

REGLAMENTO PATINAJE ARTISTICO 2023-2024



**FEDERACIÓN
NAVARRA
DE PATINAJE**

Edificio Navarra Arena
Plaza Aizaguerria, Nº1
31006 Pamplona (Navarra)
artistico@fnp.org

**NAFARROAKO
IRRISTAKETA
FEDERAZIOA**

INDICE

1- REGLAMENTO DEPORTIVO	3
GENERAL	3
PARTICIPANTES	3
ENTRENADORES	3
INTERRUPCION DEL PATINAJE	3
CAIDAS	5
MUSICA	5
PANEL TECNICO Y JUECES (TOs)	5
2- NORMAS GENERALES	7
ENTRENADORES	7
ENTRENAMIENTOS NO OFICIALES EN COMPETICIONES	8
JUECES	8
DELEGADOS	9
3- COMPETICIONES Y NIVELES	11
NORMAS GENERALES COMPETICIONES	11
NORMAS GENERALES DE FUNCIONAMIENTO DE NIVELES	13
NIVELES	15
FIGURAS OBLIGATORIAS	15
LIBRE	16
PAREJAS ARTISTICO	20
SOLO DANCE	23
COMPETICIONES	26
BASIC JDN	26
INTERMEDIATE JDN	30
CAMPEONATO NAVARRO LIBRE	38
CAMPEONATO NAVARRO SHOW	39
INSCRIPCIONES PARA COMPETICIONES	41
COMPETICIONES Y EXIBICIONES	42
4- VESTUARIO	43
REQUISITOS DE VESTUARIO	43
5- CODIGO ETICO	45
PUNTUACIONES DE LA COMPETICION Y GESTION DE RESULTADOS	45
PLAZOS PARA PRESENTAR UNA PROTESTA	46
COMENTARIOS O COMPORTAMIENTOS PUBLICOS INAPROPIADOS	46

CODIGO ETICO JUECES	46
CONFLICTO DE INTERESES	48
CRITICAS, COMENTARIOS Y SEGUIMIENTO	48
REALIZACION DE SEMINARIOS DE CLUB Y PISTA.....	48
6- REGLAMENTO PATINAJE ADAPTADO	49
NORMAS GENERALES	49
COMPETICIONES Y NIVELES.....	50
NIVELES	50
NIVELES PARA DISCAPACIDAD INTELECTUAL	51
ANEXO 1	53
7- DISPOSICIONES FINALES	55

1- REGLAMENTO DEPORTIVO

GENERAL

El propósito de este reglamento es controlar cualquier circunstancia que pueda ocurrir durante un campeonato oficial de patinaje artístico sobre ruedas realizado por la FNP.

Si ocurriera algún imprevisto durante las competiciones que no esté recogidos en el reglamento escrito, el árbitro resolverá el asunto en beneficio del deporte.

PARTICIPANTES

Los participantes deben estar en la pista listos para patinar cuando sea su momento. Cualquier participante que se presente después de que haya transcurrido su tiempo para competir no podrá hacerlo, siempre que el evento se haya iniciado en el momento que estaba anunciado.

La división de los patinadores en grupos se hará antes de que comience el evento y no se modificará en caso de que un participante se retire o falte.

ENTRENADORES

No se permite gritar e instruir a los patinadores desde un lado de la pista durante cualquier competición. Si esto sucede, el entrenador involucrado será retirado de la pista y el patinador puede ser penalizado

INTERRUPCION DEL PATINAJE

Se actuará de la siguiente forma, en caso de que un patinador o equipo protagonice una interrupción del patinaje como se describe a continuación:

- Enfermedad o lesión: el participante debe ser capaz de ejecutar todo su programa dentro de un período de descanso de diez (10) minutos. De lo contrario, se asignará una nota de cero (.0). La evaluación y las llamadas técnicas (para el sistema Rollart) comenzarán en el punto de interrupción en la repetición. Lea la nota sobre el reinicio.
- Fallo mecánico: si el árbitro considera que la interrupción está justificada, permitirá al participante realizar las reparaciones necesarias en un plazo de tiempo aceptable. Lea la nota sobre el reinicio.
- Fallo del vestuario: si un fallo del vestuario se vuelve peligroso, indecente o vergonzoso, el referee debe detener al participante. Lea la nota sobre el reinicio.
- Interferencia externa. Lea la nota sobre el reinicio.
- Fallo musical: en parejas de patinaje, patinaje libre, Danza, Show y precisión, el fallo musical se considerará como interferencia externa. El árbitro debe detener al patinador o al equipo en cualquier caso de fallo musical.

Los jueces no observarán al patinador durante el reinicio hasta que se alcance el punto de interrupción. El árbitro señalará cuando el patinador haya llegado a este punto haciendo sonar un silbato.

El árbitro y el árbitro asistente (cuando corresponda) observarán al patinador para asegurarse de que realiza los movimientos del programa. Si el árbitro considera que el patinador está cambiando indebidamente el programa o patinándolo para estar descansado durante la porción restante, se asignará una puntuación de cero (0.0).

CAIDAS

Para todas las disciplinas, una caída conduce a la penalización cuando más del 50% del peso corporal es soportado por cualquier parte del cuerpo excepto el patín.

MUSICA

La música vocal está permitida. **Para patinaje libre, parejas, solo dance, parejas danza, inline, precisión y cuartetos, la música con palabras habladas (narración) solo se puede usar máximo de dos veces en el programa al principio y/o al final con un máximo de 10 segundos**

Para todas las disciplinas la penalización por infracción de tiempo del programa inferior al mínimo será de 0,5 puntos cada 10 segundos o parte de este.

Para todas las disciplinas el tiempo desde el inicio de la música y el primer movimiento del patinador, pareja o grupo, no puede ser superior a 10 segundos. Se aplicará una penalización de 0,5 puntos.

No se permite música con letras inapropiadas o improprios en ningún idioma. Se aplicará una penalización de 1.0.

PANEL TECNICO Y JUECES (TOs)

Los Oficiales Técnicos (TOs) son los jueces, calculadores, árbitros, técnicos especialistas, asistentes especialistas, controladores técnicos, operadores de datos, cutter y todos los que conforman los paneles de jueces y paneles técnicos de los acontecimientos.

Todos los TO deben estar listos para oficiar treinta (30) minutos antes del inicio del evento al que están asignados.

Si falta un TO antes del inicio de un evento, el árbitro asignará un reemplazo. En caso de competiciones juzgadas con el Sistema Whyte el asistente puede juzgar el evento.

Si falta un TO después del inicio de un evento, el árbitro lo reemplazará o sustituirá temporalmente por otro juez o, si es necesario, con el asistente.

Durante una competición, los árbitros son libres, bajo su propia responsabilidad, de advertir a los jueces de sus puntuaciones, si creen que las puntuaciones no son coherentes con el contenido del programa o figura.

Se requiere que los TOs sigan instrucciones específicas del árbitro al calificar un evento donde las reglas escritas específicas lo requieren, pero no están obligados a aumentar o reducir sus puntuaciones.

Los TOs que no son equitativos con todos los patinadores, afectando de este modo a los grupos o clasificación, podrían perder su licencia.

2- NORMAS GENERALES

Todos los clubes cuyo objeto sea la práctica del patinaje artístico y danza, o aquellos que constituyan una sección dedicada a este deporte, deberán observar las siguientes normas de carácter obligatorio:

1. Los clubes de patinaje artístico, o aquellas entidades que tengan sección dedicada a esta especialidad, tramitarán en la Federación Navarra de Patinaje, las licencias correspondientes a sus patinadores.

Ningún patinador podrá tomar parte ni inscribirse en competiciones oficiales si no está en posesión de la correspondiente licencia en vigor. Las fichas tienen que estar presentadas en la federación al menos diez (10) días antes de la competición.

2. Poseer, como mínimo, un entrenador y delegado de patinaje artístico acreditado en esta federación y con carnet vigente, cuya renovación y expedición será anual.

3. Todos los delegados de club deberán estar en posesión de la correspondiente credencial diligenciada por la FNP y cuya renovación será anual. Este requisito es condición indispensable para poder efectuar todo tipo de reclamaciones en cualquiera de las pruebas que se realicen.

4. Anualmente enviarán a la FNP una relación de sus patinadores agrupados por categorías.

5. Un patinador/a además de la licencia que tenga suscrita con un Club, podrá suscribir otra licencia para participar en las otras modalidades. (parejas de artístico o danza, o de grupos-show o cuartetos). El patinador/a podrá suscribir estas licencias con otro Club o Clubes distintos a aquel con el que tenga suscrita la primera licencia; en este último caso el Club con el que el patinador/a tenga suscrita la primera licencia deberá prestar su expresa conformidad.

6. No podrán participar en competiciones de la FNP deportistas de aquellos clubes que tengan deudas con la federación.

ENTRENADORES

Los clubes, además del entrenador oficial, pueden tener tantos como crean conveniente. Todos los entrenadores deben tener su propia licencia.

Un patinador con licencia federativa en vigor solo puede ostentar el cargo de entrenador oficial y titular de su propio Club; este podrá actuar también como tal en cualquier otro Club, previa conformidad del de origen.

No se puede ejercer como entrenador sin tener superado el bloque común, aunque se haya superado el específico. Si se supera el bloque específico antes que el común, se disponen de dos años para superarlo. Pasado este tiempo, se deben volver a realizar los dos bloques.

ENTRENAMIENTOS NO OFICIALES EN COMPETICIONES

Con motivo de garantizar la igualdad de condiciones entre todos los patinadores/as y en el ámbito de todas las modalidades se comunica lo siguiente:

1- En caso de que la competición sea organizada por una entidad que no sea un Clubs, será la entidad, la encargada de garantizar y repartir equitativamente los entrenamientos previos a la competición.

JUECES

1. Las pruebas **de niveles** estarán juzgadas por un juez-árbitro. En total, debe haber un número impar de jueces, ya sean tres, cinco o siete.
2. Las pruebas de competición en las modalidades de **Basic JDN** e **Intermediate JDN**, así como los diferentes Campeonatos Navarros, deberán tener un mínimo de cinco (5) jueces y un máximo de siete (7), dejando en manos del Comité de Patinaje Artístico la decisión de estos, siempre en favor de las necesidades de la competición.
3. Todo juez que sea avisado con una antelación mínima de **diez (10)** días, para actuar como tal en una prueba, no podrá negarse a ello, salvo causa de fuerza mayor debidamente justificada; de lo contrario se le podrá dar de baja en la lista de aquel año, y en caso de persistencia de su actitud, desposeerle de su credencial de juez.
4. En la pista y durante el transcurso de una prueba sólo podrán permanecer en ella el jurado, el patinador que en ese momento actúe y los elementos o personas para el desarrollo de esta, que el juez-árbitro determine.
5. Los entrenadores no podrán permanecer en la pista durante la celebración de una prueba.
6. Si a consecuencia de las condiciones atmosféricas la superficie de la pista quedara parcialmente inutilizada, corresponderá únicamente al juez-árbitro la decisión de proseguir o suspender la prueba, previa la presentación en pista de los clubs participantes.
7. En caso de suspensión de alguna prueba, el Comité de Patinaje Artístico y Danza de la FNP notificará con la debida antelación la nueva fecha de celebración de esta, así como las instrucciones que tenga a bien determinar el juez-árbitro de la referida prueba.

