



REGLAMENTO NOVATOS PATINAJE ARTISTICO WSA 2025

World Skate America

Cra 74 # 25 f-10 Barrio Modelia | Bogotá D.C. | Colombia | Tel. +57 1 263 2225

america@worldskate.org | www.worldskateamerica.org



Agradecimientos

WORLD SKATE AMERICA agradece a los entrenadores y oficiales técnicos de los países afiliados que aportaron en este reglamento y en el desarrollo de las deportistas que están iniciando en nuestro deporte.

World Skate America

Cra 74 # 25 f-10 Barrio Modelia | Bogotá D.C. | Colombia | Tel. +57 1 263 2225

america@worldskate.org | www.worldskateamerica.org

Indice

1	GENERALIDADES DE ESTE REGLAMENTO.....	4
1.1	ACLARACIONES GENERALES.....	4
1.2	HOJAS DE CONTENIDO DE PROGRAMAS	4
1.3	SISTEMA	6
1.4	EFICIENCIAS Y CATEGORÍAS	6
1.5	GENERALIDADES	7
1.6	EFICIENCIAS.....	8
2	ANEXO: POSICIONES	14
2.1	Sit en dos pies (Carrito en dos pies).....	14
2.2	Sit en un pie (Shoot the duck).....	14
2.3	Flamingo (Garza).....	16
2.4	Lunge (indio)	16
2.5	Half Hydroblade	17
2.6	Eagle (águila, media luna, chueco)	18
2.7	Camel	20
2.8	Inverted Camel.....	23
2.10	Hydroblade (Sonja, muerte del cisne)	24
2.11	Split	24
2.12	Torso	25
2.13	Medio Split.....	25
2.14	Charlotte (vertical)	26
2.15	Biellmann	26
2.16	Fan.....	27
2.17	GENERALIDADES DE LAS POSICIONES.....	27



REGLAMENTO PATINAJE ARTÍSTICO 2025

1 GENERALIDADES DE ESTE REGLAMENTO

1.1 ACLARACIONES GENERALES

- 1.1.1 World Skate America emite este documento para regular la práctica del patinaje artístico sobre ruedas en niveles iniciales a nivel continental. Este organismo será denominado en adelante como WSA.
- 1.1.2 Para lo que no esté contemplado específicamente en este reglamento se seguirán los lineamientos de los reglamentos de World Skate vigentes.
- 1.1.3 Si durante los campeonatos ocurre cualquier evento imprevisto que no esté contemplado en el presente reglamento o en las normas de World Skate ATC vigentes, el asunto será resuelto por el referee en el buen interés del deporte.
- 1.1.4 Se apela a la ética de los entrenadores para ubicar a sus deportistas en las categorías donde se logre una competencia justa para todos y donde el deportista pueda demostrar sus avances hacia un mayor nivel de eficiencia. Ubicar a un o una deportista en eficiencias no permitidas es estrictamente responsabilidad del club y de ser así, se podrían aplicar sanciones según indica el documento pertinente de WSA.
- 1.1.5 Se seguirán las reglas de vestuario de World Skate vigente, especificadas en el inciso 2.20 de las reglas para patinaje artístico GENERALES 2025. La penalización se hará de acuerdo a la eficiencia según el cuadro del anexo 6.
- 1.1.6 **PARA LAS FALTAS QUE SE PRESENTEN POR EL INCUMPLIMIENTO DE ESTE REGLAMENTO, SE APLICARÁN LAS SANCIONES SEGÚN INDIQUE LA COMISION DISCIPLINARIA DEL EVENTO.**

1.2 HOJAS DE CONTENIDO DE PROGRAMAS

- 1.2.1 Deberán presentarse las hojas de contenido del programa en el formato de WSA para las eficiencias de Novatos, excepto para la eficiencia Novatos A mayores que se usara el formato de World Skate oficial vigente para el año en curso. El formato del nombre de cada archivo debe ser el mismo de la música, pero con la extensión correspondiente al formato PDF.

