

## **INFORME DISCIPLINA PRECISION SEMINARIO WORDL SKATE 2020**

En la disciplina Precisión se han realizado tres encuentros en los que se han desarrollado los siguientes temas:

- Reglas 2020
- Nuevos elementos
- Llamados y QOE

Además hubo 2 encuentros de la World Skate Academy

Las ponencias fueron a cargo del Especialista Técnico Elmar Obermeier , de la Técnica Gabriela Montechiari y en Llamados y QOE participaron: la Especialista Luciana Munafó y el Controller Marco Fagioli.

Las explicaciones de los disertantes fueron acompañadas por material visual (videos).

Precision es la disciplina que más cambios ha tenido en los últimos tiempos. Cada año se incorporan nuevos elementos y modifican y/o especifican los ya existentes. A continuación se detallan los **cambios e incorporaciones** para el año en curso.

### **LINEAR ELEMENTS**

#### **LINE**

- Entre los requerimientos básicos se aclara que debe cubrir mínimo 20 m.
- En feature "*release de hold*" el equipo debe rotar o girar un mínimo de 360°. Pasos para adelante hacia atrás no se considera 180° de giro/rotación.

#### **BLOCK**

- Entre los requerimientos básicos se aclara que debe cubrir mínimo 20 m.

**En ambos linear elements no podrán realizarse al mismo tiempo los siguiente features:**

**#1 + #2, #8 y #5 + #1, #2, #3, #4**

### **PIVOTING ELEMENTS**

#### **LINE**

- Entre los requerimientos básicos se aclara que debe cubrir un mínimo de 20 mts.
- Entre los requerimientos básicos se aclara que debe pivotar un mínimo de 45°.
- Se modificaron distancia que deben cubrir el patinador lento en los pivoting.  
PL2: min. 4 mts, PL3 y PBL4: min. 6 mts

- El pivot finaliza cuando al menos  $\frac{1}{4}$  parte del equipo o más:
  - a) detiene o interrumpe el pivot por 2 segundos o más;
  - b) el patinador lento está detenido;
  - c) cambia la dirección rotacional.
- Todos los patinadores deben realizar el mismo giro/paso al mismo tiempo
- Para PL2, PL3 y PL4 se debe intentar al menos 2 giros / pasos.
- No hay restricciones en cuanto al número de linking steps (ej: crossovers)
- Punto de pivot realizado sobre un patrón circular / loop donde los patinadores cruzan un propio trazado no está permitido.
- Para PL2, un pivot mín. de 45º es requerido antes de que el pivot cambie. Para el resto de los niveles queda igual al año pasado (90º)

## **BLOCK**

- Entre los requerimientos básicos se aclara que debe cubrir un mínimo de 20 mts.
- Entre los requerimientos básicos se aclara que Debe pivotear un mínimo de 45º.
- El pivot finaliza cuando al menos  $\frac{1}{4}$  parte del equipo o más:
  - a) detiene o interrumpe el pivot por 2 segundos o más;
  - b) cambia configuración;
  - c) cambia la dirección rotacional.
- PB2 puede usar iguales o diferentes step/turn.
- PB3 y PB4 el filo de salida de un giro debe ser el filo de salida del siguiente giro .
- Punto de pivot realizado sobre un patrón circular / loop donde los patinadores cruzan un propio trazado no está permitido.

## **ROTATING ELEMENTS**

### **CIRCLE**

- En feature: *“cambio de configuración”* El número de círculos debe cambiar.
- En feature: *“cambio de la dirección rotacional”*: al menos medio equipo debe cambiar dirección.
- En feature *“weaving”*: debe ser realizado separadamente por cada patinador; no se permite hacerlo en parejas.

### **WHEEL**

- En feature: *“cambio de configuración”* El número de spokes debe cambiar.
- En feature: *“cambio de la dirección rotacional”*: al menos medio equipo debe cambiar dirección.
- En feature: *“Interlocking”* todos los spokes deben intersectar.
- Se agregó el feature *“Release hold”* con las mismas características presentes en la Wheel traveling.

**En ambos rotating element no podrán realizar al mismo tiempo los siguientes features:  
#1 + #2, #6, #7, #8**

## **TRAVELING ELEMENTS**

### **CIRCLE**

- Debe rotar en una única dirección rotacional
- Se especifica un mínimo de traslado de 2 mts para el nivel Base y se han modificado los metros de traslado del elemento: más de 5 m para nivel 1, para el resto de los niveles más de 10 m. La distancia se mide usando el punto central del Circulo y la longitud de la superficie
- Traveling finaliza cuando:
  - a) se detiene el deslizamiento;
  - b) detiene/interrumpe traveling por 2" o más;
  - c) detiene/interrumpe rotación por 2" o más;
  - d) cambia la configuración;
  - e) cambia la dirección de rotación.

