

FEDERACIÓN GALEGA DE PATINAXE



GUÍA COMPLEMENTARIA NIVELES

MODALIDAD DE LIBRE

2026



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

La siguiente Guía complementaria recoge el conjunto de integrativos que rigen los programas de la modalidad de niveles en las competiciones oficiales de la modalidad de libre de Patinaje Artístico de la Federación Galega de Patinaxe, en adelante F.G.P.

INDICE

1. OBJETO	3
2. ACLARACIONES	3
3. MÉTODO GENERAL DE VALORACIÓN DE NIVELES.....	4
4. DESCRIPCIONES EN FIGURAS / PASOS	5
5. DIAGRAMAS DE LAS FIGURAS Y PASOS	9
6. TABLAS DE PROGRESIÓN POR TIPO DE INTEGRATIVO.....	15
7. INTEGRATIVOS DEL NIVEL I	19
8. INTEGRATIVOS DEL NIVEL II	20
9. INTEGRATIVOS DEL NIVEL III	21
10. INTEGRATIVOS DEL NIVEL IV	22
11. INTEGRATIVOS DEL NIVEL V	23
12. INTEGRATIVOS DEL NIVEL VI	24
13. INTEGRATIVOS DEL NIVEL VII	25
14. INTEGRATIVOS DEL NIVEL VIII	26
15. ERRORES EN ELEMENTOS DE FIGURA (FIGURE).....	27
16. ERRORES EN ELEMENTOS DE PASO (STEP)	29
17. ERRORES EN ELEMENTOS DE SALTO (JUMP)	33
18. ERRORES EN ELEMENTOS DE PIRUETA (SPIN).....	35



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)
15008 - La Coruña
Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183
www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal
CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

1. OBJETO

La filosofía de los niveles de la modalidad de libre reside en conseguir un aprendizaje y evaluación más progresiva de los patinadores, así como alcanzar una formación más global de los mismos. Las normas generales de esta modalidad se detallan en la Normativa Autonómica de Patinaje Artístico.

La modalidad de niveles se clasifica en un total de 8 niveles. La escalada de dificultad en saltos y piruetas se va complementando con elementos de figura y de paso.

OBJETIVOS:

- Que el patinador pueda evolucionar de forma más gradual y próspera.
- Que los programas se realicen con mayor seguridad y limpieza.
- Que se sienten unas bases firmes sobre las que avanzar y construir patinadores más completos en el futuro.

2. ACLARACIONES

Es importante tener clara la normativa de niveles de la F.G.P. en referencia al nivel a puntuar. La normativa se recoge en el documento “Normativa Artístico” del año en vigor. La normativa se encuentra publicada en la página web oficial de la F.G.P.

Se debe tener en cuenta que:

- La definición de cada uno de los integrativos contenida en esta guía se especifica cuando el elemento es ejecutado correctamente y con la calidad mínima exigida.
- Será considerado “error” todo aquel integrativo que se ejecuta sin adecuarse a su definición. La clasificación del error vendrá en función de su gravedad pudiendo ser clasificado como grave (G), como medio (M) o como leve (L).
- Los errores en los elementos que no están definidos en la categoría de “Graves” o “Medios” serán automáticamente calificados como “Leves”. Solo se hacen explícitos en cada tipo de elemento (figure, step, jump, spin) los errores de tipo “G” y de tipo “M”. Para los errores de tipo “L”, el juez considerará que son aquellos que no se explican en el presente documento pero que no se ajustan a la definición del integrativo y/o son fallos evidentes en el elemento.
- Los patinadores pueden repetir un solo elemento al finalizar el programa. Se valorará únicamente el mejor de las dos ejecuciones, siempre en favor del patinador.
- Si el patinador repite algunos integrativos a lo largo del programa sin ser al final, estas repeticiones no serán valoradas, pero tampoco penalizadas. Solo se evaluará la primera repetición realizada al finalizar todos los integrativos.



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

3. MÉTODO GENERAL DE VALORACIÓN DE NIVELES

El juez valorará cada integrativo del nivel con una única distinción:

- ✓: Integrativo correcto. Se ajusta a su definición.
- G: Error grave en el integrativo.
- M: Error medio en el integrativo. El cúmulo de dos (2) errores (uno de ellos medio y el otro medio o leve) en un mismo integrativo hará que el error sea considerado de tipo grave.
- L: Error leve en el integrativo. El cúmulo de dos (2) errores leves en un mismo integrativo hará que el error sea considerado de tipo medio. Mayor cantidad de errores leves (3 o más) hará que el error sea considerado grave.

Los límites de error máximos permitidos para que un patinador resulte apto serán:

- Errores graves: Para aprobar se puede tener como máximo 1 solo error grave. Si además el patinador tuviera algún otro error adicional en otro integrativo (medio o leve) este patinador estaría suspenso.
- Errores medios: Para aprobar se puede tener como máximo 2 errores medios. Si el patinador tuviera algún otro error en otro integrativo (leve o grave) estaría suspenso. Por tanto, también se puede aprobar en el caso de tener 1 error medio y 1 leve.
- Errores leves: Para aprobar se puede tener como máximo 3 errores leves y ningún error adicional. De tener algún error más, el patinador estaría suspenso.

Casos	G	M	L	RESULTADO
Caso 1	1	0	0	APTO
Caso 2	0	2	0	APTO
Caso 3	0	1	1	APTO
Caso 4	0	0	3	APTO

COREOGRAFÍA: La coreografía se valorará como un integrativo adicional de todos los niveles. Es decir, los errores en la coreografía se tendrán en cuenta para decidir el aprobado del patinador. Se considerarán como elementos coreográficos los movimientos y pasos en los que el patinador sale de su posición base y/o no ejecuta simplemente pasos progresivos o cruzados: movimientos de brazos, chassés, movimientos de torso, body movements, etc. serán considerados válidos para cumplir con este requisito. Las caídas no serán penalizadas durante la coreografía para que el patinador arriesgue y así premiar más el intento de coreografiar que los fallos durante la ejecución. Errores en coreografía:

Grave:

- Sólo realizar movimientos/pasos coreográficos al principio y al final del disco.
- Sólo realizar movimientos/pasos coreográficos entre dos elementos y al principio o al final.

Medio:

- Realizar movimientos coreográficos al principio, final y solo entre dos de los seis integrativos.

Ejemplo resumen de valoración de un programa:

NIVEL I	OCHO	CAÑÓN	3 SALTOS	ÁNGEL	P. LUNA	PIRUETA	COREO	RESULTADO
PATINADOR A	✓	✓	G	✓	L	✓	✓	NO APTO
PATINADOR B	L	L	✓	✓	L	L	✓	NO APTO
PATINADOR C	M	✓	✓	L	✓	✓	✓	APTO
PATINADOR D	✓	✓	✓	M	✓	M	✓	APTO
PATINADOR E	✓	✓	✓	✓	✓	✓	G	APTO

4. DESCRIPCIONES EN FIGURAS/PASOS/SALTOS

✓ CAÑÓN:

Caderas a la altura de la rodilla portante o más abajo.