World Skate America

Cra 74 # 25 f-10 Barrio Modelia | Bogotá D.C. | Colombia | Tel. +57 1 263 2225

america@worldskate.org | www.worldskateamerica.org



- 1.2.2 Debe declararse en el casillero de notas el tiempo de inicio de la FoSq, SSk y Sc contando desde el primer movimiento del patinador.



1.3 SISTEMA

1.3.1 SISTEMAS DE CALIFICACIÓN

1.3.1.1 Sistema por definir

1.4 EFICIENCIAS Y CATEGORÍAS

1.4.1 EFICIENCIAS

Se podrá competir en las siguientes eficiencias dependiendo el evento y nivel del deportista:

Debutante

Novatos C

Novatos B

Novatos A

1.4.2 CATEGORÍAS

Según la edad, se podrá competir en las siguientes categorías pudiendo ascender, pero nunca competir en una categoría menor. Para ser elegible para competir en cualquier categoría, un patinador que haya competido previamente en una categoría superior en cualquier evento no podrá competir en una más baja.

Nota: la columna EDAD en la tabla se refiere a la edad en la que el patinador está cumpliendo el año de la competencia (es decir, la edad que tendrá al 31 de diciembre del año de la competencia).

Se define la categoría MAYORES como la agrupación de las categorías Cadete, Youth, Junior y Senior desde la eficiencia Debutante hasta Novatos A. De existir un número considerable de deportistas, la comisión técnica podrá separa las categorías utilizando las categorías de World Skate si lo considera mejor para la competencia y los deportistas.



EDAD	CATEGORIA
6 y 7 años	PRE TOT (HASTA NOVATOS C)
8 y 9 años	TOT
10 y 11 años	MINIS
12 y 13 años	ESPOIR
14 y 15 años	MAYOR
16 - 18 años	
19 años y >	

REQUERIMIENTOS TECNICOS

1.5 GENERALIDADES

- 1.5.1 Los valores de los elementos que no se encuentren en este reglamento, se pueden encontrar en el reglamento de valores de elementos de libre de World Skate.
- 1.5.2 Cada variación de las posiciones solo se podrá presentar una vez en todo el programa. Por ejemplo, una vez el camel forward, una vez el camel lay over, etc.
- 1.5.3 Los Componentes de impresión artística para estas eficiencias serán 2: Skating skills/Transitions y Performance/Choreography.
- 1.5.4 Los componentes de impresión artística para estas eficiencias calificarán sobre 3 (tres) en estas categorías.
- 1.5.5 El elemento denominado ARABESQUE se refiere a las posiciones donde la pierna libre se encuentre por encima del nivel de la cadera y se ejecuten en cualquier filo (externo o interno), sentido (adelante o atrás) y pie (derecho o izquierdo).
- 1.5.6 El elemento denominado ARABESQUE SEQUENCE (Secuencia de Arabesques), es una serie de dos a tres Arabesques. Para que sea llamado, deberá tener las siguientes características:
 - Un cambio de pie
 - Dos posiciones confirmadas (sostenidas al menos 2 segundos en cada una para ser llamadas).
 - Máximo 3 pasos de conexión entre arabesques.
- 1.5.7 El elemento denominado SKATING SKILLS (habilidades de patinaje) se refiere a cruces hacia ambos lados hacia adelante o atrás empezando en un extremo del eje largo, recorriendo un patrón en forma de "S" y terminando en el otro extremo del eje largo con cruces consecutivos y para para que sea confirmado aparte de las características básicas descritas anteriormente, el patinador debe presentar cruces claros sin el uso

World Skate America

Cra 74 # 25 f-10 Barrio Modelia | Bogotá D.C. | Colombia | Tel. +57 1 263 2225

america@worldskate.org | www.worldskateamerica.org

de frenos.

- 1.5.8 El elemento denominado SCISSORS se refiere al desplazamiento hacia atrás utilizando ambas piernas realizando empujes simétricos en línea recta (limones, tijeras, burbujas, globos, abre y cierra) empezando en una esquina de la pista y recorriendo un patrón en diagonal hasta cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes de la diagonal de la pista. Para que sea confirmado aparte de las características básicas descritas anteriormente, el patinador debe utilizar las dos piernas de manera simétrica sin el uso del freno.
- 1.5.9 Solo se permiten giros en posiciones difíciles en la eficiencia Novato A Mayor. Para el resto de las categorías solo se usarán las posiciones básicas.
- 1.5.10 Para confirmar el elemento denominado SPIRAL (ESPIRAL) deberá rotar una vuelta completa desde que empieza a pivotar sobre la pierna de base.