8.- Los jueces no podrán estar en posesión de ninguna otra licencia federativa de entrenador ni monitor, así como estar vinculados a la directiva de algún club.

DELEGADOS

En los campeonatos o competiciones de carácter oficial convocadas por la FNP deberán estar presentes los delegados de cada uno de los clubes participantes que tendrán los siguientes derechos y obligaciones:

DERECHOS:

1. Recibir toda la información disponible del campeonato, siempre que ésta pueda ser facilitada.
2. Ser consultado sobre cualquier variación del programa establecido.
3. Denunciar cualquier irregularidad que crea conveniente a lo largo del transcurso del campeonato a un miembro del Comité de Patinaje Artístico presente en la competición o al juez-árbitro.
4. Firmar el acta del campeonato una vez finalizada la competición y manifestar su conformidad con la misma o su protesta por cualquier situación que crea fuera de la normativa vigente. Para esto último deberá de limitarse a firmar el acta de competición una vez estampada la palabra "**protesto**".

Posteriormente el club en cuestión deberá concretar y manifestar los motivos del **protesto** mediante carta dirigida al Comité de Competición de la FNP, firmada por el mismo delegado y con el visto bueno del presidente del club o de la sección, la cual deberá ser presentada dentro de los dos (2) **días hábiles** siguientes al término de la competición.

OBLIGACIONES:

1. Representar y atender a sus patinadores en el transcurso del campeonato.
2. Llevar las fichas federativas del entrenador, de sus patinadores y su propio carnet 30 minutos antes de comenzar el campeonato a la mesa de calculadores. Todas estas credenciales quedarán retenidas hasta la finalización de la competición y se haya efectuado la firma del acta por parte del delegado.
3. Comunicar rápidamente la baja de cualquiera de sus patinadores de su club, antes del comienzo de la competición a la mesa de calculadores.

5. Solamente él se podrá dirigir, en cualquier situación, al juez-árbitro o a un miembro del Comité, solicitando del mismo las aclaraciones pertinentes sobre las posibles dudas referidas al desarrollo de la competición.

NORMAS GENERALES COMPETICIONES

Nota: la columna EDAD en la tabla anterior se refiere a la edad que el patinador está cumpliendo en el año de la competición (es decir, en el año calendario comienza el 1 de enero hasta e incluyendo el 31 de diciembre, en el año de la competición).

La edad mínima para todos los patinadores de las categorías Cadete y superiores es de 12 años en el año de competición.

REGLAS DE SORTEO

Si la comisión técnica (en casos excepcionales) acepta inscripciones fuera de plazo, el patinador (s) / grupo inscrito después que se haya realizado el sorteo, patinarán como primeros.

Si uno o más competidores deciden darse de baja antes del sorteo de un determinado programa, los grupos podrán reorganizarse. Si las bajas se anuncian después del sorteo para el orden de inicio del siguiente programa, el orden de inicio y los grupos de calentamiento no se cambiarán, y el lugar del competidor (es) retirado (s) permanece vacío.

FIGURAS

El total de participantes de figuras Obligatorias se dividirá en cuatro (4) grupos o tres (3) grupos para junior y senior, con el primer patinador patinando las primeras figuras y el primer patinador el segundo grupo comenzando la segunda figura y así sucesivamente. Si el número de participantes en el evento de figuras no se puede dividir uniformemente en tres/cuatro grupos, cada grupo tendrá un participante adicional.

LIBRE, INLINE, PAREJAS, SOLO DANCE y PREJAS DANZA

Danza obligatoria: El orden de salida para la segunda danza será igual que en figuras obligatorias.

Programa largo y Free dance:

- El orden de patinaje se establecerá invirtiendo la colocación obtenida del programa corto / Style Dance.
- El grupo final que contiene los patinadores/equipos que se quedaron en los puestos más altos consistirá en no más de diez (10) participantes y estará compuesto por dos subgrupos de no más de cinco (5) patinadores/equipos en cada grupo. Si el número restante de patinadores no se puede dividir en grupos pares, el primer grupo o, si es necesario, los primeros grupos deberán contener un patinador/equipo adicional. En cualquier caso, el grupo que contenga los patinadores/equipos que se quedaron en los puestos más altos constituirán el grupo final.
- No es necesario que todos los grupos del programa largo compitan el mismo día.

Todo patinador que represente a Navarra en una competición fuera del ámbito regional tendrá como OBLIGACIÓN que salir a la clausura o entrega de trofeos de la competición con el maillot de la FNP, siempre y cuando se le haya puesto a su disposición.

NORMAS GENERALES DE FUNCIONAMIENTO DE NIVELES

- 1.- En todos los niveles la participación es opcional en cualquiera de las modalidades de figuras obligatorias, patinaje libre y show. Cada patinador puede inscribirse en las pruebas de figuras obligatorias, de libre y show indistintamente, no siendo obligatorio inscribirse en todas las modalidades.
- 2.- Es obligatorio superar un nivel para pasar al siguiente en cada una de las modalidades, a excepción de show que solo tiene una.
- 3.- La FNP convocará a lo largo del año 6 pruebas de los niveles.
- 4.- Los clubs organizadores de cada prueba de niveles, deberá informar al comité de patinaje artístico el horario disponible de la pista, para efectuar los horarios de dichos niveles.
- 5.- El fin del plazo de inscripción para las pruebas de niveles **será de 10 días anteriores a la fecha. No aceptando ninguna inscripción fuera del plazo establecido. Solo se aceptarán las inscripciones realizadas en el formulario que la FNP ha puesto a disposición de todos los clubs.**
- 6.- El último día para avisar de una baja de patinador para una prueba de niveles será el martes de la semana de la competición, (4 días antes de la prueba), salvo lesión o causa justificada.
- 7.- Las inscripciones deberán ser enviadas en la hoja que para tal efecto tiene a su disposición la FNP. Deberán estar debidamente completados los siguientes campos:
 - Nombre y dos apellidos del patinador
 - Nivel al que se presenta
 - Número de ficha deportiva
 - Modalidad a la que se presenta
- 8.- Las inscripciones se realizarán a través del siguiente correo electrónico artístico@fnp.org
- 9.- No se permitirá participar a los patinadores cuyo nombre no figure en la hoja de inscripción. Esto se aplicará con rigor en las pruebas de iniciación. Para evitar esto, los clubs deberán repasar las inscripciones que presentan en la Federación.
- 10.- Las músicas a partir de año 2022 se subirán en formato mp3 a la plataforma habilitada por la FNP y el club organizador se encargará de las mismas. Así mismo, el día de la competición, cada club deberá llevar encima una copia de las músicas en un USB por si hubiera algún problema a la hora de la competición.
- 11.- Las puntuaciones de los niveles serán los siguientes:

APTO (CARTULINA VERDE)
NO APTO (CARTULINA ROJA)

12.- El delegado de cada club, deberá el día de la prueba de niveles entregar las fichas de todos los patinadores que vayan a realizar la prueba de niveles. No se aceptarán patinadores sin ficha federativa.

13.- La FNP se reserva el derecho de realizar los grupos de competición en los niveles según la disponibilidad de la pista y el volumen de patinadores.

MALLAS DE CLUB

Todos los participantes realizarán las pruebas de nivel con las mallas de cada club. En los últimos años desde federación se ha querido potenciar la parte coreográfica y se han pedido niveles bien coreografiados y vestidos acorde con la música trabajada. Creemos que los entrenadores y monitores navarros han demostrado un alto nivel en montaje coreográfico y los niveles han vuelto a ser meros test o pruebas de nivel. Por tanto, no se valorará el montaje coreográfico, sino la correcta realización de los integrativos demandados y que se cumplan los tiempos de los programas musicales.

NOTA: A excepción del Certificado de Show y Certificado de Show Promocional.

NIVELES

FIGURAS OBLIGATORIAS

NIVEL 1

- **Figura N.º 1** Ocho adelante exterior
- **Figura N.º 2** Ocho adelante interior

NIVEL 2

- **Figura N.º 3** Ocho atrás exterior
- **Figura N.º 8** Tres adelante exterior (a/b)

NIVEL 3

- **Figura N.º 4** Ocho atrás interior
- **Figura N.º 26** Cambio tres adelante exterior (a/b)

NOTA: Se realizará el sorteo del pie el mismo día que los demás sorteos de los niveles

LIBRE

NIVEL 1 1'30'' (+/- 5'')

- Ocho cruzado hacia delante (se observará únicamente los cruzados)
- Equilibrio en diagonal
- 2 saltos seguidos de ½ rotación en sentido antihorario con caída a 2 pies
- Patada a la luna

NIVEL 2 1'45'' (+/- 5 segundos)

- Ocho cruzado hacia atrás (se observará únicamente los cruzados)
- Equilibrio con cambio de filo
- 1 salto de ½ rotación caído con un pie y salida
- Picadillo
- Pirueta UP 2 pies, mínimo dos 2 rotaciones.

NIVEL 3 1'45'' (+/- 5 segundos)

- Cruzado adelante demostrando las habilidades del patinaje (cruzados, posición y brazos)
- Cruzado atrás demostrando las habilidades del patinaje (cruzados, posición y brazos)
- Pirueta de dos pies, mínimo tres (3) vueltas. Centrada y con posición de pirueta, brazos y pierna libre.
- Ángel adelante en línea recta, paralelo al eje longitudinal de la pista, ocupando al menos ¾ partes del largo de la pista.
- Salto Waltz con entrada mohawk.

NIVEL 4 2'00'' (+/- 5 segundos)

- Ocho cruzados adelante y atrás con dos mohawks realizados cada uno de ellos en el punto medio del eje longitudinal de cada lado de la pista.
- Salchow, se ejecutará con una rotación máxima sobre el freno de un cuarto de giro.
- Pirueta UP interior atrás (con entrada), mínimo tres (3) vueltas.
- Ángel adelante con cambio de filo. El cambio de filo deberá estar bien marcado.
- Secuencia de pasos en **LIBRE ELECCION**, paralelo al eje longitudinal de la pista.
 - Se comenzará de parado, de un costado al otro de la pista, tendrá que cubrir al menos ¾ partes de la pista.
 - A de contener como mínimo 2 de los pasos siguientes diferentes: swings, rolls, flats y chassé.