Pierna libre completamente estirada sin apoyo.

Obligatorio subir en un pie a partir del nivel II.

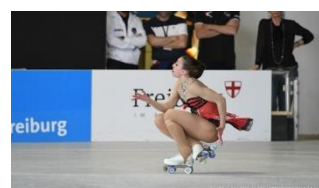


✓ ARABESCO BAJO:

Caderas a la altura de la rodilla portante o más abajo.

Pierna libre detrás de la pierna portante y sin apoyo.

Obligatorio subir en un pie a partir del nivel II.



✓ ÁNGEL:

Pierna libre y hombros a la altura de las caderas como mínimo.

Pierna libre completamente estirada.



✓ ÁNGEL SOSTENIDO:

Pierna libre sostenida. El pie libre se puede coger con cualquier mano.

Rodilla libre y hombros a la altura de las caderas como mínimo.

Espalda y pierna sostenida creando una forma de arco.



✓ SIT FORWARD:

Caderas a la altura de la rodilla portante o más abajo.

Torso completamente extendido sobre la pierna libre.



✓ UP FORWARD:

Torso inclinado hacia adelante. Pierna portante estirada.

El ángulo entre torso/ pierna portante no puede ser mayor de 45°.



✓ **CHARLOTTE:**

Torso lo más cerca posible de la pierna portante.

Piernas extendidas.

Pierna libre por encima de los 120º con respecto a la portante.

Torso en la misma línea que la pierna libre.



✓ **INA BAUER:**

Posición de águila con la pierna que patina adelante en flexión y pierna

que patina atrás en extensión. Los dos pies realizan diferentes trazados

en paralelo. ~~Espalada arqueada hacia atrás.~~ Puede ser en interior o exterior.



✓ **MUERTE DEL CISNE:**

Posición de cañón con la pierna libre cruzada por detrás de la portante.

El hombro, la cadera y la pierna libre deben estar lo más paralelos al suelo posible.

Caderas como mínimo a la altura de la rodilla portante.

Pierna libre estirada.



✓ **ÁNGEL ELEVADO:**

Posición de ángel asistido con el brazo correspondiente.

Pierna libre extendida.

Hombros elevados por encima de la línea de las caderas.

Pie libre elevado por encima de la línea de las caderas.

El ángulo entre la espalda y pierna libre ha de ser menor de 180º.

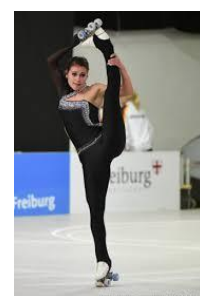


✓ **UP SIDEWAYS:**

Posición de split frontal o lateral.

Piernas extendidas.

Pierna libre que sobrepase los 120º con respecto a la portante.



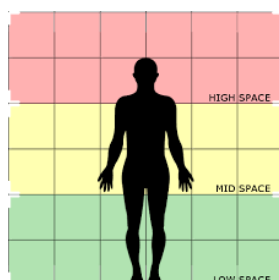
✓ **ÁGUILAS:**

Posición en la que el patinador traza un arco en posición lateral sobre ambos patines utilizando ocho, seis o cuatro ruedas.



✓ **BODY MOVEMENT:**

Posiciones o movimientos que hace el patinador en posición divergente, con respecto a las dimensiones espaciales alrededor del cuerpo.



Para contarlo como un body movement, el patinador debe conseguir una de las siguientes categorías de uso del espacio personal con la cabeza, el torso y/o las piernas:

1. Cabeza y pierna en el HIGH SPACE (ej. posición “Y”, patada alta).
2. Cabeza y torso en el MIDSPACE, pierna en el HIGHSPACE (ej. El cuerpo lateral y la pierna alta, posición Biellmann).
3. Cabeza en el LOW SPACE, pierna en el HIGH SPACE (ej. posición Charlotte, illusion).
4. Cabeza, torso y pierna en el MID SPACE (ej. posición camel, posición inverted, anillo completo lateralmente).
5. Cabeza, torso y piernas en el LOW SPACE(ej. posición sit, shoottheduck).
6. Cabeza y torso en el MID SPACE y lateral, pierna en el LOW SPACE (ej. posición de embestida con el cuerpo lateral, Ina Bauer con el cuerpo inclinado lateralmente, águila extendida con el cuerpo inclinado lateralmente).

✓ **TOE LOOP:**

El Toe loop o Metz es un salto de una rotación con despegue en filo exterior atrás y aterrizaje en filo exterior atrás (sobre el mismo pie que el despegue). Se realiza con la asistencia en freno en la entrada de la pierna libre. Se distinguen tres tipos de niveles dentro del Toe loop:

- **TIPO I:** La ejecución BUENA del elemento. Un Toe loop ejecutado con un giro del freno de no más de un cuarto de rotación, o menos, mientras el pie que patina está en el suelo y el cuerpo está girado como máximo un cuarto de vuelta sin abrir el brazo/hombro izquierdo, será considerado por los jueces como un Toe loop correcto.
- **TIPO II:** La ejecución NORMAL del elemento. Un Toe loop ejecutado con un giro del freno de más de un cuarto de rotación mientras el pie que patina está en el suelo y el cuerpo está girado como máximo un cuarto de vuelta sin abrir el brazo/hombro izquierdo, será valorado por los jueces como error de tipo medio.
- **TIPO III:** La ejecución MALA del elemento. Un Toe loop ejecutado con un giro del freno de más de un cuarto de rotación mientras el pie que patina está en el suelo y el cuerpo está girado más de un cuarto de vuelta con el brazo/hombro izquierdo abierto, será considerado por los jueces como error de tipo grave. Esto se refiere tanto al simple como a la combinación de saltos.



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)
15008 - La Coruña
Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183
www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal
CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

✓ SECUENCIA DE ARABESCOS:

Durante esta secuencia, la posición de cada arabesco será como mínimo pierna libre y hombros a la altura de la cadera, bien con la pierna libre al lado o hacia atrás. Entre ambos arabescos se exige:

1. **Cambio de sentido:** de sentido horario a antihorario (o viceversa). Este requisito se cumplirá siempre que el patinador realice el patrón conforme al descrito para esta figura (Patrón nº9).
2. **Cambio de filo:** si un arabesco se realiza en filo interno, el otro debe ser realizado en filo externo (o viceversa).
3. **Cambio de posición:** para el cambio de posición se permite alcanzar el requisito a través de una de las siguientes opciones:
 - a) Cambio de dirección: un arabesco en dirección adelante y el otro en dirección atrás o viceversa.
 - b) Cambio de espacio entre arabescos: si un arabesco se hace en el espacio alto (por ejemplo, en Up Split) el otro arabesco debe hacerse en el espacio medio (por ejemplo, en Ángel) o viceversa. Las figuras realizadas en el espacio bajo (cañón, arabesco bajo, etc.) no están permitidas en este elemento.

Se puede conseguir realizar una secuencia de arabescos correcta incluso sin realizar un cambio de pie siempre que se cumpla con los tres requisitos explicados anteriormente.