1.6 EFICIENCIAS

1.6.1 EFICIENCIA DEBUTANTE

Categorías: Pre Tot, tot

Tiempo: 1.30 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- **Habilidades obligatorias:**
 - Elemento Skating Skills Forward (adelante).
 - Elemento Scissors Backwards (hacia atrás).

- **Posiciones:**
 - Cuatro (4) posiciones sin combinar.
 - Se deberá ejecutar dos (2) posiciones con cada pie de base. De no cumplir con este requerimiento, el panel técnico colocará un asterisco en la posición de menor valor.
 - Es obligatorio presentar mínimo una posición en cada plano, alto, medio y bajo. En caso de faltar algún plano, se contará como MISSING ELEMENT.
 - Las posiciones prohibidas: Torso, Biellmann, Fan, Charlotte, Split, Hydroblade, Sit Forward, Sit Sideways, Camel Sideways, Camel Lay Over, Ina Bauer, Hackenmond, Invertido.

No se permite:

Bricos o saltos.



Categorías: Mini, Espoir, Mayor.

Tiempo: 1.30 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- **Habilidad obligatoria:**
 - Elemento Skating Skills Forward (adelante)
 - Elemento Scissors Backwards (hacia atrás).

- **Posiciones:**
 - Cuatro (4) posiciones sin combinar.
 - Se deberá ejecutar dos (2) posiciones con cada pie de base. De no cumplir con este requerimiento, el panel técnico colocara un asterisco en la posición de menor valor.
 - Es obligatorio presentar mínimo una posición en cada plano, alto, medio y bajo. En caso de faltar algún plano, se contará como un MISSING ELEMENT.
 - Las posiciones prohibidas: Torso, Biellmann, Fan, Charlotte, Split, Hydroblade, Sit Forward, Sit Sideways, Camel Sideways, Camel Lay Over, Ina Bauer, Hackenmond, Invertido.

- **Giros permitidos:**
 - 2 giros Upright (parado, vertical o alta) en dos pies, aunque su intento haya sido fallido. Entrada libre sin combinar

No se permite:

Brincos o saltos.

1.6.2 EFICIENCIA NOVATOS C

Categorías: Tot, Mini, Espoir.

Tiempo: Máximo 2:00 minutos

Programa máximo:

- **Habilidades obligatorias:**

World Skate America

Cra 74 # 25 f-10 Barrio Modelia | Bogotá D.C. | Colombia | Tel. +57 1 263 2225

america@worldskate.org | www.worldskateamerica.org

- Elemento Skating Skills Forward (adelante).
- Posiciones permitidas:
 - Máximo 4 posiciones que cumplan con los siguientes requerimientos:
 - Al menos una posición en cada plano sin combinar (alta, media y baja).
 - Dos posiciones como máximo, diferentes, de la siguiente lista: torso, Biellmann, fan, Charlotte, Split, invertido Y Bryant.
 - Al menos dos posiciones deben ejecutarse con cada pie de base (dos con pie de base derecho y 2 con pie de base izquierdo).
- Brincos permitidos:
 - HOP SIN ROTACION, máximo 1.
 - HOP DE MEDIA VUELTA, en cualquier dirección (máximo 1).
- SPIRALS:
 - Un SPIRAL, cualquier filo, dirección y sentido.
- Giros permitidos:
 - Máximo 1 giro Upright (parado, vertical o alta) en dos pies, aunque su intento haya sido fallido. Entrada libre sin combinar
- Trabajo de pie:
 - Una secuencia de pasos nivel 1. Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar uno de cada uno de estos tres (3) pasos, distintos: Cross in Front, Chasse y Swing. Se podrán realizar un máximo de dos de cada uno de estos pasos pudiendo realizar también otros pasos en la secuencia. Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Sin tiempo límite.

