

## LIBRE Lisboa 2020

### FOOTWORK SEQUENCE

**Para feature número 1:** movimientos realizados al inicio o al final de la secuencia mientras el patinador no está patinando, no contarán.

**Para feature número 4:** no es obligatorio realizar el mismo tipo de giro en ambas direcciones, o en ambos pies para lograr el nivel.

Si el patinador presenta más giros de los requeridos para el máximo nivel de la categoría, podría bajar 1 nivel.

Al Technical Panel no le está permitido reever el elemento en cámara lenta.

En la declaración de elementos es obligatorio escribir el tiempo de inicio de la FoSq.

No level tendrá QOE.

Si la secuencia tiene 6 giros confirmados y no tiene feature del grupo 1 o 2 la secuencia, no podrá ser nivel 1, será **nivel base**.

No hay límites sobre el número de features que el patinador puede realizar, ni de la cantidad que puede hacer de cada grupo.

**Body movements:** deben ser diferentes, es decir, que no sean idénticos, pero pueden ser los tres de la misma categoría.

El patinador puede realizar giros después de haber llegado hasta el eje corto opuesto al que inició. Contarán los giros que realice hasta el tiempo máximo de la categoría.

### SPINS

Las entradas de dificultad para los trompos son:

- Fly Camel.
- Butterfly.
- **Cualquier posición acrobática que altere el equilibrio y dificulte la entrada del giro.**

Una entrada de dificultad (difficult entry) tendrá un 15% más en el valor del trompo. Para una combo spin, el 15% será aplicado sólo a la primera posición, **si está confirmada**.

Trompos de una sola posición con más de seis (6) revoluciones tendrán un adicional del 20% en el valor base del trompo, excepto para el **Invertido** que tendrá adicional con **más de cuatro (4) rotaciones**.

El especialista deberá llamar primera la posición base y luego la difficult variation.

Ej: en el caso de un sit con variación forward confirmada, llamará *"sit confirmed, forward position confirmed"*.

Para que se confirme una difficult change en ambos giros, el giro antes como el giro después del difficult change deben ser confirmados.

**Upright sideways:** para ser confirmada, el pie debe estar por encima de la cabeza.

**Upright forward:** el torso y la pierna deben estar a 45°.

Una posición **Biellmann** mal ejecutada NO será considerada como **forward**.

Se considerarán dos combos iguales siempre que haya dos trompos idénticos consecutivos (posición/pie/filo/dirección), sea al principio, en el medio o al final de la combo.

Para que un trompo **upright** sea llamado y contado como posición al final de una combinación, deberá demostrar ya sea: una difficult variation en posición o una clara posición artística con piernas en pirouette o cruzadas y los brazos en una clara posición artística. (Excepto en las categorías que pida trompos uprights).

No hay límites en la cantidad de difficult position/ variation utilizadas, de todas maneras, la misma difficult position/variation podrá ser contada una vez como máximo en todo el programa.

Si tenemos una posición camel dudosa entre **forward** o **sideways**, y luego intenta, por ejemplo un claro Camel **Forward**, se contará la primera como **sideways**, para poder contabilizar el **forward** del segundo trompo.

## **SALTOS**

Se aceptará un Waltz Jump como un intento del Axel requerido.

El Panel técnico solo puede ver la repetición a velocidad regular para determinar la degradación en el despegue (Toe-Loop, Salchow, Loop).

El Panel Técnico tiene la autoridad de no llamar saltos individuales que se realizan dentro de una transición y tienen una intención coreográfica clara (excepto Tots y Minis).

Doble tres al aterrizar cualquier salto detendrá el combo. La parte ejecutada correctamente se considerará en la puntuación técnica.

Debe haber al menos media revolución de un salto en el aire, se permitirán giros de tres antes de continuar el salto combinado.

Es responsabilidad del panel técnico llamar el salto como Lutz si las características técnicas requeridas son presentadas.

El panel técnico caso contrario llamará "Lutz no edge" y el sistema le dará al elemento 50% de su valor y los jueces lo evaluarán con un QOE de -2 variable.

El Lutz deberá estar declarado obligatoriamente en la planilla para ser llamado, caso contrario contabilizará como Flip si no se cumplen los requerimientos técnicos del salto.

El mismo combo jump no puede estar presentes más de una vez. Si sucede, el segundo combo jump no recibirá valor. No será considerado un elemento ilegal y no será penalizado.

En un programa corto el mismo salto puede ser presentado solamente una vez con excepción del Axel y uno de los otros saltos que el patinador elija, el cual podrá ser presentado dos veces. Cuando un salto es presentado dos veces, al menos uno debe ser en combo.

## **CAMBIO EN LAS NOMECLATURAS**

**Combination Spin:** CSp (antes CoSp)

**Footwork Sequence:** FoSq (antes StSq)

## **ROLES**

### **PANEL TÉCNICO**

El especialista llama todo lo que ve, sin importarle las reglas. De eso, se encargará el resto del panel junto con el árbitro al finalizar el programa.

El asistente ahora tiene la prioridad sobre el review, si el controller no está de acuerdo con la llamada del especialista y asistente, puede pedir review.

Tanto controller, como asistente y árbitro deben anotar los filos de los trompos ejecutados.

El controller junto con el asistente, serán los encargados de controlar si dos combo spin son iguales, así como también si hay saltos repetidos más veces de lo permitido. De encontrar algún exceso, anularán el elemento y no llevará penalización.

El controller es el encargado de cronometrar la FoSq.

El asistente, una vez terminada la FoSq, comunica al especialista si tiene o no features confirmadas del grupo 1 y/o 2, y luego el especialista, según las features y giros que tenga confirmados, dará el nivel a la secuencia.

El controller, mira especialmente los giros y una mirada general de la secuencia.

El panel técnico es el encargado de hacer deducciones de elemento ilegal y elemento faltante.

## **ÁRBITRO**

Si tiene dudas para aplicar una deducción sobre vestuario, puede pedir la opinión de los jueces.

Confirma las caídas y tiene la última palabra si hay alguna duda sobre una caída llamada por el especialista.

Importante Todas las reglas son automáticamente chequeadas por el sistema, excepto:

- mismo combo spin
- misma clase de trompo más de dos veces
- mismo combo jump
- mismo jump más de dos veces en Short Program