Si un patinador realiza la secuencia de arabescos y no cumple alguno/s de los requisitos anteriores, el juez considerará automáticamente el integrativo como error de tipo grave.

Ejemplos correctos de secuencia de arabescos:

1. Ángel (espacio medio) – Adelante – Exterior – Antihorario
Ángel (espacio medio) – Atrás – Interior – Horario.
2. Ángel (espacio medio) – Adelante – Exterior – Antihorario
Up Sideways (espacio alto) – Adelante – Interior – Horario
3. Ángel (espacio medio) – Adelante – Exterior – Antihorario
Ángel sostenido (espacio medio) – Atrás – Interior – Horario
4. Biellmann (espacio alto) – Atrás – Exterior – Antihorario
Ángel sostenido (espacio medio) – Atrás – Interior – Horario

Ejemplos incorrectos de secuencia de arabescos:

1. Ángel (espacio medio) – Adelante – Exterior – Antihorario
Ángel (espacio medio) – Adelante – Exterior – Horario.
No hay cambio de filo ni de posición.
2. Ángel (espacio medio) – Adelante – Exterior – Antihorario
Up Sideways (espacio alto) – Atrás – Exterior – Horario
No hay cambio de filo.
3. Ángel sostenido (espacio medio) – Adelante – Exterior – Antihorario
Ángel (espacio medio) – Adelante – Interior – Horario
No hay cambio de posición: no se cambia la dirección o el espacio entre los arabescos.
4. Biellmann (espacio alto) – Atrás – Exterior – Antihorario
Cañón (espacio bajo) – Atrás – Interior – Horario
No válido porque la posición de cada arabesco será como mínimo con la pierna libre y hombros a la altura de la cadera o más arriba. Por tanto, no se admiten figuras del espacio bajo.

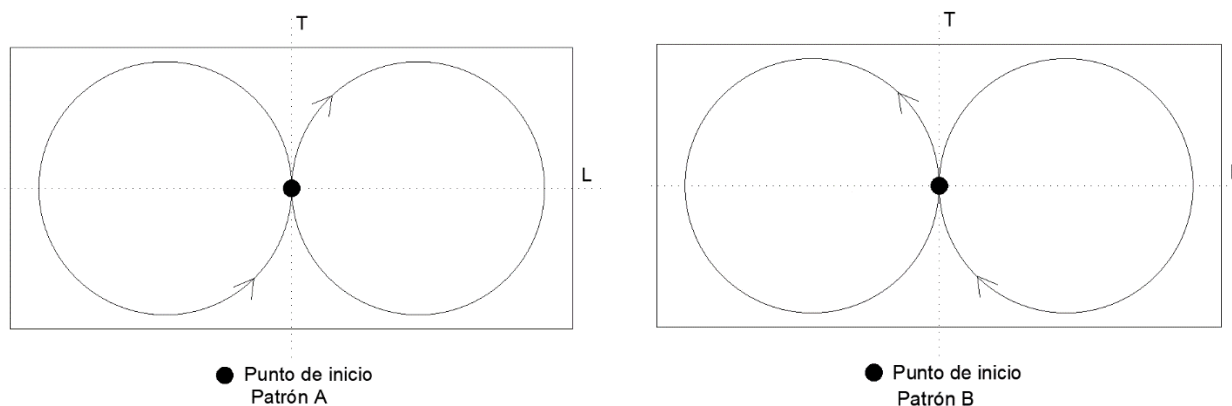
5. DIAGRAMAS DE LAS DIFERENTES FIGURAS Y PASOS

General: En todos los patrones explicados a continuación, se dibuja el contorno de la pista y los ejes imaginarios longitudinal (eje “L”) y transversal (eje “T”) para facilitar la comprensión de los diagramas.

PATRÓN Nº1: Ocho.

Aplica en: Ocho con paso cruzado adelante (Niveles I y II) y ocho con paso cruzado atrás (Nivel III)

Se patina empezando en el cruce entre el eje “L” y el eje “T” marcado por el punto de inicio. Se puede iniciar el ocho en el sentido de las agujas del reloj (según el Patrón A) o en sentido antihorario (Patrón B). El ocho debe cubrir toda la superficie de la pista.

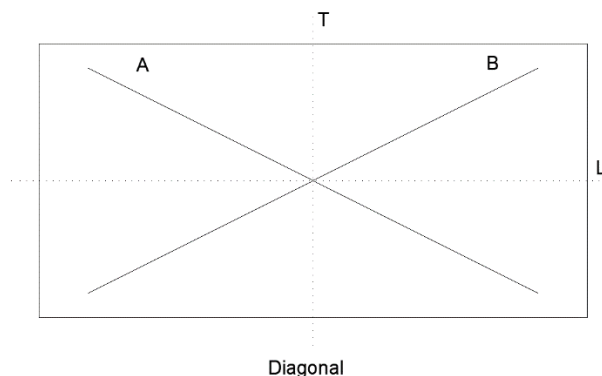


PATRÓN Nº2: Recta o Diagonal.

Aplica en: Cañón/Arabesco bajo adelante, Ángel adelante sin filo (Nivel I), Ángel – Cañón/Arabesco bajo adelante, Ángel sostenido adelante (Nivel II) y Ángel – Cañón/Arabesco bajo atrás (Nivel III)

Se puede realizar trazando una diagonal o una línea recta.

Si se realiza en diagonal, se han de cubrir tres cuartas partes (3/4) de la diagonal siguiendo la línea diagonal “A” o la línea diagonal “B”. En este caso, el patinador ha de atravesar el cruce entre el eje “L” y el eje “T”.



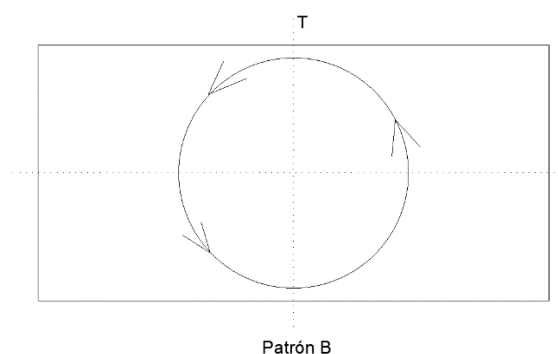
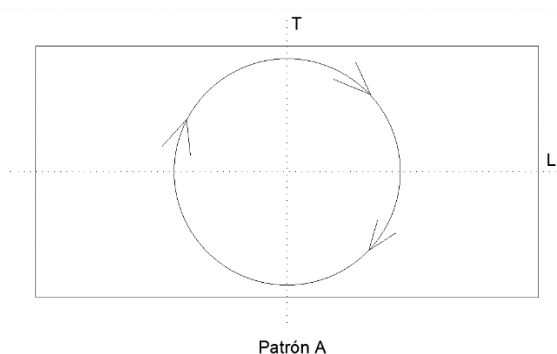
Si se realiza en línea recta, se puede ejecutar empezando en cualquier punto del eje corto y abarcando al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista finalizando en el eje corto opuesto.



PATRÓN Nº3: Círculo.