No se permite:

Salto.

Categoría: Mayor.

Tiempo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- Habilidades obligatorias:
 - Elemento Skating Skills Backward (atrás).
- Posiciones obligatorias:
 - 1 secuencia de Arabesques (máximo 3 posiciones).
 - Al menos un Arabesque deberá ser ejecutado con pie diferente (dos con el pie de base derecho y 1 con izquierdo o viceversa)

- Saltos permitidos:
 - Máximo 2 saltos de Waltz.
- Giros permitidos:
 - Giros Upright (parado, vertical o alta) en dos pies (máximo 2) entrada libre, sin combinar.
- Trabajo de pie:
 - Una secuencia de pasos nivel 1. Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar 4 pasos o giros diferentes de los 5 de la siguiente lista: Cross en cualquiera de sus variantes, Chasse, Swing, Mohawk horario, Mohawk antihorario. Se podrán realizar un máximo de dos de cada uno de estos 5 pasos pudiendo realizar también otros pasos en la secuencia.
 - Además de 2 Body Movements en diferentes planos.
 - Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Sin tiempo límite.

1.6.3 EFICIENCIA NOVATOS B

Categorías: Tot, Mini, Espoir.

Tiempo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Programa máximo:

- Habilidades obligatorias:
 - Elemento Skating Skills Backward (atrás).
- Posiciones obligatorias:
 - 1 secuencia de Arabesques (máximo 3 posiciones).
 - Al menos un Arabesque deberá ser ejecutado con pie diferente (dos con el pie de base derecho y 1 con izquierdo o viceversa)
- Saltos permitidos:
 - Máximo 2 saltos de Waltz.
- Giros permitidos:
 - Giros Upright (parado, vertical o alta) en dos pies (máximo 2) entrada libre, sin combinar.
- Trabajo de pie:
 - Una secuencia de pasos nivel 1. Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar 4 pasos o giros diferentes de los 5 de la siguiente lista: Cross en cualquiera de sus variantes, Chasse, Swing, Mohawk horario, Mohawk antihorario. Se podrán realizar un máximo de dos de cada uno de estos 5 pasos pudiendo realizar también otros pasos en la secuencia.



- Además de 2 Body Movements en diferentes planos.
- Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Sin tiempo límite.

Categorías: Mayor.

Tiempo máximo: 2 minutos 5 segundos.

Programa máximo:

- Saltos permitidos:
 - Se podrá realizar un máximo de cinco saltos de máximo una rotación entre solos y combinados. Solo están permitidos los siguientes saltos: salto de Waltz, Toe Loop y Salchow.
 - Salto de Waltz, mínimo 1 obligatorio.
 - 1 combinación de dos (2) saltos
 - Se podrá ejecutar máximo dos (2) salto de la misma denominación. Si se realiza más de un salto de la misma denominación, al menos uno debe ser combinado.
- Giros permitidos:
 - Solo giros sueltos (máximo 2)
 - Solo en posición Upright (parado, vertical o alta) y deben ser de diferentes filos
- Trabajo de pie:
 - 1 secuencia de pasos nivel 1. Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar 3 pasos o giros diferentes de los 4 de la siguiente lista: Cross en cualquiera de sus variantes, tres externo, tres interno, Mohawk abierto.
 - Además de 2 Body Movements en diferentes planos.
 - Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Máximo 30 segundos.
- Elemento Obligatorio:
 - 1 secuencia de Arabesques (mínimo 2 máximo 3). Al menos un Arabesque deberá ser ejecutado con pie diferente (dos con el pie de base derecho y 1 con izquierdo o viceversa)

1.6.4 EFICIENCIA NOVATOS A

Categorías: Tot, Mini, Espoir.

Tiempo máximo: 2 minutos 5 segundos.

