador siempre y cuando sean dos diferentes.
4. **Figura** reconocida en línea recta o en curva **en SOMBRA** (abarcando mínimo 3/4 del eje longitudinal de la pista o 3/4 de círculo de 1/2 pista). El filo ha de ser mantenido y continuo. El ángulo entre la pierna libre y la portante ha de superar los 90 grados.
5. **Figura** reconocida en línea recta o en curva **en AGARRE** (abarcando mínimo 3/4 del eje longitudinal de la pista o 3/4 de círculo de 1/2 pista). El filo ha de ser mantenido y continuo. El ángulo entre la pierna libre y la portante ha de superar los 90 grados.
6. **Secuencia de Rolls en filo exterior adelante** (al menos un roll con cada pie ejecutados consecutivamente y simétricos respecto a un eje)

● **REPETICIONES:** se permite la repetición de UNO de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de UN elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

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

NIVEL 2 PAREJAS ARTISTICO

2 minutos 30 seg. (+/- 5 seg.)

1. **Ocho cruzado hacia atrás en posición MANO-MANO**
2. **Pirqueta de 2 pies SIMÉTRICA** (8 ruedas o punta tacón, mínimo 3 rotaciones)
3. **Salchow o Toe Loop SIMÉTRICO.**
4. **Choreo Sequence** ejecutada en **AGARRE** y presentando al menos **3 figuras diferentes** a elegir. Deberá abarcar al menos 3/4 partes de la pista con patrón libre. Se permiten cambios de pie sin restricciones.
5. **Secuencia de Rolls/Swings en AGARRE en filo exterior adelante** (al menos un roll con cada pie ejecutados consecutivamente y simétricos respecto a un eje).
6. **Pirqueta de Contacto en posición “ÁGUILA”** con entrada en movimiento. Mínimo 3 rotaciones.

● **REPETICIONES:** se permite la repetición de UNO de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de UN elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. **En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.**

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 pirqueta de un pie.** Mínimo TRES rotaciones. Pie, filo y dirección a elegir. **Posición upright, sit o camel indiferente.**
3. **Secuencia de travelling** al ritmo de la música. Se puede o no incluir como entrada de la pirqueta (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 2 vueltas)**
6. **Footwork sequence -línea de pasos-** con patrón libre iniciada en “stop and go” de al menos 3 s. y que incluya:
 - Al menos CUATRO giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir dos del mismo tipo.
 - Al menos un “Feature” de tipo 1 a elegir entre:
 - TRES “Body Movements” de diferente tipo (alto, medio y bajo)
 - DOS “Chocktaw” (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)
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.**

● **REPETICIONES:** se permite la repetición de DOS de los elementos obligatorios del nivel, siempre y cuando sean diferentes y sean ejecutados dentro de la música. **En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos.**

- A. Para aprobar deberá calificarse con "TARJETA VERDE" (APTO) por parte del juez árbitro/referee.
- B. Debe haber un cambio de ritmo de música obligatoriamente (lenta + rápida, o viceversa)
- C. La música puede ser vocal
- D. El vestuario y el maquillaje es libre.
- E. Bajo ningún concepto el DJ podrá parar una música, si no que forma parte de los componentes los adornos, improvisaciones y retoques pertinentes para adecuar la ejecución a la duración de la música. Se valorará el programa a nivel global.

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.

Con la puntuación obtenida en el disco mas los puntos de los Aptos, se establecerá una **clasificación por categorías de cada jornada** y contará para la clasificación general.

PUNTOS	NIVEL
10	BASE
20	NIVEL 1
30	NIVEL 2
40	NIVEL 3
50	NIVEL 4
60	NIVEL 5
70	NIVEL 6
40	CERT SHOW

Para sacar la **clasificación general por categoría** se sumarán individualmente las puntuaciones obtenidas en la clasificación por categorías de cada jornada.



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 duración estará comprendida: 3 minutos mínimo y 4 minutos 30 segundos máximo.

Se competirá por categorías.

El número mínimo de integrantes para participar es de 4. Se pueden juntar equipos, siempre y cuando no superen el límite de 12 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 por nivel** en cada jornada que se dispute. Serán premiados los tres primeros clasificados de cada nivel.

Con la puntuación obtenida en el disco mas los puntos de los Aptos, se establecerá una **clasificación por categorías de cada jornada** y contará para la clasificación general.

En el caso de obtener el Apto en el nivel se le sumarán los siguientes puntos en función del nivel superado:

PUNTOS	NIVEL
10	BASE
20	NIVEL 1
30	NIVEL 2
40	NIVEL 3
50	NIVEL 4
60	NIVEL 5
70	NIVEL 6
40	CERT SHOW

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, incluidos los puntos del Apto en caso de obtenerlo.

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.