Aplica en: Ángel sostenido adelante (Nivel II) y Ángel sostenido en un filo atrás (Nivel IV)

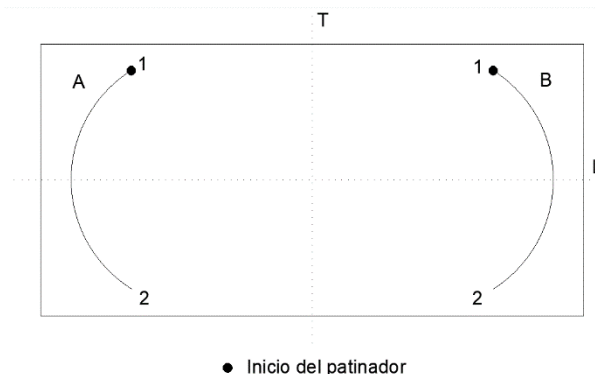
El patinador ha de trazar un círculo que ocupe todo el eje corto y al menos la mitad del eje largo. El patinador debe realizar al menos $\frac{3}{4}$ partes del círculo descrito. El centro del círculo no tiene por qué ser coincidente con el centro de la pista en el cruce del eje “T” con el eje “L”. Se puede hacer en sentido horario (Patrón A) o en sentido contrario a las agujas del reloj (Patrón B).



PATRÓN Nº4: Águila y muerte del cisne.

Aplica en: Águila de una posición (Nivel III); Inna Bauer (Nivel VI) y Muerte del cisne (Nivel VII)

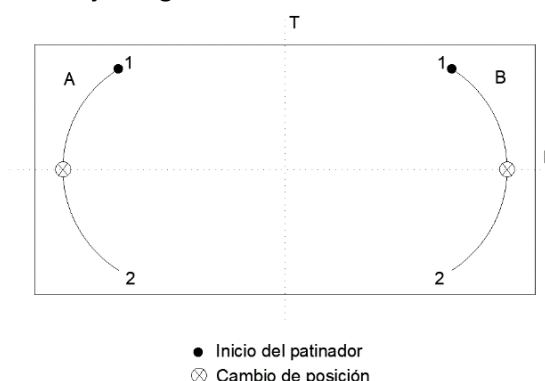
El patinador ha de trazar un arco que ocupe todo el eje corto de la pista siguiendo únicamente uno de los siguientes patrones, el patrón A (si se realiza la figura en sentido antihorario) o el patrón B (si se realiza la figura en el sentido de las agujas del reloj). El patinador iniciará la figura en el punto 1 y lo finalizará al alcanzar el punto 2.



PATRÓN Nº5: Águila de dos posiciones.

Aplica en: Águila en dos posiciones (Nivel IV)

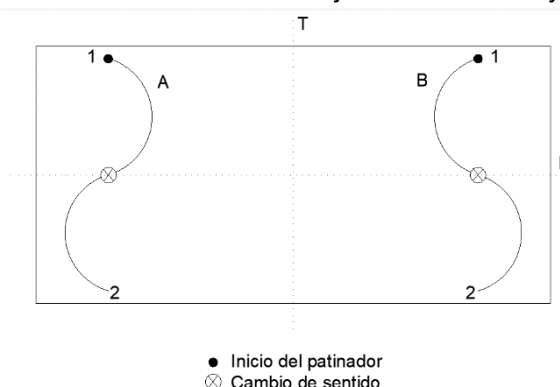
El patinador ha de trazar un arco que ocupe todo el eje corto de la pista siguiendo únicamente uno de los siguientes patrones, el patrón A (si se realiza el águila en sentido antihorario) o el patrón B (si se realiza el águila en el sentido de las agujas del reloj). El patinador iniciará el águila en el punto 1 y lo finalizará al alcanzar el punto 2, realizando el cambio de posición justo en la mitad del recorrido. Este cambio de posición se realiza justo al cruzar el eje longitudinal “L”.



PATRÓN Nº6: Águila en ambos sentidos.

Aplica en: Águila para ambos sentidos (Nivel V)

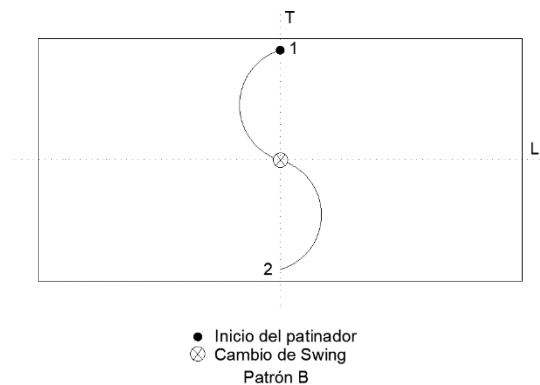
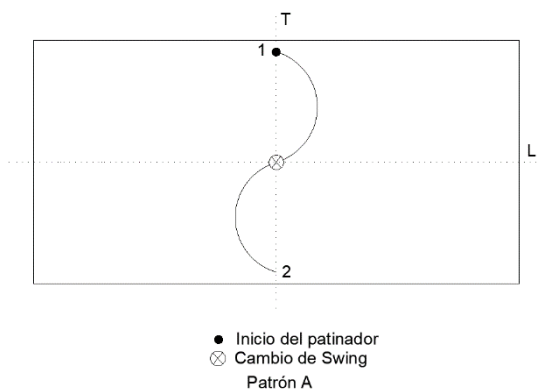
El patinador ha de trazar dos arcos formando una *ese* (S) ocupando todo el eje corto de la pista siguiendo únicamente uno de los siguientes patrones, el patrón A (si se ejecuta primero el águila de sentido horario) o el patrón B (si se ejecuta primero el águila de sentido antihorario). El patinador iniciará el primer águila en el punto 1 y finalizará el segundo águila al alcanzar el punto 2, realizando el cambio de sentido justo en la mitad del recorrido. Este cambio de sentido se realiza justo al cruzar el eje longitudinal “L”.



PATRÓN Nº7: Swings consecutivos.