World Skate America

Cra 74 # 25 f-10 Barrio Modelia | Bogotá D.C. | Colombia | Tel. +57 1 263 2225

america@worldskate.org | www.worldskateamerica.org



Programa máximo:

- Saltos permitidos:
 - Se podrá realizar un máximo de cinco saltos de máximo una rotación entre solos y combinados. Solo están permitidos los siguientes saltos: salto de Waltz, Toe Loop y Salchow.
 - Salto de Waltz, mínimo 1 obligatorio.
 - 1 combinación de dos (2) saltos
 - Se podrá ejecutar máximo dos (2) salto de la misma denominación. Si se realiza más de un salto de la misma denominación, al menos uno debe ser combinado.
- Giros permitidos:
 - Solo giros sueltos (máximo 2)
 - Solo en posición Upright (parado, vertical o alta) y deben ser de diferentes filos
- Trabajo de pie:
 - 1 secuencia de pasos nivel 1. Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar 3 pasos o giros diferentes de los 4 de la siguiente lista: Cross en cualquiera de sus variantes, tres externo, tres interno, Mohawk abierto.
 - Además de 2 Body Movements en diferentes planos.
 - Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Máximo 30 segundos.
- Elemento Obligatorio:
 - 1 secuencia de Arabesques (mínimo 2 máximo 3). Al menos un Arabesque deberá ser ejecutado con pie diferente (dos con el pie de base derecho y 1 con izquierdo o viceversa)

Categorías: Mayor

Tiempo máximo: 2 minutos 5 segundos.

Se competirá con las reglas de Promotional Basic MINI de WS.

World Skate America

Cra 74 # 25 f-10 Barrio Modelia | Bogotá D.C. | Colombia | Tel. +57 1 263 2225

america@worldskate.org | www.worldskateamerica.org

2 ANEXO: POSICIONES

A continuación, describiremos algunos de ellos. Para más figuras se puede referir a las posiciones de giros de los reglamentos de World Skate.

2.1 Sit en dos pies (Carrito en dos pies)

En este ejercicio el patinador baja la cadera hasta la altura o más bajo de las rodillas, las cuales permanecen juntas. Los brazos no deberán hacer contacto con ninguna parte del cuerpo, antes de bajar, durante la ejecución de la posición ni al levantarse. Pero la ubicación de los brazos es a elección del patinador. Plano: bajo



2.2 Sit en un pie (Shoot the duck)

Este ejercicio consiste en deslizar pasando el peso del cuerpo y manteniendo el equilibrio sobre un (1) pie, para bajar y lograr la máxima flexión (posición sentada), mientras la otra pierna se extiende hacia adelante y permanece sin apoyar en la superficie de la pista en ningún momento. Recibirá mayor crédito cuando los brazos no tomen contacto con ninguna parte del cuerpo al bajar, durante ni al subir, dejando a elección del Patinador la ubicación de estos. Plano: bajo



2.2.1 Variaciones de Sit en un pie

2.2.1.1 **Sit Forward:** Este ejercicio también es muy similar al sit en un pie, pero en este caso el patinador se abrazará de la pierna que permanece extendida hacia adelante y permanece sin apoyar en la superficie de la pista en ningún momento, logrando que el cuerpo se junte, justamente con dicha pierna. Es importante mantener el equilibrio durante este ejercicio. Será llamado cuando el cuerpo se encuentre lo más cerca posible a los muslos y recibirá mayor crédito cuando la pierna libre permanezca totalmente extendida hacia adelante. Plano: bajo

2.2.1.1.1 **Sit Behind (Tortuga):** Este ejercicio es muy similar al carrito, pero en este caso una pierna se coloca por detrás y unida a la otra, mientras se baja hasta lograr la máxima flexión (posición sentada). Es importante mantener el equilibrio durante este ejercicio y la ubicación de los brazos es a elección del patinador. Plano: bajo



2.2.1.2 **Sit Sideways:** Esta posición también es muy similar al sit en un pie, en este caso la pierna libre va extendida a un lado con una apertura no menor a 45°, logrando alejarse del patín base. Plano: bajo