### **WHEEL**

- Debe rotar en una única dirección rotacional.
- Se especifica un mínimo de traslado de 2 mts para el nivel Base y se han modificado los metros de traslado del elemento: más de 5 m para nivel 1, para el resto de los niveles más de 10 m. La distancia se mide usando el punto central del Wheel y la longitud de la superficie.
- Traveling finaliza cuando:
  - a) Se detiene el deslizamiento;
  - b) detiene/interrumpe traveling por 2" o más;
  - c) detiene/interrumpe rotación por 2" o más;
  - d) cambia la configuración;
  - e) cambia la dirección de rotación.
- Se especifica que para los niveles 2 ,3 y 4 debe haber al menos 2 step / turn (en un pie)
- Extra features para Level 3 y 4: todos los patinadores deben participar; deben realizarse una a la vez durante el traveling; traveling se debe verificar antes, durante y después el extrafeature; todos los patinadores deben estar en un agarre antes y después del extrafeature.
- En extra feature: *"2 rotaciones continuas desde atrás de 360°"*: doble traveling no es considerado; las dos rotaciones son realizadas con la misma dirección de rotación; deben ser seguidas y no se permite un agarre entre las dos rotaciones.

- En extra feature: “*patinadores/spokes cambian lugar/posición*”: está permitido unirse en parejas o pequeñas líneas; el cambio de lugar/posición se refiere a cada línea y/o patinador individual; se permite que los patinadores rodeen a otro spoke/patinador y finalice en el mismo lugar; la forma de la Wheel puede desaparecer momentáneamente durante la feature.
- En extra feature “*release hold por 3 seg*”: cada patinador debe girar/rotar un min de 360º o usar ambas direcciones de patinaje.

### **INTERSECTION ELEMENT**

- El elemento cuenta hoy con 4 niveles.
- Se incluyen features (aproximación back to back, Backward rotation, backward pivoting).
- Los niveles se alcanzan considerando: tipo de intersección + cantidad de features.
- El elemento cuenta además con un feature adicional que es obligatorio llamado *Point of intersection (pi)*.
- *Point of intersection* cuenta a su vez con 3 niveles que depende de los grados y dirección de los giros rotacionales.

**IMPORTANTE. Siendo un elemento en el que se incluyeron muchos cambios, se requiere para mayores detalles, remitirse a Reglas Precisión 2020 WS (pag 15 a 18)**

### **INTERSECTION (Creative)**

- Ningún cambio

### **MOVE ELEMENT**

- Nuevo elemento técnico.
- Cuenta con 4 niveles.
- Los niveles se logran en base a la cantidad de *free skating move (fm)*, pies, cambios de posición, cantidad de patinadores que lo realicen, interacción.
- Cuenta además con Additional features que son obligatorio.
- Los Additional features cuentan con tres niveles dependiendo del tipo de fm. que se utilice.

**IMPORTANTE. Siendo un elemento nuevo, se requiere para mayores detalles, remitirse a Reglas Precisión 2020 WS (pag 19 a 22) y se sugiere ver el siguiente video:**

[https://www.youtube.com/watch?v=e\\_g\\_kaVRYAc](https://www.youtube.com/watch?v=e_g_kaVRYAc)

## **Posteriormente al seminario llegó una circular donde se detalla lo siguiente:**

Todos los movimientos deben ejecutarse en una forma de 25 metros, pero se permite que la forma se mueva mientras se ejecuta el elemento.

Todos los FM enumerados en los grupos de niveles se consideran diferentes, así como los diferentes métodos de ejecución (ejemplos dados en los requisitos de Características Adicionales Generales).

Una ESPIRAL es similar a una posición Camel ejecutada en un filo con la rodilla y el pie de la pierna libre más alto que el nivel de la cadera (más de 90 °)

ESPIRAL SIN SOPORTE: significa que la pierna libre se mantiene en la parte posterior sin apoyo adicional, como sostenerla con las manos.

MOVE ELEMENT: Features deben ser realizados al mismo tiempo. Para ME 3 debe haber 3 features de: 3 diferentes fm's o 1 fm sobre un pie or cambio de posición o intersectar / passing thru (pasar por arriba). No mezclar elementos con adicional features de fm. El video anterior lo deja en claro.

"DIFFERENT FM" versus "DIFFERENT TYPE OF FM" – Tal como está escrito en los requerimientos de Additional Feature Free Skating Move General Feature: cada fm listado en la tabla será considerado un tipo diferente de fm de los otros fm en la lista.

HACKENMOND: como consideramos la dirección, el borde (y el tiempo) como parámetros, un Hackenmond se puede patinar en dos (2) direcciones diferentes, por lo que hay dos (2) posiciones fm diferentes posibles.