Aplica en: Dos swing adelante con pie derecho e izquierdo (Nivel IV)

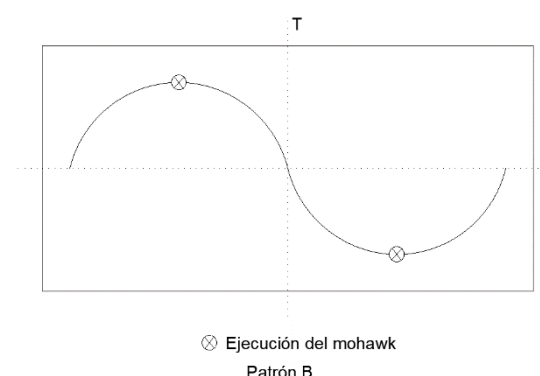
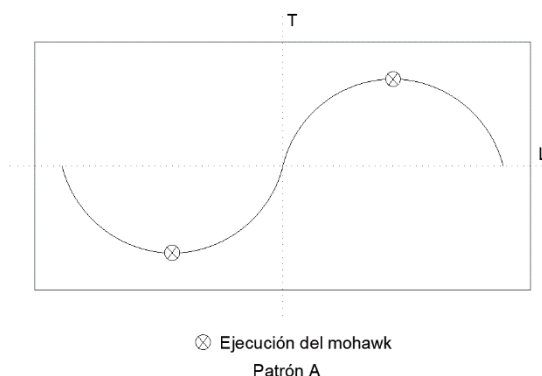
El patinador ha de trazar dos arcos formando una *ese* (S) ocupando todo el eje corto de la pista siguiendo el patrón A (si se empieza con el swing del pie derecho) o el patrón B (si se empieza con el swing del pie izquierdo). El patinador iniciará el primer swing en el punto 1 y finalizará el segundo swing al alcanzar el punto 2, realizando el cambio de pie justo en la mitad del recorrido. Puede realizarse empezando en cualquier punto del eje largo de la pista y cubriendo todo el eje corto de la pista. El cambio de sentido se realiza justo al cruzar el eje longitudinal “L”.



PATRÓN Nº8: Mohawks consecutivos.

Aplica en: Dos mohawk de adelante a atrás (Nivel V)

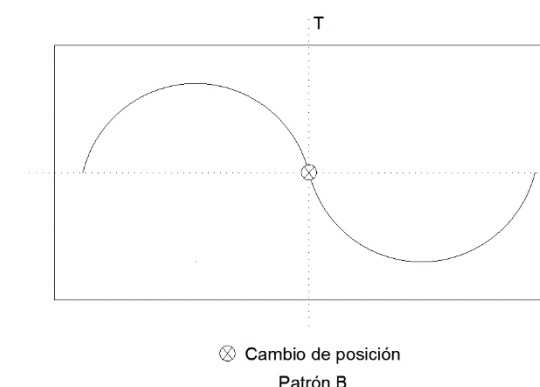
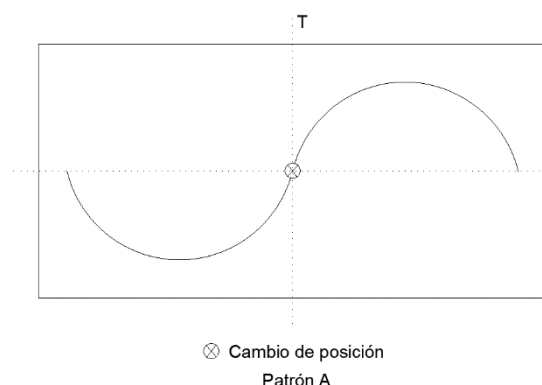
El patinador ha de trazar un diseño en serpentina siguiendo el patrón A (si se empieza en el sentido antihorario) o el patrón B (si se empieza en el sentido horario). El patinador realizará dos curvas bien marcadas que ocupen no menos de $\frac{1}{4}$ del eje corto y la $\frac{1}{2}$ del eje largo cada una. La ejecución de cada uno de los mohawk se hará en la mitad de cada curva.



PATRÓN Nº9: Secuencia de arabescos.

Aplica en: Secuencia de arabescos con cambio de posición, filo y sentido (Nivel V)

El patinador ha de trazar un diseño en serpentina siguiendo el patrón A (si se empieza en el sentido antihorario) o el patrón B (si se empieza en el sentido horario). El patinador realizará dos curvas bien marcadas que ocupen no menos de $\frac{1}{4}$ del eje corto y la $\frac{1}{2}$ del eje largo cada una. El cambio de filo, posición y sentido se realizará en el cruce del eje "L" con el eje "T" (justo al atravesar el centro de la pista).

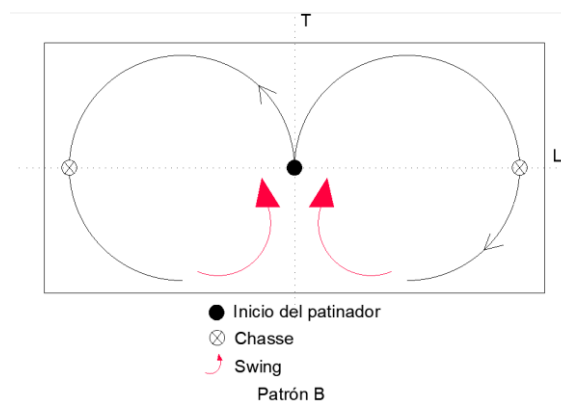
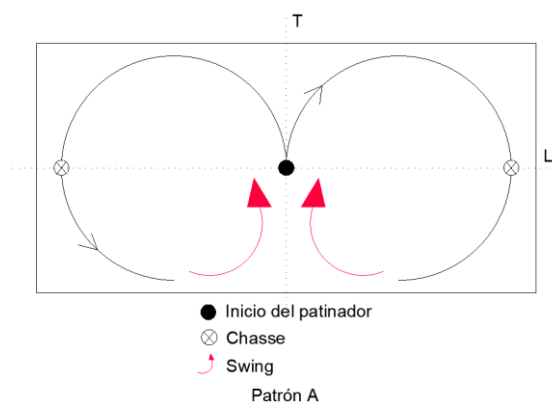


PATRÓN Nº10: Ocho con chasse y swing.

Aplica en: Ocho adelante con chasse y swing (Nivel VI)

Se patina empezando en el cruce entre el eje “L” y el eje “T” marcado por el punto de inicio. Se puede empezar el integrativo en el sentido de las agujas del reloj (siguiendo el Patrón A) o en el sentido contrario (Patrón B). El ocho debe cubrir toda la superficie de la pista. Se realizará un chasse en cada uno de los lóbulos del ocho coincidiendo en el cruce con el eje “L”; y un swing justo antes de terminar cada uno de los círculos. Los elementos serán ejecutados, por tanto, en el siguiente orden:

- a. Chasse
- b. Swing
- c. Chasse
- d. Swing

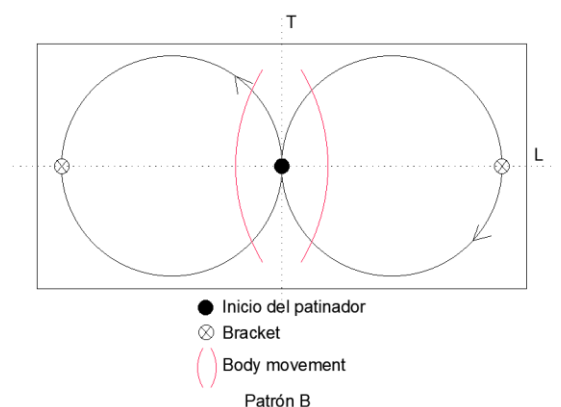
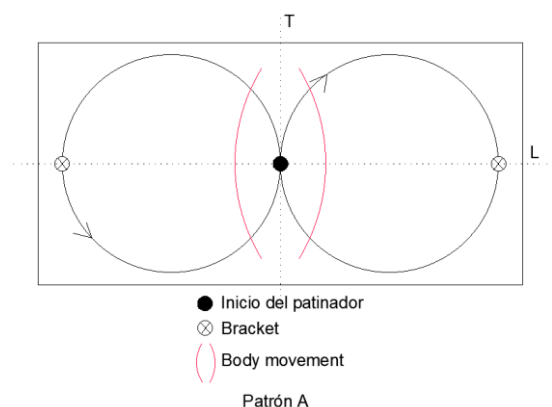


PATRÓN Nº11: Ocho con bracket y body movement.