2.3 Flamingo (Garza)

El Patinador desliza mientras traslada el peso del cuerpo sobre la pierna portante mientras eleva la rodilla de la pierna libre sobre el nivel de la rodilla portante hasta una altura máxima del nivel de la cadera, sosteniendo el pie junto a la pierna que se encuentra de base (que permanece totalmente extendida), o frente a ésta a una distancia de un (1) patín. El cuerpo es sostenido en una posición alta y erguida. Los brazos se ubicarán en la posición deseada por el patinador. Si el patinador ubica la rodilla a nivel de la cadera tendrá un QOE positivo. Plano: alto



2.4 Lunge (indio)

En este ejercicio el patinador permanece con las dos (2) piernas en la superficie de la pista. Las piernas se ubicarán separadas a una distancia mayor a la del ancho de los hombros, en paralelo o a los lados del cuerpo. Una de las piernas se ubicará flexionada y la cual permanecerá extendida detrás o al costado, sosteniendo el cuerpo erguido. Es importante que la totalidad de las ruedas se mantenga deslizando sobre la pista (no levantar ninguna rueda). Es a elección de los patinadores la ubicación de los brazos.

Plano: alto



2.4.1 Variación:

- 2.4.1.1 **Arched lunge:** En este ejercicio el patinador mientras realiza el lunge sostiene el cuerpo arqueado hacia atrás. Plano: medio



2.5 Half Hydroblade

Este ejercicio es ejecutado cuando el patinador flexiona una pierna, mientras que la otra la cruza por detrás extendida con la punta del patín hacia el piso muy cerca de éste, manteniendo la cadera lo más bajo posible a un ángulo no inferior a 45 grados. Será atribuido mayor crédito a la posición que logre ubicar la pierna que se cruza por detrás, fuera de la curva que dibuja la trayectoria. La ubicación de los brazos es a elección del patinador. Plano: medio



2.6 Eagle (águila, media luna, chueco)

Este ejercicio consiste en abrir las piernas de tal manera que deberán estar apoyadas en una misma curva a una distancia una de otra aproximadamente del ancho de hombros, pero ambos pies deslizarán en direcciones opuestas (un patín hacia adelante y el otro patín hacia atrás) con la totalidad de las ruedas sobre la superficie de la pista. Es importante que la curva que dibuja el pie que marca la dirección sea en filo interno. Dejando al patinador la elección de la ubicación de los brazos. Plano: alto



2.6.1 Variaciones del Eagle

- 2.6.1.1 **Spread Eagle (Águila Extendida):** es una extensión realizada en ambos pies, donde la distancia supera el ancho de los hombros y requiere que los patines se encuentren a un ángulo 180 grados. Pueden ser realizadas en los bordes internos o externos de la plancha. El cambio del borde se puede también incorporar para separar el águila extendida en arcos ininterrumpidos alrededor de la pista. Plano: medio

- 2.6.1.2 **Half Hackenmond:** Este ejercicio es similar al anterior con la diferencia que una pierna (la que marca la dirección hacia adelante) es flexionada con la cuatro (4) ruedas del patín apoyadas en la superficie de la pista, mientras que la otra pierna se extiende hasta quedar con las ruedas delanteras en el aire (solo quedan apoyadas las ruedas traseras). La curva que dibuja el pie que marca la dirección será en filo interno. La ubicación de los brazos es a elección del patinador. Plano: bajo



- 2.6.1.3 **Hackenmond:** Este es uno de los ejercicios más espectaculares para ver en el programa de patinaje libre, por lo físicamente vistoso de la figura, demostrando una gran elongación para ejecutarla. Consiste en abrir las piernas que deberán estar apoyadas en una misma curva a una distancia lo más alejada una de otra de tal manera que queden muy abiertas, pero ambos pies deslizarán en direcciones opuestas (un patín hacia adelante y el otro patín hacia atrás) con las ruedas traseras (las del taco) de cada patín apoyadas sobre la superficie de la pista. Es importante que la curva que dibuja el pie que marca la dirección sea en filo interno. Será premiado con mayor crédito el ejercicio que logre extender las piernas de tal manera que queden paralelas a la superficie de la pista, formando una línea desde un tobillo al otro. El torso deberá quedar en la posición más erguida posible. Dejando al patinador la elección de la ubicación de los brazos. Esta posición requiere llegar lo más cerca posible al plano bajo, al ejecutarla en plano alto deberá tener QOE -3. Plano: bajo