NIVEL 5 2'15'' (+/ 5'' segundos)

- Toe Loop con entrada en transición
- Loop (SIN FRENO A LA ENTRADA)
- Combo Jump de 2 saltos (se puede repetir solo uno de los saltos anteriores)
- Águila ejecutada a ambos lados, indistintamente el orden e integradas en la coreografía del disco.
- Pirueta UP exterior atrás mínimo tres (3) vueltas.
- Ángel atrás con cambio de filo. El cambio de filo ha de estar bien marcado.
- Vueltas de vals izquierda, integradas en la coreografía, mínimo tres (3) giros. Tres en posición "end" + progresivo atrás + mohawk
- Secuencia de pasos **LIBRE ELECCION**
 - Se comienza de parado y debe de cubrir al menos $\frac{3}{4}$ de pista.
 - Además de los elementos del nivel anterior debe de contener:
 - Un tres bien ejecutado con filos de entrada y salida.
 - Un Mohawk.
 - Un body movement

NIVEL 6 2'30'' (+/ 5'' segundos)

- Flip con entrada en transición
- Turen
- Combo Jump de 3 saltos (se puede repetir solo 1 de los saltos anteriores)
- Pirueta UP exterior adelante, mínimo 3 rotaciones.
- Pirueta UP exterior atrás, mínimo 3 rotaciones.
 - El desplazado tendrá de contener como máximo 3 travellings (6 treses).
 - Una vez iniciado el travelling, no está permitido arrastrar la pierna libre en ningún momento de la pirueta.
- Secuencia de pasos en LIBRE ELECCION:
 - Se comienza de parado y debe de cubrir al menos $\frac{3}{4}$ de pista.
 - Deberá contener los siguientes giros y pasos:
 - Un Tres
 - Un Mohawk
 - Un bracket, bien ejecutado con filo de entrada y salida.
 - Un choctaw.
 - Un Body movement
- Vueltas de vals derecha, integrada en la coreografía, mínimo tres (3) giros.
- Tres en posición "end" + progresivo atrás + mohawk
- Secuencia de diferentes ángeles.
 - Con un mínimo de 2 posiciones diferentes, utilizando completamente el eje largo de la pista y al menos la mitad del eje corto (horizontal)
 - El diseño habrá de ser en serpentina con al menos 2 curvas bien marcadas.

NIVEL 7 2'30'' (+/- 5'' segundos)

- Axel
- Lutz
 - **Se deberán observar 2 de las 3 fases correctamente.**
- Combo Jump de 4 saltos (se podrá repetir solamente uno de los citados anteriormente)
- Combo Spin con cambio de pie y con travelling.
 - El desplazado tendrá que contener como máximo 3 travellings (6 treses).
 - Una vez iniciado el travelling, no está permitido arrastrar la pierna libre en ningún momento de la pirueta.
- Pirueta SIT (cualquier filo y posición) desplazada, mínimo tres (3) vueltas.
- Secuencia de pasos en **LIBRE ELECCION**.
 - Se comienza de parado y debe de cubrir al menos $\frac{3}{4}$ de pista.
 - Deberá contener los siguientes giros y pasos:
 - Un tres
 - Un Mohawk
 - Un Bracket
 - Un Choktaw
 - Un travelling
 - **2 Body Movements (separados entre sí)**

NIVEL 8 2'30'' (+/- 5'' segundos)

- Axel
- Combo Jump con Lutz
 - **Se deberán observar 2 de las 3 fases correctamente.**
- Pirueta SIT (cualquier filo y posición) desplazada, mínimo tres (3) vueltas.
- Pirueta CAMEL (cualquier filo y posición), mínimo 3 rotaciones
- Secuencia de pasos en **LIBRE ELECCION**.
 - Se comienza de parado y debe de cubrir al menos $\frac{3}{4}$ de pista.
 - Deberá contener los siguientes giros y pasos:
 - Un tres
 - Un Mohawk
 - Un Bracket
 - Un Choktaw
 - Un Rocker o Counter
 - Un travelling
 - **2 Body Movements (separados entre sí)**

ACLARACIONES

Se podrá repetir 1 integrativo en cada uno de los programas dentro del tiempo de la música (Nivel 1 hasta 6)

En los niveles 7 y 8 se podrá repetir 2 integrativos diferentes dentro del programa.

Se aplicará la filosofía de World Skate que implica caja hecha, caja ocupada. Esto significa que, si el patinador realiza la repetición de un elemento por confusión, la repetición se dará como hecha, y si después falla un elemento ya no habrá opción de repetirlo.

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

Se establece que aquel patinador que haya superado el nivel D en la temporada 2022-2023 estará en disposición del Nivel 3 en la nueva temporada 2023-2024 y sucesivamente.

El nivel 7 únicamente será necesario para aquellos patinadores de las categorías BENJAMIN y ALEVIN y podrá ser omitido por el resto de las categorías.

Aquellos patinadores que cambien de categoría ALEVIN a INFANTIL, deberán presentarse obligatoriamente al Nivel 8 si no lo han superado con anterioridad.

Aquellos patinadores que hayan superado el nivel CERTIFICADO en la temporada 2022-2023 o anteriores, no deberán realizar ningún nivel más.

Se permite comenzar directamente desde el nivel 3

EQUIVALENCIAS:

NIVEL	EQUIVALENCIAS	CTO BASIC	CTO INTERMEDIATE	CTO NAVARRO
1		BENJAMIN		
2		ALEVIN		
3	NIVEL D	INFANTIL	BENJAMIN	
4	NIVEL C	DESDE CADETE	ALEVIN	BENJAMIN
5	NIVEL B		INFANTIL	
6	NIVEL A		DESDE JUVENIL	
7	CERTIFICADO			ALEVIN
8	CERTIFICADO			DESDE INFANTIL

PAREJAS ARTISTICO

NIVEL 1 PAREJAS ARTISTICO 2 minutos (+/- 10 seg.)

- Ocho cruzado hacia adelante en posición KILLIAN.
- 3 saltos de 2 pies SIMETRICOS.
- Figura en línea recta en SOMBRA (abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista.
- Patada a la luna SIMETRICA.

NIVEL 2 PAREJAS ARTISTICO 2 minutos 15 seg. (+/- 10 seg.)

- Ocho cruzado hacia atrás en posición MANO-MANO,
- Salto Waltz SIMÉTRICO con entrada obligatoria tipo "Mohawk".
- Figura en línea recta en posición AGARRE (abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista.
- Picadillo SIMETRICO.
- Pirueta de Contacto en posición "ÁGUILA" con entrada en movimiento. Mínimo 2 rotaciones.

NIVEL 3 PAREJAS ARTISTICO 2 minutos 40 seg. (+/- 10 seg.)

- Ocho cruzado adelante posición KILLIAN.
- Ocho hacia atrás posición MANO a MANO.
- Figura "CATORCE" ejecutada en curva y mantenida al menos 5 segundos
- Salto Waltz LANZADO.
- Pirueta UP SIMÉTRICA. Mínimo 3 rotaciones.
- Figura de ángel con cambio de filo hacia delante en posición KILLIAN.
- Desmayo.

NIVEL 4 PAREJAS ARTISTICO 2 minutos 40 seg. (+/- 10 seg.)

- Solo Jump Simétrico con entrada en transición. (a elegir entre Toe Loop o Salchow)
- Throw Jump (a elegir entre Toe Loop o Salchow y diferente al anterior).
- Pirueta contacto CARA a CARA alta interior atrás.
- Pirueta UP interior atrás SIMETRICA. (mínimo 3 rotaciones)
- Espiral EXTERIOR ATRÁS CAMEL. Mínimo UNA rotación.
- Figura de ángel con cambio de filo hacia atrás en posición KILLIAN.
- Footwork Sequence en ESPEJO o SOMBRA, LIBRE ELECCION:
 - Se comenzará de parado y debe cubrir $\frac{3}{4}$ partes de la pista y deberá contener:
 - Un tres bien ejecutado
 - Un mohawk
 - Un swing

NIVEL 5 PAREJAS ARTISTICO

3 minutos (+/- 10 seg.)

- Combo Jump de 2 a 3 saltos (incluyendo el Loop).
- Throw Jump Loop.
- Pirueta contacto CARA a CARA alta exterior atrás.
- Pirueta UP exterior atrás SIMETRICA. (mínimo 3 rotaciones)
- Espiral INTERIOR ADELANTE CAMEL. Mínimo UNA rotación.
- Figura de altura LUTZ o FLIP (mínimo 2 rotaciones, máximo 4)
- Footwork Sequence en ESPEJO o SOMBRA, LIBRE ELECCION:
 - Se comenzará de parado y debe cubrir $\frac{3}{4}$ partes de la pista y deberá contener:
 - Un tres bien ejecutado
 - Un mohawk
 - Un bracket bien ejecutado
 - Un chocktaw
 - Un traveling
 - Un body movement

NIVEL 6 PAREJAS ARTISTICO

3 minutos (+/- 10 seg.)

- Solo Jump AXEL SIMÉTRICO.
- Combo Jump de 3 saltos diferentes entre sí.
- Pirueta de contacto posición SIT
- Pirueta SIT SIMETRICA con traveling (mínimo 3 rotaciones)
- Media Espiral de la Muerte exterior atrás (cabeza de la chica a la altura de la rodilla del chico y mínimo 1 rotación en la posición)
- Figura de altura AXEL. (mínimo 3 rotaciones)
- Footwork Sequence en ESPEJO o SOMBRA, LIBRE ELECCION:
 - Se comenzará de parado y debe cubrir $\frac{3}{4}$ partes de la pista y deberá contener:
 - Un tres bien ejecutado
 - Un mohawk
 - Un bracket bien ejecutado
 - Un chocktaw
 - Un traveling
 - Dos body movement

NIVEL 7 PAREJAS ARTISTICO

3 minutos (+/- 10 seg.)

- Solo Jump Axel SIMETRICO
- Combo Jump de 4 saltos diferentes entre sí.
- Pirueta de contacto posición ANGEL KILLIAN.

SOLO DANCE

NIVEL 1

CITY BLUES

NIVEL 2

GLIDE VALS

NIVEL 3

SKATERS MARCH

NIVEL 4

LA VISTA CHA CHA

NIVEL 5

DENVER SHUFFLE

NIVEL 6

MANHATTAN BLUES

NIVEL 7

KINDER WALTZ

NIVEL 8

OLYMPIC FOXTROT

ACLARACIONES:

El tiempo de calentamiento establecido para el calentamiento oficial será de una pieza musical.

La Federación será la encargada de poseer todas las músicas para la realización de las pruebas de nivel, siendo estas correctas en tiempo y duración.

No se permite la realización de ninguna repetición.

Aquellas personas que tengan superado un nivel completo en la temporada 2022-2023 deberán presentarse al nivel posterior. Si el nivel superado fue el A, no tendrán que hacer más niveles.

Para las personas que en la temporada 2023-2024 cambian de categoría, deberá cumplir los requisitos que se exponen arriba para poder acceder a las diversas competiciones.

EQUIVALENCIAS

NIVEL	EQUIVALENCIAS	CTO INTERMEDIATE	CTO NAVARRO
1			
2	NIVEL C		BENJAMIN
3		ALEVIN	
4	NIVEL B	INFANTIL	
5			ALEVIN
6		CADETE EN ADELANTE	
7			INFANTIL
8	NIVEL A		CADETE EN ADELANTE

GRUPOS SHOW

CERTIFICADO SHOW PORMOCIONAL

- Ocho cruzado adelante y atrás.
- Figura con cambio de filo.
- Compás
- Línea de pasos en diagonal, incluyendo 1 tres y 1 picado.
- Posición estática de al menos 8 tiempos musicales, que incluya un circuito de brazos.

Características del Programa:

- Se podrá ejecutar una repetición dentro de la música.
- La duración del programa será de 2'20'' +/-5''
- La música puede ser vocal y tiene que haber un cambio claro de ritmo musical.
- Maillot acorde al maquillaje.

La puntuación en el certificado de Show y Promo constará de puntuación A y puntuación B.