Aplica en: Ocho con dos brackets y un body movement (Nivel VIII)

Se patina empezando en el cruce entre el eje “L” y el eje “T” marcado por el punto de inicio. Se puede iniciar el integrativo en el sentido de las agujas del reloj (siguiendo el Patrón A) o en el sentido contrario (Patrón B). El ocho debe cubrir toda la superficie de la pista. Se realizará un bracket a elección en cada uno de los lóbulos del ocho coincidiendo en el cruce con el eje “L”; y un body movement que abarque el cambio de sentido de horario a antihorario o viceversa. Los elementos serán ejecutados en el siguiente orden:

- 1- Bracket
- 2- Body movement
- 3- Bracket





FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)
15008 - La Coruña
Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183
www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal
CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

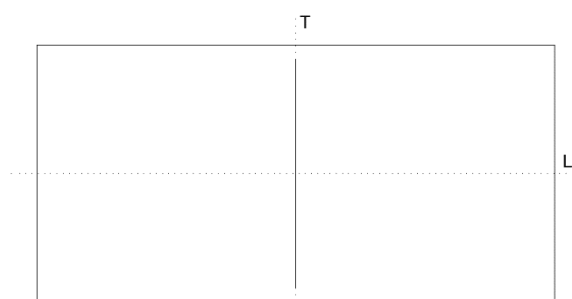
PATRÓN Nº12: Figuras a elección.

Aplica en: Up forward/Sit forward (Nivel VI), Ángel elevado/Charlotte (Nivel VII), Up sideways (Nivel VIII)

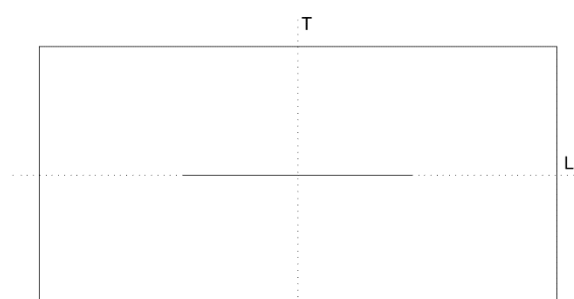
Se puede realizar trazando una línea recta que ocupe todo el eje corto (Patrón A) o una línea recta que ocupe la mitad del eje largo (Patrón B).

Si se realiza en el eje corto (Patrón A), se han de cubrir todo el eje transversal. En este caso, el patinador puede empezar en cualquier punto del eje largo y abarcar todo el eje corto hasta el lado contrario.

Si se realiza en el eje largo (Patrón B), se puede ejecutar empezando en cualquier punto del eje largo abarcando al menos la mitad ($\frac{1}{2}$) del eje longitudinal.



Patrón A



Patrón B



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

6. TABLAS DE PROGRESIÓN POR TIPO DE INTEGRATIVO

A continuación, se detallan mediante tablas las diferentes progresiones de los aspectos técnicos que serán requeridos y evaluados en todos los niveles: figuras, saltos, piruetas y pasos.

A) TABLA DE PROGRESIÓN EN FIGURAS

NIVEL I	CAÑÓN O ARABESCO BAJO.....ADELANTE ÁNGELADELANTE
NIVEL II	ÁNGEL – CAÑÓN / ARABESCO BAJO..... ADELANTE ÁNGEL SOSTENIDO..... ADELANTE
NIVEL III	ÁGUILA ÁNGEL – CAÑÓN / ARABESCO BAJO..... ATRÁS
NIVEL IV	ANGEL SOSTENIDO EN UN FILO..... ATRÁS ÁGUILA EN 2 POSICIONES
NIVEL V	ÁGUILA PARA AMBOS SENTIDOS ARABESCOS CON CAMBIO DE FILO, POSICIÓN Y SENTIDO
NIVEL VI	POSICIÓN UP FORWARD // SIT FORWARD // INA BAUER
NIVEL VII	POSICIÓN ÁNGEL ELEVADO // CHARLOTTE // MUERTE DEL CISNE
NIVEL VIII	UP SIDEWAYS

**FEDERACION GALEGA DE PATINAXE**

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451

**DEPORTE
GALEGO****B) TABLA DE PROGRESIÓN EN SALTOS**

NIVEL I	TRES SALTOS DE MEDIA VUELTA EN DOS PIES
NIVEL II	WALTZ JUMP CON ENTRADA LIBRE
NIVEL III	WALTZ JUMP CON ENTRADA EXTERIOR ATRÁS PATADA A LA LUNA – WALTZ JUMP
NIVEL IV	SALCHOW TOELOOP
NIVEL V	PATADA A LA LUNA - WALTZ JUMP - TOELOOP SALCHOW
NIVEL VI	FLIP TOELOOP – TOELOOP // SALCHOW – TOELOOP
NIVEL VII	LOOP FLIP – TOELOOP
NIVEL VIII	LOOP – LOOP THOREN



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)
15008 - La Coruña
Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183
www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal
CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

C) TABLA DE PROGRESIÓN EN PIRUETAS

NIVEL I	UPRIGHT A DOS PIES
NIVEL II	UPRIGHT A DOS PIES
NIVEL III	UPRIGHT INTERIOR ATRÁS CON ENTRADA LIBRE
NIVEL IV	UPRIGHT INTERIOR ATRÁS CON ENTRADA A UN PIE
NIVEL V	UPRIGTH EXTERIOR ATRÁS CON ENTRADA LIBRE
NIVEL VI	UPRIGTH EXTERIOR ATRÁS CON ENTRADA A UN PIE
NIVEL VII	UPRIGHT - UPRIGHT SIT CON ENTRADA LIBRE
NIVEL VIII	UPRIGHT - UPRIGHT – UPRIGHT SIT CON TRAVELLING

**FEDERACION GALEGA DE PATINAXE**

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451

**DEPORTE
GALEGO****D) TABLA DE PROGRESIÓN EN PASOS**

NIVEL I	OCHO CON PASO CRUZADO ADELANTE PATADA A LA LUNA
NIVEL II	OCHO CON PASO CRUZADO ADELANTE PATADA A LA LUNA CON PIE DERECHO E IZQUIERDO
NIVEL III	OCHO CON PASO CRUZADO ATRÁS
NIVEL IV	DOS SWING EXTERIOR ADELANTE (DERECHO E IZQUIERDO)
NIVEL V	DOS MOHAWK DE ADELANTE A ATRÁS
NIVEL VI	TRES PASOS DE VALS CON CADA PIE OCHO ADELANTE CON CHASSE Y SWING
NIVEL VII	TRAVELLING
NIVEL VIII	OCHO CON 2 BRACKETS Y 1 BODY MOVEMENT CANADIENSE