- 2.6.1.4 **Ina Bauer:** Es una posición en el que, el patinador tiene sus dos patines de forma paralela en sentido opuesto, trazando dos líneas paralelas y diferentes, es decir un patín se encuentra localizado en parte delantera y el otro patín está en la parte trasera. La pierna delantera está ligeramente doblada y la pierna trasera está recta. Se puede trabajar de manera exterior o interior y el patín que marca esta condición es el delantero. Será de mayor crédito cuando el torso se incline completamente hacia atrás, esta se denomina Invertido Ina Bauer. Plano: medio



2.7 Camel

Esta posición consiste en patinar apoyando solo una (1) sola pierna y elevando la otra pierna hacia atrás lo más alto posible, perpendicular al cuerpo. Tratando de mantener el cuerpo lo más erguido y arqueado posible y alto a la vez (aunque muy común es estar casi a una posición paralela al piso). Será llamado el elemento cuando los hombros, el patín y la rodilla libres se encuentren por lo menos al nivel de las caderas. Plano: medio



2.7.1 Variaciones del Camel

2.7.1.1 **Camel Lay Over:** Este ejercicio es igual que el anterior pero la posición del cuerpo es como en el Camel Lay Over. Plano: medio



2.7.1.2 **Camel Kerrigan:** Este ejercicio es igual que el Camel, pero se sostiene la pierna libre con la mano del mismo lado de esa pierna (teniendo en cuenta que la posición de la mano deberá estar ubicada cerca de la rodilla), también puede existir la variación de la mano de agarre (cruzada). La pierna libre debe estar estirada. Si se presenta con la pierna doblada recibirá un QOE negativo. Plano: medio



- 2.7.1.3 **Camel Forward:** Este ejercicio es igual que el camel, pero se sostiene el patín de la pierna libre que va doblada agarrada con una o ambas manos manteniendo el torso de frente y la espalda arqueada (referencia el ombligo). Plano: medio



- 2.7.1.4 **Camel Sideways:** Este ejercicio es igual que el camel, se sostiene el patín de la pierna libre con un mano o dos, pero el patín se encuentra en una línea horizontal (patín-tronco - cabeza) y se deberá acercar el patín de la pierna libre a la cabeza generando un arco, teniendo en cuenta que la rodilla de la pierna libre no sufra ninguna elevación. Plano: medio



2.8 Inverted Camel

Este ejercicio consiste en patinar apoyando solo una sola pierna y llevando la otra perpendicular a ésta hacia adelante del cuerpo. El tronco se inclina hacia atrás quedando también perpendicular a la pierna de base como un camel con el cuerpo mirando hacia arriba. Se puede realizar en línea recta, curva o hacia atrás. Es necesario tener los hombros apuntando hacia el techo a la altura de las caderas o inferior. La pierna libre no debe estar más debajo de los hombros para crear una posición arqueada. Plano: medio



2.9 Bryant

Es un camel invertido con la pierna libre agarrada con una o dos manos. Los hombros deben estar hacia el techo y a la misma altura que las caderas o más abajo. Plano: medio

2.10 Hydroblade (Sonja, muerte del cisne)

Se realiza cuando flexiona la pierna que patina (de base) hasta el máximo, mientras que la otra la cruza por detrás extendida en una posición paralela a la superficie de la pista, lo más cerca de ésta, con la punta del patín hacia el frente, manteniendo la cadera lo más bajo posible muy cerca del piso (rozándola). El cuerpo de frente, con los hombros quedando paralelo a la superficie de la pista, también muy cerca de ésta. Será atribuido mayor crédito a la posición que logre ubicar la pierna que se cruza por detrás, fuera de la curva que dibuja la trayectoria, con el cuerpo y los hombros totalmente paralelos al piso, y los brazos no toman contacto en ningún momento (ubicación, descenso, trayectoria, ascenso) con ninguna parte del cuerpo o patín. La ubicación de los brazos es a elección del patinador. Plano: bajo