Para aprobar el certificado tendrán que aprobar las dos notas.

CERTIFICADO GRUPOS SHOW

- Ocho cruzado adelante y atrás incluyendo mohawks y choctaws
- Pirueta (cualquier tipo de pirueta siempre con mínimo 3 rotaciones completas) coreografiada.
- Salto de una vuelta (cualquier salto de 1 rotación reconocido) en transición.
- Figura con cambio de filo, con la pierna libre como mínimo a la altura de la cadera.
- Canadiense atrás exterior, con mínimo 1 rotación completa.
- Línea de pasos avanzados en serpentina incluyendo al menos: un tres, un bracket, un bucle y un brinco (picadillo, etc.),
- Posición estática de al menos 8 tiempos musicales, en la que se incluya un circuito de brazos.

Características del Programa:

- Se podrá ejecutar una repetición dentro de la música.
- La duración del programa será de 2'30'' +/-5''
- La música puede ser vocal y debe tener un cambio claro de ritmo musical.
- Maillot acorde al maquillaje.

COMPETICIONES

BASIC JDN

Además de las normas generales de competiciones establecidas con anterioridad en este mismo reglamento técnico, a continuación, se establecen una serie de normas:

- 1- Únicamente participaran en JDN aquellos patinadores/as comprendidos entre los 11 y los 16 años en la temporada vigente. El resto de los competidores/as tendrán los mismos derechos, pero debido a la política del INDJ deberán quedar excluidos de los JDN.
- 2- Las competiciones de las categorías BASIC JDN serán juzgadas sin CHECK ni REVIEW y con los elementos citados en la parte inferior de este documento.
- 3- Se puntuará con 3 jueces más un Event Manager que será el encargado de emitir las puntuaciones a través de un pdf por patinador. El sistema de puntuación será a través de una hoja Excel que se expondrá a los clubes más adelante
- 4- Se establecerá un ranking de tal modo que los patinadores se clasificarán según la suma final de cada programa en cada competición. En la última jornada, el orden de salida será inverso a la clasificación de las dos jornadas anteriores.
 - a. En caso de que haya empates, prevalecerá la puntuación de los componentes de cada jornada.
 - b. Si un patinador accede nuevo al circuito de competición deberá ser señalado en la hoja de inscripción como (NUEVO) y patinará en primer lugar.

LIBRE

CATEGORÍA BENJAMÍN

- Programa Libre de 2' (+/-5'').
- Un (1) Waltz Jump, siendo este el único salto permitido en el programa.
- El Waltz Jump se puede realizar un máximo de tres (3) veces. Si se presenta tres (3) veces, una de ellas deberá ser en combinación.
- Máximo de dos (2) Combo Jump de un máximo de tres (3) saltos, incluyendo los saltos de conexión.
 - Los saltos de conexión (patada a la luna y picadillo) en los Combo Jump se contabilizarán como No Jump. Es decir, no tendrán valor, pero se incluirán en el cómputo total del Combo Jump.
 - El Waltz Jump con entrada Mohawk se podrá utilizar para realizar los Combo Jump.

- Una (1) two feet spin (pirueta de dos pies).
- Una (1) Figure Sequence con una duración máxima de 20 segundos (ver tabla).
- Una (1) Footwork Sequence máximo nivel 1 (ver tabla) y máximo 20 segundos.

CATEGORÍA ALEVÍN

- Programa Libre de 2'15'' (+/-5'').
- Máximo de ocho (8) saltos de una (1) rotación, incluyendo el Waltz Jump.
- En los saltos de una (1) rotación, únicamente está permitido realizar Salchow y Toeloop.
 - El mismo salto de una (1) rotación se puede presentar un máximo de tres (3) veces. Si se presenta tres (3) veces, una de ellas deberá ser en combinación.
- Máximo de dos (2) Combo Jump de un máximo de tres (3) saltos, incluyendo los saltos de conexión.
 - Los saltos de conexión (patada a la luna y picadillo) en los Combo Jump se contabilizarán como No Jump. Es decir, no tendrán valor, pero se incluirán en el cómputo total del Combo Jump.
 - El Waltz Jump con entrada Mohawk se podrá utilizar para realizar los Combo Jump.
- Se pueden realizar un máximo de dos (2) Spins.
 - Una de ellas DEBE ser una Solo Spin.
 - Si se realiza una Combo Spin, el número máximo de posiciones es dos (2).
- Únicamente están permitidas las siguientes piruetas: two feet spin (pirueta de dos pies), Upright backward inside y Upright forward inside.
- Una (1) figure Sequence con una duración máxima de 20 segundos (ver tabla).
- Una (1) Footwork Sequence máximo nivel 2 (ver tabla) y máximo 30 segundos.

CATEGORÍA INFANTIL

- Programa Libre de 2'20'' (+/-10'').
- Máximo diez (10) saltos de una (1) rotación, incluyendo el Waltz Jump.
- En los saltos de una (1) rotación, únicamente está permitido realizar Salchow, Toeloop y Loop.
 - El mismo salto de una (1) rotación se puede presentar un máximo de tres (3) veces. Si se presenta tres (3) veces, una de ellas deberá ser en combinación.
- Máximo de dos (2) Combo Jump de máximo cuatro (4) saltos.
 - El Waltz Jump con entrada Mohawk se podrá utilizar para realizar los Combo Jump.

- Se DEBEN realizar dos (2) Spin:
 - Una Combo Spin de máximo tres (3) posiciones.
 - Una Solo Spin.
- Únicamente están permitidas las siguientes piruetas: two feet spin (pirueta de dos pies), Upright backward inside, Upright forward inside y Upright backward outside.
- La misma pirueta (posición base, pie y eje) no puede presentarse más de dos (2) veces.
- Una (1) Figure Sequence con una duración máxima de 20 segundos (ver tabla).
- Una (1) Footwork Sequence máximo nivel 2 (ver tabla) y máximo 30 segundos.

CATEGORÍA CADETE

- Programa Libre de 2'30'' (+/-10'').
- Máximo doce (12) saltos de una (1) rotación, incluyendo el Waltz Jump.
 - El mismo salto de una (1) rotación se puede presentar un máximo de tres (3) veces. Si se presenta tres (3) veces, una de ellas deberá ser en combinación.
- Máximo de dos (2) Combo Jump de máximo cuatro (4) saltos.
 - El Waltz Jump con entrada Mohawk se podrá utilizar para realizar los Combo Jump.
- Se DEBEN realizar dos (2) Spin:
 - Una Combo Spin de máximo tres (3) posiciones.
 - Una Solo Spin.
- Únicamente están permitidas las siguientes piruetas: two feet spin (pirueta de dos pies) y Upright (sin posiciones difíciles).
- La misma pirueta (posición base, pie y eje) no puede presentarse más de dos (2) veces.
- Una (1) Figure Sequence con una duración máxima de 20 segundos (ver tabla).
- Una (1) Footwork Sequence máximo nivel 3 (ver tabla) y máximo 30 segundos.

CATEGORÍA JUVENIL, JUNIOR Y SÉNIOR

- Programa Libre de 2'30'' (+/-10'').
- Máximo doce (12) saltos de una (1) rotación, incluyendo el Waltz Jump.
 - El mismo salto de una (1) rotación se puede presentar un máximo de tres (3) veces. Si se presenta tres (3) veces, una de ellas deberá ser en combinación.
- Máximo de dos (2) Combo Jump de máximo cuatro (4) saltos.
 - El Waltz Jump con entrada Mohawk se podrá utilizar para realizar los Combo Jump.

- Se DEBEN realizar dos (2) Spin:
 - Una Combo Spin de máximo tres (3) posiciones.
 - Una Solo Spin.
- Únicamente están permitidas las siguientes piruetas: two feet spin (pirueta de dos pies) y Upright (sin posiciones difíciles).
- La misma pirueta (posición base, pie y eje) no puede presentarse más de dos (2) veces.
- Una (1) Figure Sequence con una duración máxima de 20 segundos (ver tabla).
- Una (1) Footwork Sequence máximo nivel 3 (ver tabla) y máximo 30 segundos.

FIGURE SEQUENCE			
Nivel base	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Los patinadores deben mostrar habilidad para patinar al ritmo de la música. El patrón es libre, debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes de la longitud de la pista.	Nivel B + un (1) body movement , a elegir entre low space, mid space o high space.	Nivel B + dos (2) body movement , que deben ser de grupos espaciales diferentes.	Nivel B + tres (3) body movement , que deben ser de grupos espaciales diferentes.
*Aclaración: para reconocer un movimiento corporal, debe ser visible durante un tiempo mínimo de tres (3) segundos.			

FOOTWORK SEQUENCE			
Nivel base	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Una secuencia que incluya pasos y/o elementos de enlace. El patrón es libre, debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes de la longitud de la pista.	Nivel B + un (1) body movement + dos (2) elementos a elegir entre: • Chassé • Swing • Flat • Roll	Nivel 1 + un (1) body movement + los siguientes elementos: • Cross in front • Open mohawk	Nivel 2 + un (1) body movement + los siguientes elementos: • Inside forward three turn • Outside forward three turn • Closed mohawk
*Aclaración: para reconocer un movimiento corporal, debe ser visible durante un tiempo mínimo de tres (3) segundos.			

INTERMEDIATE JDN

Además de las normas generales de competiciones establecidas con anterioridad en este mismo reglamento técnico, a continuación, se establecen una serie de normas:

- 1- Únicamente participaran en JDN aquellos patinadores/as comprendidos entre los 11 y los 16 años en la temporada vigente. El resto de los competidores/as tendrán los mismos derechos, pero debido a la política del INDJ deberán quedar excluidos de los JDN.
- 2- Se utilizarán los programas de todas las categorías Intermediate del Reglamento Promocional de World Skate 2024 tanto para la modalidad de Libre, Solo Dance y Parejas de Artístico.
- 3- Algunas de las categorías han sido modificadas para intentar estar en consonancia con el reglamento de la temporada pasada y serán juzgados sin REVIEW.
- 4- Se establecerá un ranking de tal modo que los patinadores se clasificaran según la suma final de cada programa en cada competición. En la última jornada, el orden de salida será inverso a la clasificación de las dos jornadas anteriores.
 - a. En caso de que haya empates, prevalecerá la puntuación de los componentes de cada jornada.
 - b. Si un patinador accede nuevo al circuito de competición deberá ser señalado en la hoja de inscripción como (NUEVO) y patinará en primer lugar.

LIBRE

CATEGORIA BENJAMIN

- Programa Libre de 2' (+/-5'')
- Se permite un máximo de 8 saltos de 1 rotación incluyendo el Waltz Jump.
- Máximo de 2 Combo Jump. El número máximo de saltos permitido es de 2.
- El mismo salto no puede presentarse más de 2 veces.
- Se DEBEN realizar dos (2) Spins.
 - Una de ellas DEBE ser un combo spin, máximo 3 posiciones.
 - La otra DEBE ser un solo spin.
 - Se permite spin de dos pies (QOE -3)
- Solo posiciones UP y de 2 Pies están permitidas
- Una secuencia de pasos máximo nivel 1. Para alcanzar el nivel, se deberán confirmar 4 pasos de los siguientes: cruzado por delante, tres interior, tres

exterior, mohawk abierto, traveling (uno horario y otro antihorario), body movement (alto, bajo o medio). Máximo 30 segundos.