## **NO HOLD ELEMENT**

- En los requerimientos básicos se especifica que el elemento debe cubrir al menos 20 mts.
- Features deben realizarse por separado.
- Dos crossovers consecutivos no darán por finalizada la step sequence, de todas maneras se debe considerar que excesivos usos de crossovers especialmente en step sequences deberán ser reflejados en el QOE.
- Se excluyen la cantidad de pasos/giros que se debe utilizar para lograr un nivel del elemento
- El nivel se logra con los Requerimiento básicos + el agregado de features
- En el feature “*Pivoting al menos de 90º*” se especificó: todos los patinadores deben participar; debe ser continuo y de una vez; debe realizarse en formación de bloque y en un única dirección rotacional; todos los patinadores deben realizar los mismos pasos giros filis y linking steps al mismo tiempo durante el pivoting; se comienza a contar cuando el block comienza a pivotear y los patinadores establecieron su propio

camino; finaliza cuando dejan de pivotar, interrumpen o detienen por 2" o más, cambia configuración o dirección rotacional.

- El feature "*Eje diagonal*" puede ser realizado en cualquier configuración de NHE (hay muchas opciones para crear un maniobra de block cerrado), de todos modos las series de giros deben ser realizadas correctamente sobre la misma diagonal para que el feature sea contado.
- Es obligatorio la "*aditional feature*": STEP SEQUENCE que consta de 4 niveles que dependerán de los tipos y cantidad de giros que incluya.
- En additional feature se incluye el término: "*series/combinacion de different /difficult turn*": *sucesión de dos o tres tipos de giros difíceles diferentes en un pie o en ambos donde el filo de salida de un giro es el filo de entrada del siguiente.*
- *the series/combinations are included in the total number of turns/steps required for the level.*
- Se quitó la regla de los features que no se pueden realizar al mismo tiempo.

**Para mayor información y detalles remitirse a Reglas Precisión 2020 WS pag 23 y 24**

#### **COMBINED ELEMENT**

- Ninguna modificación.

#### **CREATIVE ELEMENT - Lift**

- Es una elevación.
- Todos los patinadores deben participar; estar involucrados en una o en las múltiples elevaciones
- El patinador elevado debe ser sostenido por al menos 3".
- No está permitido detenerse y/o tomar una posición estacionaria.
- Una vez que el patinador elevado asume la posición por 3" pueden haber free movements de los patinadores que sostienen al patinador.

#### **ADEMÁS SE ESPECIFICA:**

- **En todos los elementos; no está permitido detenerse.**
- **El elemento deber progresar antes durante y después de las features.**
- **Features deben realizarse al mismo tiempo por todos los patinadores a menos que se especifique lo contrario.**
- **En las Extrafeatures de LINE y BLOCK (lineal), CIRCLE y WHEEL (rotating) se agrega al grupo 1: fm (free skating movements) de los additional features del nuevo elemento técnico MOVE ELEMENT**

- **Los tipos de Agarres son:**

- Mano / mano
- Mano / muñeca
- Mano / codo
- Mano / hombro
- Mano / cintura o cadera
- Canasta
- Trencito

No hold: no es considerado un tipo de agarre.

- **No hubo cambios en vestuario**

## **QOEs**

Hay modificaciones en el modo de obtener el Qoe para cada elemento:

El QOE final se calcula considerando primero los aspectos claves/bullets y los aspectos adicionales/bullets del elemento que resultan en un QOE inicial. Luego el QOE es incrementado y/o reducido de acuerdo con los criterios positivos y negativos para el elemento.

Basados en las tablas que aparecen en Reglas de Precisión WS 2020 pag 25 y 27

QOE = BULLETS CLAVES + BULLETS ADICIONALES +/- CRITERIOS DE EJECUCIÓN

**Para mayor información y detalles, remitirse al documento oficial Reglas Precisión 2020 WS**

## **COMPONENTES**

Se especifican, en un cuadro presente en Reglas Precisión 2020 WS pag 28, los puntos a juzgar en cada componente y guía sobre los rangos de puntuación en base a la calidad de los mismos.

## **DEDUCCIONES**

Se incluye en deducciones de Referee y Jueces: – 1.5 por separaciones en exceso

Se modifican penalizaciones por “Interrupción en exceso” causados por un tropezón o caída:

11-20 segundos -0.5

21-30 segundos -1.0

31-40 segundos -1.5

más de 40 segundos por uno o varios patinadores -2.0

Exceder los cinco (5) segundos dentro del programa más de dos (2) veces -1,5

“NO ESTÁN PERMITIDAS LAS SEPARACIONES– El principal objetivo de Precision es patinar juntos como una unidad por lo que no se permiten las separaciones. Pueden ser consideradas en algunos casos puntuales como en el Move element que para la preparación del elemento es necesaria.

### **VALORES DE LOS ELEMENTOS TÉCNICOS**

Se detallan en una nueva tabla, presente en Reglas de Precisión 2020 WS, los valores actualizados de cada elemento. Remitirse al Reglamento.