2.11 Split

En este ejercicio se eleva una pierna tomándola y sosteniéndola del patín hasta llevarla por delante o por un costado hacia el plano superior hasta que el patín esté por encima de la cabeza. Obtendrá mayor crédito cuando las piernas (base y elevada) se encuentren en su máxima extensión (180 grados o más). La mano con la que se coja la pierna y la ubicación del brazo libre, si solo se la toma con una mano, es a elección del patinador. Plano: alto



2.12 Torso

En este ejercicio muy parecido al Split, el patinador debe estar completamente en posición Split con el torso en el plano medio lo más paralelo al suelo posible. El brazo que agarra el patín debe estar estirado. El agarre de la pierna libre debe sostenerse lateralmente. Plano: medio y alto (a favor del patinador)



2.13 Medio Split

Este ejercicio es como el split, pero la pierna estará sobre la cadera, pero sin pasar el nivel de la cabeza del patinador. Plano: medio



2.14 Charlotte (vertical)

Posición en donde el torso se deja caer hacia adelante lo más cerca posible de la pierna de base por lo menos a la altura de la rodilla o más abajo y la pierna libre se levanta hacia atrás en una posición por encima de la cadera en una posición split. Recibirá mayor puntaje si la pierna libre se coloca sobre una línea vertical con el patín base (línea de 180 grados). Plano: bajo y alto (a favor del patinador).



2.15 Biellmann

Esta posición se ejecuta elevando y sosteniendo, con una o ambas manos o brazos, una pierna hacia atrás y arriba por encima de la cabeza con el torso, pecho, hombros, pie libre y brazos tendiendo hacia el eje vertical. El punto de contacto entre el pie libre y la/s manos deberá estar lo más cerca del eje vertical y alejado del nivel del cuello. La tomada del pie es a criterio del Patinador ya que podrá sostenerla desde cualquiera de las ruedas del patín, o el Patín (la plancha), o el freno o el empeine del pie. El cuerpo deberá permanecer alto y erguido logrando un arqueado que formará un ángulo entre la espalda y la línea del isquiotibial de la pierna sostenida de 90° o menor. La cabeza se inclina hacia atrás y el patín libre debe quedar por encima de la cabeza. Tendrá mayor crédito cuando el ejercicio se ejecute con el brazo y pierna sostenida se encuentren totalmente extendidas y elevadas en la mayor altura posible por sobre la cabeza. Plano: alto



2.16 Fan

Este elemento de filo exterior atrás, sostenida con la pierna libre sujeta sin apoyo en la parte Frontal o lateral del patinador. Idealmente, esta posición debe mantenerse con ambas piernas rectas y para la realización de este elemento no podrá interferir las manos.

Plano: alto



2.17 GENERALIDADES DE LAS POSICIONES

- 2.17.1 El patinador debe realizar todas las posiciones mostrando facilidad de ejecución (fluidez, energía) con posiciones de brazos elegantes y hombros relajados (buena línea de cuerpo), con una buena velocidad durante la ejecución del elemento.
- 2.17.2 La expresión facial no debe denotar esfuerzo ni duda. Transmitir esfuerzo o dolor en alguna de las Figuras podrá ser reflejada en la nota que dé el Juez.
- 2.17.3 Todas las figuras enumeradas y sus variaciones se pueden ejecutar tanto sobre pierna derecha como en pierna izquierda, en sentido hacia adelante como hacia atrás mientras su eficiencia lo permita, y tanto en presión externa como interna.
- 2.17.4 En todas las posiciones en que la pierna libre es sostenida en su ejecución, esta deberá ser liberada delicadamente evitando movimientos bruscos y, por consiguiente, que se caiga la pierna. El soltado de la pierna es parte de la posición y aquellos ejercicios que sean realizados efectivamente, pero defectuosos al liberar la pierna tendrán un QOE negativo por parte del juez.
- 2.17.5 Para que una posición sea válida deberá mantenerse por un mínimo de dos segundos si está dentro de la Arabesque Sequence y 3 segundos en posiciones solas desde que se alcanza la posición correcta, se seguirá la misma regla que se utiliza en giros en WS.