CATEGORIA ALEVÍN

- Programa Libre de 2'15'' (+/- 10'')
- Se permite un máximo de 10 saltos de 1 rotación incluyendo el Waltz Jump. Solo saltos de una rotación están permitidos.
- Máximo de 2 Combo Jump. Si se presentan 2, uno de ellos de máximo 4 saltos y el otro no puede ser de más de 2 saltos.
- El mismo salto no puede presentarse más de 2 veces.
- Se DEBEN realizar dos (2) Spins.
 - Una de ellas DEBE ser un combo spin, máximo 3 posiciones.
 - La otra DEBE ser un solo spin.
 - Se permite spin de dos pies (QOE -3)
- Solo posiciones UP, SIT y de 2 Pies están permitidas
- Una secuencia de pasos máximo nivel 1. Para alcanzar el nivel, se deberán confirmar 4 pasos de los siguientes: cruzado por delante, tres interior, tres exterior, mohawk abierto, traveling (uno horario y otro antihorario), body movement (alto, bajo o medio). Máximo 30 segundos.

CATEGORIA INFANTIL

- Programa Libre de 2'45'' (+/- 10'')
- Se permite un máximo de 12 saltos de 1 rotación. Se puede realizar Axel, doble Toe Loop y doble Salchow dentro de los 12 saltos.
- Máximo de 2 Combo Jump. El número de saltos en la combinación no puede ser más de 4 saltos.
- Es obligatorio presentar un elemento Axel solo o en combinación.
- Es obligatorio presentar un elemento Toe Loop (simple o doble), solo o en combinación.
- Axel y Dobles no se pueden presentar más de 2 veces. Si se realizan 2, como mínimo una tiene que ser en combinación.
- El mismo salto no puede presentarse más de 3 veces.
- Se DEBEN realizar mínimo dos (2) Spins y máximo tres (3). Las piruetas deben ser diferentes.
 - Una de ellas DEBE ser un combo spin, máximo 4 posiciones y debe incluir una SIT
 - Otra DEBE ser un solo spin.
 - Si se presentan 2 Combo Spins, una debe tener máximo 4 posiciones y la otra, un máximo 3 posiciones.

- Solo posiciones UP y SIT están permitidas
- Una secuencia de pasos máximo nivel 1. Máximo 30 segundos.

CATEGORIA CADETE

- Programa Libre de 2'45'' (+/- 10'')
- Se permite un máximo de 12 saltos de 1 rotación. Se puede realizar Axel, doble Toe Loop y doble Salchow dentro de los 12 saltos.
- Máximo de 2 Combo Jump. El número de saltos en la combinación no puede ser más de 4 saltos.
- Es obligatorio presentar un elemento Axel solo o en combinación.
- Es obligatorio presentar un elemento Toe Loop (simple o doble), solo o en combinación.
- Axel y Dobles no se pueden presentar más de d2 veces. Si se realizan 2, como mínimo una tiene que ser en combinación.
- El mismo salto no puede presentarse más de 3 veces.
- Se DEBEN realizar mínimo dos (2) Spins y máximo tres (3). Las piruetas deben ser diferentes.
 - Una de ellas DEBE ser un combo spin, máximo 4 posiciones y debe incluir una SIT
 - Otra DEBE ser un solo spin.
 - Si se presentan 2 Combo Spins, una debe tener máximo 4 posiciones y la otra, un máximo 3 posiciones.
- Todas las piruetas están permitidas excepto Broken, Heel e Inverted.
- Una secuencia de pasos máximo nivel 2. Máximo 30 segundos.

CATEGORIA JUVENIL, JUNIOR y SENIOR

- Programa Libre de 3' (+/- 10'')
- Se permite un máximo de 12 saltos de 1 rotación. Se puede realizar Axel, doble Toe Loop y doble Salchow dentro de los 12 saltos.
- Máximo de 2 Combo Jump. El número de saltos en la combinación no puede ser más de 4 saltos.
- Es obligatorio presentar un elemento Axel solo o en combinación.
- Es obligatorio presentar un elemento Loop (simple o doble), solo o en combinación.
- Axel y Dobles no se pueden presentar más de d2 veces. Si se realizan 2, como mínimo una tiene que ser en combinación.
- El mismo salto no puede presentarse más de 3 veces.
- Se DEBEN realizar mínimo dos (2) Spins y máximo tres (3). Las piruetas deben ser diferentes.

- Una de ellas DEBE ser un combo spin, máximo 4 posiciones y debe incluir una SIT
- Otra DEBE ser un solo spin.
- Si se presentan 2 Combo Spins, una debe tener máximo 4 posiciones y la otra máximo 3 posiciones.
- Todas las piruetas están permitidas excepto Broken e Inverted.
- Una secuencia de pasos máximo nivel 3. Máximo 30 segundos.

PAREJAS ARTISTICO

CATEGORIA BENJAMIN

- Programa libre 2' (+/- 10'')
- Un (1) salto lado a lado (Solo Jump, no en combo) Solo saltos de 1 rotación están permitidos.
- Una (1) pirueta UP de contacto (1 posición)
- Una (1) pirueta UP lado a lado de una (1) posición.
- ELEVACIONES NO ESTAN PERMITIDAS
- Una secuencia de pasos máximo nivel 1. Para alcanzar el nivel, se deberán confirmar 4 pasos de los siguientes: cruzado por delante, tres interior, tres exterior, mohawk abierto, traveling (uno horario y otro antihorario), body movement (alto, bajo o medio). Máximo 30 segundos.

CATEGORIA ALEVÍN

- Programa libre 2' (+/- 10'')
- Un (1) salto lado a lado (Solo Jump, no en combo) Solo saltos de 1 rotación están permitidos.
- Una (1) pirueta de contacto Up o SIT (1 posición)
- Una (1) pirueta UP lado a lado
- Una (1) figura de contacto con valor base 2.0. ELEVACIONES NO ESTAN PERMITIDAS
- Una secuencia de pasos máximo nivel 1. Para alcanzar el nivel, se deberán confirmar 4 pasos de los siguientes: cruzado por delante, tres interior, tres exterior, mohawk abierto, traveling (uno horario y otro antihorario), body movement (alto, bajo o medio). Máximo 30 segundos

CATEGORIA INFANTIL

- Programa libre 2'30'' (+/- 10'')
- Un (1) salto lanzado de 1 rotación.
- Máximo dos (2) saltos lado a lado. Un (1) Solo Jump y un (1) Combo Jump de máximo tres (3) saltos. Solo están permitidos saltos de una (1) rotación incluyendo el Axel
- Una (1) pirueta de contacto Up o SIT (1 posición)
- Una (1) pirueta UP lado a lado
- Una (1) elevación está permitida a elegir entre Axel, Flip o Around the back.
- Máximo una (1) espiral: ángel (Camel) BO.
- Una secuencia de pasos máximo nivel 1. Máximo 30 segundos

CATEGORIA CADETE

- Programa libre 3' (+/- 10'')
- Un (1) salto lanzado de máximo dos (2) rotaciones.
- Un Twist Jump de máximo una (1) rotación.
- Un (1) salto lado a lado (Solo Jump, no en combo). Solo están permitidos saltos de una (1) rotación, Axel y dobles.
- Una (1) pirueta de contacto (1 posición). Impossible Camel, Impossible Sit y Reverse Layover NO ESTAN PERMITIDAS.
- Una (1) pirueta lado a lado. Heel, Broken e Inverted NO ESTAN PERMITIDAS.
- Una (1) elevación de una (1) posición está permitida a elegir entre Axel, Flip, Low Press, Low Kennedy o Low Militano. NO SE PERMITEN ELEVACIONES AL OVERHEADS. No más de cuatro (4) rotaciones.
- Máximo una (1) espiral: ángel (Camel) BO.
- Una secuencia de pasos máximo nivel 2. Máximo 30 segundos.

CATEGORIA JUVENIL

- Programa libre 3'15'' (+/- 10'')
- Un (1) salto lanzado de máximo dos (2) rotaciones.
- Un Twist Jump de máximo dos (2) rotación.
- Un (1) salto lado a lado (Solo Jump o combo) de máximo cuatro (4) saltos incluyendo saltos de conexión. Solo están permitidos saltos de una (1) rotación, Axel y dobles.
- Una (1) pirueta de contacto (1 posición o combo de máximo dos (2) posiciones). Impossible Camel, Impossible Sit y Reverse Layover NO ESTAN PERMITIDAS.
- Una (1) pirueta lado a lado. Heel, Broken e Inverted NO ESTAN PERMITIDAS.
- Máximo dos (2) elevaciones de una (1) posición está permitida (elevaciones Under the head o Press están permitidas). No más de cuatro (4) rotaciones.

- Máximo una (1) espiral: ángel (Camel) BO o Espiral de la muerte.
- Una secuencia de pasos máximo nivel 3. Máximo 30 segundos.

CATEGORIA JUNIOR Y SENIOR

- Programa libre 3'15'' (+/- 10'')
- Un (1) salto lanzado de máximo dos (2) rotaciones.
- Un Twist Jump de máximo dos (2) rotación.
- Un (1) salto lado a lado (Solo Jump o combo) de máximo cuatro (4) saltos incluyendo saltos de conexión. Solo están permitidos saltos de una (1) rotación, Axel y dobles.
- Una (1) pirueta de contacto (1 posición o combo de máximo dos (2) posiciones). Impossible Camel, Impossible Sit y Reverse Layover NO ESTAN PERMITIDAS.
- Una (1) pirueta lado a lado. Heel, Broken e Inverted NO ESTAN PERMITIDAS.
- Máximo dos (2) elevaciones: una (1) de una (1) posición (No más de cuatro (4) rotaciones) y una combo no más de diez (10) rotaciones del chico y no más de dos (2) cambios de posición de la chica (tres (3) posiciones). Reverse Cartwheel (todos los tipos) y Spin Pancake NO ESTAN PERMITIDAS
- Máximo una (1) Espiral de la muerte (exterior).
- Una secuencia de pasos máximo nivel 3. Máximo 30 segundos.

SOLO DANCE

CATEGORIA ALEVÍN

1. Una (1) Danza obligatoria – **SKATERS MARCH**
2. Un Free Dance de 2'30'' (+/- 10'')

El número requerido de elementos en el Free Dance es de 4:

- Una (1) Footwork Sequence, máximo nivel 1 y máximo 30 segundos.
- Una (1) Artistic Sequence, máximo nivel 1 y máximo 30 segundos.
- Un (1) Travelling Sequence, máximo nivel 1.
- Una (1) Choreographic Sequence.

CATEGORIA INFANTIL

1. Una (1) Danza obligatoria – **LA VISTA CHA CHA**
2. Un Free Dance de 2'30'' (+/- 10'')

El número requerido de elementos en el Free Dance es de 4:

- Una (1) Dance Steps Sequence, máximo nivel 1 y máximo 30 segundos.
- Una (1) Footwork Sequence, máximo nivel 1 y máximo 30 segundos.
- Un (1) Travelling Sequence, máximo nivel 1.
- Una (1) Choreographic Sequence.