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

7. INTEGRATIVOS DEL NIVEL I

ORDEN	TIPO	INTEGRATIVOS OBLIGATORIOS
1º	STEP	OCHO CON PASO CRUZADO ADELANTE
<p>Este elemento ha de comenzarse desde una posición estacionaria. Se debe demostrar la capacidad de patinar realizando paso cruzado en ambos sentidos. Se busca la fluidez y control del movimiento. El integrativo no se considerará correcto cuando el patinador se desplace haciendo únicamente progresivos sobre la superficie de la pista, o cuando se limite a dar pasos de impulso no cruzados. Tampoco se considerará correcto cuando el pie libre apoye en la misma curva del pie portante sin atravesar su trazado. Se debe dominar la ejecución del cruzado en ambos lados. Se ejecutará de acuerdo al patrón nº1 definido en el apartado 5 de esta guía. Puntos clave: posición, velocidad, seguridad, limpieza y profundidad del filo.</p>		
2º	FIGURE	CAÑÓN // ARABESCO BAJO ADELANTE
<p>La figura del cañón y el arabesco bajo se encuentran definidas en el apartado 4 de esta guía. Se debe presentar una de estas dos figuras a libre elección por parte del patinador. La entrada ha de ser sobre un solo pie. La salida puede ser asistida con ambos pies apoyados. Ha de realizarse sin filo describiendo una línea recta de acuerdo al patrón nº2 definido en el apartado 5 de esta guía. La velocidad ha de ser constante a lo largo de toda la figura. Puntos clave: velocidad, posición, control y limpieza.</p>		
3º	JUMP	TRES SALTOS DE MEDIA VUELTA EN DOS PIES
<p>Es indiferente que se comience adelante o atrás. Cada salto debe ser realizado con despegue y recepción usando los dos pies simultáneamente y siempre sobre las 8 ruedas. Es importante la coordinación durante la ejecución de modo que se pueda alcanzar una extensión apreciable en el salto. El aterrizaje con uno de los dos pies ligeramente adelantado (sin ser paralelo al otro pie) no se considera como error mientras el patinador haya aterrizado con las ocho ruedas al mismo tiempo. Puntos clave: coordinación, altura, desplazamiento, control de la rotación, posición del cuerpo, seguridad y limpieza en la recepción</p>		
4º	FIGURE	ÁNGEL ADELANTE (SIN FILO)
<p>La figura del ángel se encuentra descrita en el apartado 4 de esta guía. Ha de realizarse sin filo, describiendo una línea recta de acuerdo al patrón nº2 definido en el apartado 5 de esta guía. La pierna libre debe estar completamente estirada. La velocidad ha de ser constante a lo largo de toda la figura. Será considerado como mala ejecución cuando el patín oscile de un filo a otro, ya que esto demostrará falta de control por parte del patinador. Puntos clave: velocidad, posición, control y limpieza</p>		
5º	STEP	PATADA A LA LUNA
<p>El elemento debe comenzar obligatoriamente con la pierna libre atrás. Las fases de la patada de la luna son:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Paso de la pierna libre de atrás a adelante (patada).2. Brinco y movimiento de tijera entre ambas piernas.3. Asistencia de freno a la salida. <p>Puntos clave: coordinación, limpieza, velocidad y control de la recepción.</p>		
6º	SPIN	UPRIGHT A DOS PIES
<p>Pirueta alta en la que se emplean ambos patines para girar. Ha de ejecutarse desde un único impulso. No han de existir tirones ni movimientos bruscos demostrando el control de la posición durante la ejecución. No se deben ayudar con los frenos y no se puede parar la pirueta y continuar empujando con los pies para hacer más rotaciones. Se permite levantar ligeramente las ruedas de uno o ambos patines para facilitar la rotación siempre que ambos pies mantengan contacto con la pista. Puntos clave: control de la posición y número de rotaciones (mínimo 3 rotaciones).</p>		



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

8. INTEGRATIVOS DEL NIVEL II

ORDEN	TIPO	INTEGRATIVOS OBLIGATORIOS
1º	STEP	OCHO CON PASO CRUZADO ADELANTE
Téngase en cuenta lo descrito para este elemento en el Nivel I. Excepción a lo definido en Nivel I: El patinador debe empezar el integrativo en el centro de la pista, aunque no tiene por qué empezar obligatoriamente desde la posición estacionaria		
2º	FIGURE (Combo)	ÁNGEL – CAÑÓN // ÁNGEL – ARABESCO BAJO ADELANTE
Ambas figuras están descritas en el Nivel I. El patinador ha de elegir entre realizar ángel con cañón o ángel con arabesco. La subida del cañón o arabesco bajo ha de realizarse completamente sobre un solo pie, es decir, el pie libre no puede apoyarse hasta que la cadera esté, como mínimo, a la altura de la rodilla del pie portante. El cambio entre figuras se realizará justo en la mitad del recorrido descrito por el patrón nº2 definido en el apartado 5 de esta guía, y ha de hacerse de forma controlada, sin apoyo de la pierna libre y manteniendo la velocidad. Puntos clave: velocidad constante, posición de las figuras y seguridad en el cambio		
3º	JUMP	WALTZ JUMP CON ENTRADA LIBRE
Salto de media rotación con despegue en filo exterior adelante y aterrizaje en filo exterior atrás sobre el pie contrario al del despegue. La entrada es libre. Ha de ejecutarse con velocidad constante, en el que se aprecien el despegue, el salto con la media rotación y la recepción con la pierna libre delante antes de llevarla atrás. Serán considerados como errores los saltos con la pierna libre “escapada”, las caídas directas con la pierna libre atrás y las caídas con el apoyo del freno. Puntos clave: fluidez, velocidad, altura, y control del salto y de la recepción.		
4º	FIGURE	ÁNGEL SOSTENIDO ADELANTE
La figura del ángel sostenido se encuentra descrita en el apartado 4 de esta guía. Se puede hacer plano o en un único filo, pero se considerará como mal ejecutado cuando el patín oscile de un filo a otro. Cuando se realiza sin filo, ha de trazarse una línea recta de acuerdo al patrón nº2 definido en el apartado 5 de esta guía. Si se realiza en un único filo, ha de trazarse un círculo de acuerdo al patrón nº3 de esta guía. La velocidad ha de ser constante a lo largo de toda la figura. Puntos clave: corrección y control de la posición, velocidad y limpieza en los apoyos del pie portante		
5º	STEP	DOS PATADA A LA LUNA CON PIE DERECHO E IZQUIERDO
Téngase en cuenta lo descrito para este elemento en el Nivel I. Ambas deben empezar con la pierna libre atrás y realizarse cada una de ellas conforme a lo descrito al Nivel I. Las dos han de ser consecutivas, sin integrativos en el medio, aunque es obligatorio realizar al menos dos pasos (progresivos o cruzados) entre ambas. Es indiferente si se hace primero con el pie derecho o el izquierdo. Puntos clave: coordinación, limpieza, velocidad y armonía entre ambas.		
6º	SPIN	UPRIGHT A DOS PIES
Téngase en cuenta lo descrito para este elemento en el Nivel I.		