CATEGORIA CADETE

1. Una (1) Danza obligatoria – **MANHATAN BLUES**
2. Un Free Dance de 3' (+/- 10'')

El número requerido de elementos en el Free Dance es de 5:

- Una (1) Dance Steps Sequence, máximo nivel 2 y máximo 30 segundos.
- Una (1) Footwork Sequence, máximo nivel 2 y máximo 30 segundos.
- Un (1) Travelling Sequence, máximo nivel 2.
- Una (1) Choreographic Sequence.
- Un (1) Cluster Sequence, máximo nivel 1 y máximo 15 segundos.

CATEGORIA JUVENIL

1. Una (1) Style Dance de 2'30'' (+/- 10'') – **BALLROOM MEDLEY (STANDARD) *****

El número requerido de elementos en la Style Dance es de 4:

- Una (1) Compulsory Dance – TUDOR WALTZ
- Una (1) Artistic Sequence, máximo nivel 3 y máximo 40 segundos.
- Un (1) Travelling Sequence, máximo nivel 3.
- Un (1) Cluster Sequence, máximo nivel 2 y máximo 20 segundos.

2. Un Free Dance de 3'15'' (+/- 10'')

El número requerido de elementos en el Free Dance es de 5:

- Una (1) Dance Steps Sequence, máximo nivel 3 y máximo 30 segundos.
- Una (1) Footwork Sequence, máximo nivel 3 y máximo 40 segundos.
- Un (1) Travelling Sequence, máximo nivel 3.
- Una (1) Choreographic Sequence.
- Un (1) Cluster Sequence, máximo nivel 2 y máximo 20 segundos.

CATEGORIA JUNIOR Y SENIOR

1. Una (1) Style Dance de 2'50'' (+/- 10'')
JUNIOR: BALLROOM MEDLEY (LATINO) **
SENIOR: SPANISH MEDLEY *

El número requerido de elementos en la Style Dance es de 4:

- Una (1) Compulsory Dance
JUNIOR: CHA CHA PATIN
SENIOR: IMPERIAL TANGO
- Una (1) Artistic Sequence, máximo nivel 3 y máximo 40 segundos.
- Un (1) Travelling Sequence, máximo nivel 3.
- Un (1) Cluster Sequence, máximo nivel 3 y máximo 20 segundos.

2. Un Free Dance de 3'30'' (+/- 10'')

El número requerido de elementos en el Free Dance es de 5:

- Una (1) Dance Steps Sequence, máximo nivel 3 y máximo 30 segundos.
- Una (1) Footwork Sequence, máximo nivel 3 y máximo 40 segundos.
- Un (1) Travelling Sequence, máximo nivel 3.
- Una (1) Choreographic Sequence.
- Un (1) Cluster Sequence, máximo nivel 3 y máximo 20 segundos.

***SPANISH MEDLEY contiene: Paso Doble, Flamenco, Tango, Spanish Waltz, Bolero, Gypsy music, Fandango**

****THE BALLROOM LATINO style, también llamado RHYTHM, contiene: Samba, Cha Cha, Paso Doble, Jive, Mambo, Bolero y Rumba**

*****THE STANDARD BALLROOM style, también llamado SMOOTH, contiene: Waltz, Tango, Foxtrot, Quick Step**

CAMPEONATO NAVARRO LIBRE

PREBENJAMIN

- Programa Libre 2' 10'' (+/-10'')
- Nivel mínimo para participar **NIVEL 3**
- Número de saltos iguales máximo 3, si hay 3, mínimo 1 en combinado
- Número de piruetas 2 que no podrán ser Combo Spin
- Línea de pasos (a elegir, empezando de parado)
- Obligatorio, realizar un ocho, medio adelante y medio atrás.
- Obligatorio, una figura de adorno en círculo y marcando filos.

BENJAMIN

- Nivel mínimo para participar **NIVEL 4**
- La categoría Benjamín el programa según reglamento WORLD SKATE 2024

Resto de categorías nivel mínimo para participar CERTIFICADO y bajo reglamento WORLD SKATE 2024

NOTA ACLARATORIA

Los patinadores que tenga la edad para competir en la categoría Alevín y demuestren en la prueba de nivel 7 la pirueta SIT y el salto AXEL, aun no habiendo superado la prueba, podrán tener acceso al Campeonato Navarro.

Deberán presentarse a todas las pruebas posteriores hasta su aprobación aun habiendo obtenido el pase al Campeonato Navarro. Únicamente, y en caso de que exista una justificación correctamente argumentada, podrán acceder a dicha competición sin hacer el nivel obligatorio.

CAMPEONATO NAVARRO SHOW

Debido a la continua evolución del patinaje y muy especialmente en los Grupos Show, la RFEP ha creído oportuno exigir que todos los patinadores, de esta modalidad, hayan superado unas pruebas mínimas; por ello han dado a las federaciones unas directrices para que se hagan pruebas de aptitud para aquellos patinadores que no tengan superadas los niveles individuales que se requieren para poder competir en esta modalidad.

La Federación Navarra de Patinaje, ateniéndose a la mencionada circular ha decidido:

- Todos los patinadores que se presenten a las competiciones de Grupo Show deberán tener superado el **nivel 4** o en su defecto el Certificado Show. Esta normativa será aplicada para poder competir a nivel Regional, así como para Trofeos fuera de nuestra Comunidad Autónoma.
- Para poder acudir a un Campeonato de España o algún trofeo Internacional, todos los patinadores deberán haber superado el Certificado Show o en su defecto el **nivel 6**.

GRUPOS SHOW

GRUPO SHOW GANDES:

Entre 6 y 30 patinadores. (Máximo 4 reservas)
4:30-5:00 min. +/-10"

GRUPO SHOW PEQUEÑOS:

Entre 6 y 12 patinadores. (Máximo 2 reservas)
4:30-5:00 min. +/-10"

GRUPO SHOW JUNIOR:

Entre 8 y 16 patinadores. (Máximo 2 reservas)
3:30-4:00 min. +/-10"

- El tiempo empieza con el primer movimiento de un de los patinadores
- Esta permitido un máximo de quince (15) segundos de música antes del primer movimiento de un patinador del grupo. La deducción por exceder el tiempo puede ser de 0.5 de la puntuación final.

***NOTA:** Los 12 años tienen que haberlos cumplido antes del 1 de enero del año de la Temporada/Competición. En los Grupos Junior no deben tener los 19 años incluido el 31 de diciembre del año de la Temporada/Competición, Para categoría Promocional en 2024 tendrán que cumplir los 11 años en el año en competición.

CUARTETOS

CUARTETO SENIOR:

Cuatro (4) patinadores. (Máximo 1 reserva)

3:15 minutos $\pm 10''$

CUARTETO JUNIOR:

Cuatro (4) patinadores. (Máximo 1 reserva)

3:15 minutos $\pm 10''$

CUARTETO CADETE:

Cuatro (4) patinadores. (Máximo 1 reserva)

3:00 minutos $\pm 10''$

- El tiempo empieza con el primer movimiento de un de los patinadores
- Esta permitido un máximo de quince (15) segundos de música antes del primer movimiento de un patinador del grupo. La deducción por exceder el tiempo puede ser de 0.5 de la puntuación final.

La FNP desde hace unos años ha creído conveniente la incorporación de la Categoría Promocional para la proliferación de esta disciplina en nuestra comunidad, por ello, se seguirán las mismas directrices marcadas desde la RFEP y en su defecto, se aplicará la normativa World Skate

INSCRIPCIONES PARA COMPETICIONES

1. Sólo se rellenará una hoja de inscripción por Club.
2. Los clubes organizadores deberán comunicar veinte (20) días antes al Comité de Patinaje Artístico el horario aproximado de pista que les conceden en sus instalaciones para la realización de la prueba de iniciación
3. El fin del plazo de la inscripción para las pruebas se indicará en la convocatoria de esta, no siendo nunca inferior a 10 días hasta su celebración. No se admitirá ninguna hoja de inscripción pasado ese plazo, por lo que los clubes deberán atender a las fechas que se ponen en el calendario de competiciones.
4. El último día para avisar de la baja de patinadores para una prueba de iniciación es el martes de la semana de la prueba (es decir, 4 días antes), salvo lesión o causa debidamente justificada. Todos aquellos que no cumplan con esta norma, figurarán en el acta de competición como “incomparecencia injustificada”.
5. Las inscripciones deberán enviarse en las hojas especialmente destinadas a ello, no admitiéndose aquellas que estén realizadas en otros formatos. Deben estar debidamente completados los siguientes datos:
 - Nombre y dos apellidos del patinador
 - Modalidad a la que se presenta (F.O., Libre, Danza, Parejas)
6. Las inscripciones se podrán realizar:
 - Por correo electrónico a la siguiente dirección: artístico@fnp.org. No se permitirá participar a los patinadores cuyo nombre no figure en la hoja de inscripción. Esto se aplicará con rigor en las pruebas de iniciación. Para evitar esto, los clubs deberán repasar las inscripciones que presentan en la Federación.
- 7. Para poder participar en los diferentes Campeonatos Navarros, los inscritos deberán tener como mínimo la ficha federativa con 4 meses de antelación.**
- 8.- Para poder inscribir a un patinador en una categoría superior, en la categoría a la cual va a ser inscrito no tendrá que haber participantes.**

COMPETICIONES Y EXIBICIONES

1.- Los clubes federados podrán organizar cuantos concursos, exhibiciones, pruebas, campeonatos sociales o inter-clubs, como consideren necesarios, para una mejor difusión y mayor promoción del patinaje artístico.

No obstante, para la realización de estas, deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Comunicación **por escrito** de la fecha y características de la prueba con una antelación mínima de **veinte (20)** días a la FNP.
- Se recomienda a los organizadores de estas pruebas que sólo puedan participar patinadores en posesión de la licencia en vigor.
- **Comunicar a la FNP la necesidad de jueces oficiales, ya que es este organismo el que debe ponerse en contacto con los mismos para solicitar sus servicios.**

NOTA ACLARATORIA

El incumplimiento de cualquiera de las normas indicadas anteriormente podría acarrear una sanción para el club organizador de la competición y/o exhibición.

4- VESTUARIO

REQUISITOS DE VESTUARIO

- Las sanciones resultantes de la violación de las reglas de vestuario serán 1.0.
- Para las deducciones de vestuario, los árbitros pueden tener en cuenta la opinión de los jueces.
- Las reglas de vestuario se aplican a cualquier cosa que se lleve puesto en el cuerpo.
- El vestuario (en todas las disciplinas) NO debe contener logotipos, marcas comerciales, símbolos o simbolismos con derechos de autor, religiosos o imágenes políticas o mensajes. Se permiten logotipos de Federaciones.

LIBRE, INLINE, DANZA, SOLO DANCE Y PAREJAS

- En todos los eventos artísticos competitivos de patinaje sobre ruedas, los trajes tanto para mujeres como para hombres deberían estar en consonancia con la música, pero no deberían causar vergüenza al patinador, jueces o espectadores.
- No es necesario que los vestuarios de entrenamiento estén en consonancia; sin embargo, todas las demás reglas de vestuario se aplican en el entrenamiento.
- **Vestuario:**
 - Debe confeccionarse para cubrir completamente las caderas y la parte posterior.
 - Los leotardos de corte francés están estrictamente prohibidos, es decir, los leotardos que cortan más alto que el hueso de la cadera
 - Los materiales transparentes ESTÁN PERMITIDOS SOLO EN LOS BRAZOS, PIERNAS, HOMBROS y ESPALDA (por encima de la cintura).
 - **El vestuario de confeccionarse de tal manera que los genitales, los senos, incluyendo la mitad inferior y los pezones estén completamente cubiertos y no sean visibles a través de la tela.**
 - No se permiten vestuarios que muestren el estómago desnudo.
 - El material con apariencia de desnudez (como material puro y red) o desnudez completa no está permitido, excepto las áreas permitidas como se describe en los puntos anteriores.
 - **Si se usa una camisa,** ésta no debe desprenderse de la cintura de los pantalones durante una actuación, para mostrar un cuerpo desnudo.
- Cualquier pieza del traje incluyendo cuentas, adornos, plumas, etc. en los vestuarios deben estar fijados de forma muy segura para no causar obstrucción a los siguientes concursantes. Pedrería, piedras, cristales, espejos, botones, tachuelas, perlas, medias perlas, pendientes, clips para el cabello, bandas para la cabeza, mayores de 4 mm en cualquier dimensión NO SON PERMITIDOS. Se permiten lentejuelas de cualquier tamaño aplicadas o cosidas. Todos los adornos decorativos deben fijarse de forma segura con pegamento o coserse firmemente a la tela.
- No se permiten accesorios de ninguna naturaleza. Esto significa que el vestuario permanece igual a lo largo del programa sin ningún tipo de cambio desde el principio hasta el final.

- La pintura de cualquier parte del cuerpo se considera un "show" y no está permitido.

SHOW

El vestuario de los competidores debe ser digno y apropiado para la competición y no debe dar el efecto de desnudez excesiva inapropiada para la disciplina.

- Se permiten cambios de vestuario, pero con las mismas reglas que para los accesorios: nada dejado en el suelo o tirado fuera de la pista. Si partes del vestuario tocan accidentalmente la pista, no se aplicará ninguna penalización siempre que no interrumpa el ritmo a los participantes del programa.
- Cualquier pieza del vestuario debe estar fijada de forma muy segura para no causar obstrucción a los siguientes concursantes.

FIGURAS

- El vestuario que es muy escotado, o que muestran torso/ cuerpos desnudos se consideran vestuario de show y no son adecuados para la modalidad.
- Cualquier pieza del traje incluyendo cuentas, adornos, plumas, etc. en el vestuario debe estar fijados de forma muy segura para no causar obstrucción a los siguientes concursantes.
- El traje debe estar diseñado para cubrir completamente las caderas y la parte posterior. Los leotardos de corte francés están estrictamente prohibidos, es decir, los leotardos que se cortan más alto que el hueso de la cadera.
- El traje no debe ser sin mangas; sin embargo, puede ser de largo de camisa o de $\frac{3}{4}$ de manga. El escote del traje no debe exponer el pecho más de tres (3) pulgadas u ocho (8) centímetros por debajo de la clavícula. No se permite el material con apariencia de desnudez (como material puro y red) o desnudez completa.

5- CODIGO ETICO

PUNTUACIONES DE LA COMPETICION Y GESTION DE RESULTADOS

Posibles correcciones en las puntuaciones y resultados de la competición de Patinaje Artístico y el marco de tiempo permitido para aplicar dichas correcciones.

- No se permiten protestas contra las evaluaciones por parte de los jueces, árbitro y panel técnico de las actuaciones de los patinadores.
- Las protestas contra los resultados solo se permiten en caso de cálculo matemático incorrecto o error de introducción de datos. Una identificación incorrecta de un elemento o de un nivel de dificultad, aunque resulte en una puntuación más baja o alta, es un error humano y no un cálculo matemático incorrecto.
- Sin embargo, el Árbitro podrá realizar modificaciones:
 - Antes del comienzo de la ceremonia de premios o antes del anuncio oficial de los resultados (si no hay ceremonia de premiación) de que se produjo un error humano relacionado con una entrada de datos incorrecta por parte del Operador de Datos, el Árbitro puede corregir el error siempre que el Técnico El controlador, el especialista técnico, el especialista asistente y el operador de datos estén de acuerdo en que hubo un error.
 - Si se produjo un error en el cálculo matemático, el Árbitro puede corregir el cálculo (incluso sin protesta) siempre que el Controlador Técnico, el Especialista Técnico, el Especialista Asistente y el Operador de Datos estén de acuerdo en que hubo tal cálculo incorrecto. Si dicha corrección resulta en un cambio de las posiciones finales de los patinadores, los resultados correspondientes se modificarán en consecuencia.
 - Si se produce la situación prevista en los párrafos a) y b), el Árbitro hará un breve registro por escrito que deberá ser firmado por todos los oficiales interesados.

Solo se pueden aceptar las correcciones descritas anteriormente (entrada incorrecta de datos por parte del operador de datos y / o cálculo matemático incorrecto) dentro de dichos plazos.

Si al corregir estos errores, el resultado del programa corto cambia, pero se ha hecho el sorteo por orden de patinaje para programa largo, el sorteo debe rehacerse.

En consecuencia, cualquier corrección de las llamadas del Panel Técnico y/o de las puntuaciones de los Jueces que no estén en consonancia con la Regla antes mencionada no podrán realizarse una vez que la puntuación de un competidor haya sido anunciada por el ponente oficial y/o mostrada en el tablero de puntuación o en la pantalla de vídeo de la competición.

La aclaración antes mencionada está en consonancia con la de los principios de aplicación de las decisiones en el " terreno de Juego".

PLAZOS PARA PRESENTAR UNA PROTESTA

- Las protestas contra el cálculo matemático incorrecto pueden presentarse hasta 24 horas después de la finalización de la competencia en cuestión.

COMENTARIOS O COMPORTAMIENTOS PUBLICOS INAPROPIADOS

- Competidores o equipos oficiales que estén directamente o través de terceros expresándose abiertamente de una manera inapropiada hacia los oficiales o sus decisiones, es decir, para las competiciones de patinaje artístico en particular, pero no en exclusiva, a la llamada de los elementos y/o a los niveles de dificultad dadas por los técnicos especialistas, asistente de especialista o técnico controlador y en referencia a sus puntuaciones puede ser sancionado.
- El uso de teléfonos móviles o dispositivos electrónicos en el panel de jueces para uso personal está prohibido mientras el evento esté en curso.
- **Los entrenadores no pueden enviar comentarios, preguntas o quejas a través de mensajes o de cualquier tipo de chat, mensajería directa o aplicaciones de redes sociales a los jueces involucrados en la competición. Si esto sucede, los patinadores del entrenador serán eliminados de la competición.**
- Animar o aconsejar de ninguna manera, especialmente sugerir durante el patinado, por los oficiales no está permitido.

Cualquiera de las arriba mencionadas puede resultar en la suspensión de la licencia por un periodo de tiempo o sacarlo del panel tras la decisión del Comité de Patinaje Artístico de la FNP.

CODIGO ETICO JUECES

El Código Ético y la Política de Conflicto de Intereses de jueces se aplica a todas las personas designadas por la FNP para servir como oficiales en un Panel Técnico o de Jueces. Los oficiales sujetos a esta política incluyen control técnico, especialista técnico, especialista asistente, operador de datos, operador de reproducción de video, árbitro, jueces.

El propósito de esta política es:

- Reforzar que los más altos estándares de ética, equidad, honestidad e integridad debe gobernar a todos los oficiales elegibles para servir en los eventos de la FNP.

- Hay que asegurar que todos estos funcionarios cumplan con las políticas y valores fundamentales de Patinaje Artístico.

LOS JUECES ACUERDAN LO SIGUIENTE:

- Proceder siempre con independencia y neutralidad, dando ejemplo de altos estándares de comportamiento ético.
- No mostrar favoritismos ni prejuicios contra ningún patinador, entrenador, juez, oficial, voluntario u otras personas involucradas en un evento de la FNP.
- La conducta y los comentarios deben estimular la confianza entre todos los patinadores y entrenadores. La apariencia de mala conducta o conducta inapropiada puede ser perjudicial.
- No aceptar dinero en efectivo u otros beneficios y favores por la participación en cualquier evento de la FNP.
- El incumplimiento del código ético y de la política de conflicto de intereses por técnicos y jueces del panel oficial resultará en la suspensión por un período definido de tiempo, o incluso excluirlo de oficial para siempre, de todos los eventos de la FNP y actividades bajo las reglas de elegibilidad aplicables.

PUNTUACION DE LOS JUECES:

- La puntuación de cada componente de juez no debe diferir de la puntuación media de ese componente en 1,5 puntos o más.
- El QOE de cada juez no debe diferir del QOE promedio para ese elemento en dos (2) o más números enteros.
- El Comité de Artístico de la FNP analizará los resultados para monitorear el desempeño del juez y podría decidir enviarle una carta de amonestación.

NOTA: Una segunda carta de amonestación resultaría en que el juez perdiera su acreditación. Para restablecer el título de juez, ésta deberá volver a realizar el examen si los requisitos lo permiten.

- Si se considera que un juez o especialista técnico es injusto con los patinadores de alguna manera, el oficial en cuestión será retirado del panel.
- Cualquier Club que intente influir en los jueces para que juzguen a favor de un patinador en particular, ya sea antes o durante una competencia, será suspendido.

- Esta influencia no debe ser ni sobre los delegados ni directamente sobre los propios jueces.

CONFLICTO DE INTERESES

Un conflicto de intereses ocurre cuando un oficial técnico es asignado a un evento en el que uno o más de los competidores son:

- Un familiar.
- Un antiguo alumno.
- Un antiguo socio.
- Existe un conflicto de intereses directo cuando el oficial (o un padre, hermano, hijo, cónyuge o compañero de vida) ha estado enseñando, coreografiando o consultando a cualquier competidor en un evento, en el año anterior.
 - Un conflicto de intereses indirecto a través de cualquier relación personal, familiar o financiera que pueda percibirse como un conflicto de intereses. Esto incluye cualquier situación que tenga el potencial de socavar la imparcialidad de una persona.
- Los oficiales deben estar de acuerdo en lo siguiente:
 - No participar en ningún evento en el que exista un conflicto directo de intereses.
 - Si se descubre un conflicto después de que se haya aceptado la invitación, se debe notificar inmediatamente al Árbitro.
 - Divulgar todos los conflictos directos e indirectos posibles al presentar la disponibilidad del oficial para servir en las competiciones clasificatorias. Si se descubre un conflicto después de la asignación a una competición clasificatoria, es necesario notificar al Árbitro de inmediato.
 - Si esos funcionarios están de acuerdo en que existe un conflicto, el oficial será sacado del panel. Si esos oficiales no están de acuerdo, el referee tomará la decisión final.

CRITICAS, COMENTARIOS Y SEGUIMIENTO

Los controladores técnicos, especialistas técnicos, especialistas asistentes y jueces pueden analizar y proporcionar comentarios tipo “feedback” a los patinadores durante todo el año con las siguientes estipulaciones:

REALIZACION DE SEMINARIOS DE CLUB Y PISTA

Los Controladores Técnicos, Especialistas Técnicos y Especialistas Asistentes que sean solicitados por pistas o clubes para llevar a cabo un seminario para patinadores pueden hacerlo siempre que se anuncie y esté disponible para todos los patinadores que deseen participar.

6- REGLAMENTO PATINAJE ADAPTADO

A continuación, comentaremos los diferentes tipos de discapacidades que desde la FNP y conjunto a los clubes en los que militan deportistas con discapacidad se verán aplicadas para la temporada 2023-2024, con el fin de poder adaptar el patinaje artístico Navarro:

Discapacidad física es aquella que presenta una disminución importante en la capacidad de movimiento de una o varias partes del cuerpo, ya sea por malformación congénita o no, y que altera el equilibrio para ejercer la práctica de patinaje artístico sobre ruedas.

Discapacidad sensorial es aquella que presenta la afección de uno o varios de los sentidos, principalmente visual y/o auditivo. Entendemos como discapacidad visual la disminución total o parcial de la vista, y como discapacidad auditiva, la pérdida o anomalía de la función anatómica y/o fisiológica del sistema auditivo.

La **discapacidad intelectual** se entiende como la limitación del funcionamiento intelectual, así como una limitación de la conducta adaptativa en temas como los conceptos, las relaciones sociales o la práctica deportiva.

NORMAS GENERALES

Se verán aplicados los apartados 1 (Reglamento Deportivo), 2 (Normas Generales), 4 (Vestuario) y 5 (Código Ético) a excepción de los puntos citados a continuación:

1. Todo deportista que quiera participar en una competición o en unos niveles, deberá acreditar al realizar la ficha federativa, un certificado de discapacidad expedido por un profesional cualificado, así como un certificado médico de aptitud/cualidad para ejercer la práctica del patinaje artístico. Este requisito será **INDISPENSABLE** para poder participar en los diferentes eventos.
2. Toda persona con discapacidad que participe en una competición o en unos niveles podrá delimitar la pista con cualquier tipo de objeto para favorecer el ejercicio de los patinadores.
3. Se permitirá cualquier tipo de ayuda ya sea verbal, acústica o de cualquier tipo para ayudar a los deportistas.
4. Se permitirá a los entrenadores o a una persona afín al deportista que este con los patines puestos y en caso necesario entrar en pista para ayudar al deportista. Esta persona, podrá colocarse delante del participante o de forma paralela al patinador/a.
5. Habrá flexibilidad en cuanto al tiempo de los programas.

COMPETICIONES Y NIVELES

Se verán aplicadas las normas generales de competiciones, así como las normas generales de funcionamiento de los niveles a excepción de las siguientes modificaciones:

CATEGORIAS PARA COMPETICIONES

Todos los patinadores independientemente del tipo de discapacidad y del grado de esta, serán agrupados en las siguientes categorías, con el fin de poder conformar, si lo hubiese, un grupo de competición. Se distinguirá entre la modalidad Femenino y Masculino.

CATEGORIA	EDADES
SUB 8	8 años y anteriores en la temporada vigente
SUB 12	Entre 9 y 11 años en la temporada vigente
SUB 15	Entre 12 y 15 años en la temporada vigente
SUB 20	Entre 16 y 19 años en la temporada vigente
ABSOLUTA	20 años y posteriores en la temporada vigente

NIVELES

A continuación, se establece una serie de categorías para la ejecución de los niveles en función del grado de discapacidad:

- DISCAPACIDAD SENSITIVA (S1-S10)**
- DISCAPACIDAD FISICA (S11-S13)**
- DISCAPACIDAD INTELECTUAL (S14-S18*)
 - Categoría S14: Aquellos deportistas que tengan una discapacidad intelectual reconocida entre el 33% y el 45%, sin discapacidad física reconocida
 - Categoría S15: Aquellos deportistas que tengan una discapacidad intelectual reconocida entre el 45% y el 64%, sin discapacidad física reconocida
 - Categoría S16: Aquellos deportistas que tengan una discapacidad intelectual reconocida entre el 33% y el 45%, con discapacidad física reconocida
 - Categoría S17: Aquellos deportistas que tengan una discapacidad intelectual reconocida entre el 45% y el 64%, con discapacidad física reconocida

- Categoría S18*: Aquellos deportistas que tengan una discapacidad intelectual reconocida superior al 65%

*Pueden ser ampliadas en función de la necesidad, por ejemplo, si se presenta una discapacidad intelectual con una discapacidad sensorial asociada.

**Las categorías para estas discapacidades y la adaptación de los niveles se irán realizando conforme tengamos participantes en ellas, ya que deberemos hacer un estudio previo de que pueden realizar para adaptar la dificultad.

NIVELES PARA DISCAPACIDAD INTELECTUAL

NIVEL 1 1 minuto 45 segundos +/- 40 segundos

- Patinar adelante (no cruzando) $\frac{3}{4}$ de la pista
- 1 Salto de 2 pies
- 2 figuras de equilibrio diferentes a 1 pie
- 3 limones
- Secuencia de 8 tiempos musicales en parado con movimientos de brazos.

NIVEL 2 Duración máxima 5 minutos

- Cruzado adelante (ocho, intento)
- Patinar atrás (no cruzando) (ocho)
- 3 saltos a 2 pies
- Combinación de figuras equilibrio en línea recta 1 pie
- Ángel adelante (intento)

NIVEL 3 2 minutos 15 segundos +/-40 segundos

- Cruzado atrás (ocho, intento)
- 1 Salto de $\frac{1}{2}$ rotación Waltz
- Secuencia de pasos (movimientos sencillos en línea recta, $\frac{3}{4}$ pista)
- Intento spin de 2 pies
- Figura de equilibrio hacia atrás

NIVEL 4 2 minutos 15 segundos +/- 40 segundos

- Salto de 1 rotación Toe Loop
- Spin Upright interior (intento)
- Secuencia Pasos (2 pasos reconocidos y 1 body movement, en línea recta, $\frac{3}{4}$ pista)

- Secuencia de filos exteriores e interiores
- Secuencia de figuras de equilibrio :
 - Con un mínimo de dos posiciones diferentes utilizando $\frac{3}{4}$ del eje largo de la pista y al menos la mitad del eje corto
 - El diseño habrá de ser en serpentina con al menos dos curvas bien marcadas
 - A mitad de serpentina (en el medio de la pista) estará permitido el empuje con uno o ambos pies, con un máximo de 5 empujes

CERTIFICADO 2 minutos 30 segundos $\pm$ 40 segundos)

- Salto de una rotación con entrada en transición
- Combo Jump de dos saltos diferentes reconocidos (de $\frac{1}{2}$ o una rotación)
- Spin Upright de tres vueltas (cualquier filo y posición) EL EJE PUEDE ESTAR DESPLAZADO.
- Intento de un spin (mínimo dos vueltas) que puede ser:
 - Pirueta desplazada
 - Combo spin, no será permitida la pirueta de dos pies
 - Pirueta SIT (cualquier filo y posición)
 - Pirueta Camel (cualquier filo y posición)
- Secuencia Pasos (2 pasos reconocidos y 2 body movement, en línea recta, $\frac{3}{4}$ pista)

ACLARACIONES:

Se permite la repetición de un elemento durante el transcurso del programa.

En el CERTIFICADO se permite la repetición de dos elementos diferentes durante el transcurso del programa.

Si en el transcurso de la temporada se observa que el nivel es demasiado bajo o alto para cualquier deportista con discapacidad, se podrán modificar las bases de los niveles o adaptarlos según el tipo de discapacidad.

ANEXO 1

CONCEPTOS Y TERMINOS

El deporte adaptado es la disciplina deportiva cuyas reglas han sido adaptadas para que pueda ser practicado por personas que tengan una discapacidad física, sensorial y/o intelectual.

Muchos de estos deportes están basados e inspirados en deportes existentes practicados por personas que no tienen ningún tipo de discapacidad, aunque también ciertos deportes fueron específicamente creados para personas con discapacidad y sin tener equivalente en otro deporte.

La importancia del uso adecuado de la terminología en relación con las personas con discapacidad radica en que nos posiciona en cómo entendemos y vemos la discapacidad. En ocasiones, la falta de conocimiento nos lleva a utilizar términos erróneos y poco adecuados. Como técnicos deportivos, no podemos permitir un uso inadecuado de la terminología con relación a la discapacidad ya que sois “modelos” sociales a imitar por todos los agentes que os rodean. Sois ejemplo para los deportistas, sus familias, profesionales del deporte y la educación, directivos... y en general para todos aquellos que os rodean.



En la imagen anterior se muestran diferentes conceptos habitualmente utilizados, siendo todos erróneos excepto “persona con discapacidad”. La explicación viene dada debido a que la Organización Mundial de la Salud solo reconoce este término como adecuado. El resto de los conceptos desvirtúan, adjetivan o menos valoran a la persona.

Con el objetivo de hacer el deporte más accesible, un escenario cada vez más habitual es la inclusión en contextos generales de práctica deportiva. Aunque la práctica inclusiva brinda a las personas con discapacidad la oportunidad de desarrollar y mejorar sus habilidades y destrezas motrices, así como los aspectos psicológicos. La práctica deportiva se considera esencial para completar el proceso de inclusión social, que en el caso de las personas con discapacidad está limitada. Su importancia radica

en que esta participación les proporciona nuevas experiencias corporales, realza la percepción de sus logros físicos, redefine sus capacidades físicas e incrementa su confianza para la realización de nuevas actividades físicas. Se debe considerar que la importancia no radica únicamente en el aprendizaje deportivo, sino en la significatividad que tiene a nivel social. Por tanto, este proceso se considera clave para completar el proceso de inclusión social de personas con discapacidad. Apoyándonos en lo expuesto anteriormente, por tanto, el fin último de los procesos de inclusión es generar oportunidades de práctica deportiva para que las personas con discapacidad tengan posibilidades de elección en función de la etapa evolutiva, de sus gustos, intereses y necesidades, de donde residen y por supuesto, en igualdad de condiciones que las personas sin discapacidad.

La tendencia debería llevarnos a tratar el deporte sin adjetivos, y en función del escenario en el que nos encontrásemos, añadirse. Si bien es cierto que nos encontramos en un momento crucial, donde se están asentando las bases de lo que se pretende que sea una estructura sólida sobre la cual crecer, aun no estamos preparados para hablar solo de deporte, ya que la transformación social requiere de tiempo y de evidencias científicas que lo avalen.

DISCAPACIDADES

La discapacidad es un término general que abarca algunas limitaciones de actividad y restricciones a la participación diaria de la vida y que afecta a las personas de maneras distintas, según la Clasificación-CIF (OMS, 2001). Según la Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad de Naciones Unidas (Naciones Unidas, 2006) incluyen a aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás.

7- DISPOSICIONES FINALES

Se establece, que toda reglamentación o norma que no quede supeditada en este documento oficial quedará a disposición de lo establecido en el Reglamento oficial de la Real Federación Española de Patinaje Artístico, así como en las normas o circulares que este ente elabora para el ejercicio del patinaje artístico.

Así mismo, y en caso de que hubiera algún vacío legal, se aplicara la normativa de World Skate.