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

9. INTEGRATIVOS DEL NIVEL III

ORDEN	TIPO	INTEGRATIVOS OBLIGATORIOS
1º	STEP	OCHO CON PASO CRUZADO ATRÁS
Se busca la fluidez a la hora de desplazarse por la pista mediante pasos cruzados. No se admitirá como correcto cuando el patinador se desplace haciendo ochos con los patines apoyados sobre la superficie de la pista. Se debe dominar la ejecución en ambos sentidos del ocho (horario/antihorario). Se ejecutará conforme al patrón nº1 definido en el apartado 5 de esta guía. No es necesario empezar el ocho en posición estacionaria. Puntos clave: Posición, velocidad, seguridad, limpieza y profundidad del filo.		
2º	FIGURE	ÁGUILA
La figura del águila se encuentra descrita en el apartado 4 de esta guía. Ha de trazarse un arco de acuerdo al patrón nº4 definido en el apartado 5 de esta guía. Es indiferente el sentido (horario/antihorario) y el filo (externo/interno) en el que se realiza. Las piernas pueden ir estiradas o flexionadas y se puede realizar sobre 8, 6 o 4 ruedas. Puntos clave: amplitud del filo, posición del cuerpo, seguridad y velocidad en la ejecución.		
3º	JUMP	WALTZ JUMP CON ENTRADA EXTERIOR ATRÁS
Téngase en cuenta lo descrito para este salto en el Nivel II, pero la entrada debe realizarse desde un filo de exterior atrás. Por tanto, la correcta ejecución de este elemento implica: <ol style="list-style-type: none">1. Curva progresiva y mantenida en filo exterior atrás.2. Mohawk exterior de atrás a adelante.3. Salto Waltz (mismas características del nivel II). Los fallos en la entrada (curva y mohawk) serán considerados como errores leves mientras no se comprometa la ejecución del propio salto Waltz. Puntos clave: altura, desplazamiento, fluidez y control en la recepción.		
4º	FIGURE (Combo)	ÁNGEL – CAÑÓN/ARABESCO BAJO ATRÁS
Elemento descrito en el Nivel II, pero realizado patinando hacia atrás. Puntos clave: Velocidad constante, posición, seguridad en el cambio entre figuras.		
5º	JUMP (Combo)	PATADA A LA LUNA – WALTZ JUMP
Téngase en cuenta lo descrito en el Nivel I para la patada la luna y en el Nivel II para el waltz jump. Sin embargo, en este combo ya no es necesario empezar la patada a la luna con la pierna libre atrás. A mayores téngase en cuenta la coordinación y el control a la hora de enlazar ambos elementos.		
6º	SPIN	UPRIGHT INTERIOR ATRÁS CON ENTRADA LIBRE
No se exige entrada por lo que la pirueta ejecutada desde una posición estática será considerada como válida siempre que se cumplan los requisitos de posición y número de revoluciones (mínimo 3 vueltas). No se permiten variaciones difíciles de la posición básica upright. Hay que tener en cuenta la corrección en la posición del cuerpo, la fluidez y la limpieza del apoyo del filo durante toda la pirueta. (No son válidas las piruetas ejecutadas mediante tirones ni las ejecutadas sobre el freno).		



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

10. INTEGRATIVOS DEL NIVEL IV

ORDEN	TIPO	INTEGRATIVOS OBLIGATORIOS
1º	STEP	DOS SWING ADELANTE CON PIE DERECHO E IZQUIERDO
<p>El swing es un balanceo controlado de la pierna libre desde una posición extendida atrás hacia una posición extendida adelante. Durante el balanceo, el patinador realiza un filo exterior marcado mientras patina hacia delante. Se realizarán dos swings de forma consecutiva sin elementos adicionales entre ambos. Uno en sentido horario y otro en sentido antihorario siguiendo el patrón nº7 definido en el apartado 5 de esta guía. La altura alcanzada de la pierna libre debe ser la misma atrás (antes del balanceo) que adelante (posterior al balanceo).</p>		
2º	FIGURE	ÁNGEL SOSTENIDO EN UN FILO ATRÁS
<p>Téngase en cuenta lo descrito en el Nivel II para esta figura, aunque en este nivel se exige en un único filo (exterior o interior) y hacia atrás. Se ejecutará, por tanto, siguiendo el patrón nº3 definido en el apartado 5 de esta guía.</p>		
3º	JUMP	SALCHOW
<p>Es un salto de una rotación con despegue en filo interior atrás y aterrizaje en filo exterior atrás (sobre el pie contrario al del despegue). Se puede realizar con la asistencia en freno en la entrada. La asistencia de freno en la entrada se permitirá como máximo hasta el ¼ de rotación en la fase de carga. Es decir, se permite realizar la carga del salto con el freno hasta el cuarto de vuelta. Al realizarlo así, el patín despegará completamente del suelo cuando esté en la media vuelta (o muy próximo a ella) con la fase de vuelo ya iniciada. Si la fase de carga se realiza directamente a la media vuelta sin haberse iniciado la fase de vuelo será considerado como error por entrada robada. Puntos clave: velocidad, altura y desplazamiento, rotación completa, así como la limpieza y el control del filo de salida.</p>		
4º	FIGURE	ÁGUILA EN DOS POSICIONES
<p>Además de lo descrito en el Nivel III, el patinador debe realizar dos posiciones diferentes manteniendo el mismo filo en toda la figura. Por cambio de posición se entenderá un cambio en el número de ruedas apoyadas sobre el suelo o un cambio evidente en la posición del cuerpo (no puede ser un cambio de posición solamente de los brazos y/o cabeza, si no que debe implicar un cambio del torso del espacio ALTO al BAJO/MEDIO o viceversa). Se ejecutará siguiendo el patrón nº5 definido en el apartado 5 de esta guía con el cambio de posición en la mitad del recorrido, en el cruce con el eje longitudinal de la pista.</p>		
5º	JUMP	TOELOOP
<p>Es un salto de una rotación con despegue en filo exterior atrás y aterrizaje en filo exterior atrás (sobre el mismo pie que el despegue). Se realiza con la asistencia en freno del pie libre en la entrada. Los tipos de toeloop se encuentran descritos en el apartado 4 de esta guía. Puntos clave: velocidad, altura y desplazamiento, rotación completa, así como la limpieza y el control del filo de salida.</p>		
6º	SPIN	UPRIGHT INTERIOR ATRÁS CON ENTRADA A UN PIE
<p>Además de lo descrito en el Nivel III, es importante que el patinador sea capaz de centrar perfectamente la piroeta a través de la entrada con apoyo de un solo pie. Esta debe de ser limpia y controlada, sin titubeos ni tirones o paradas. No se permiten variaciones difíciles de la posición alta. Durante la fase de preparación, se permite apoyar ambos pies (un pie dirigiendo el trazado y el otro en arrastre). Sin embargo, en la fase de centrado (fase de máxima presión del talón exterior trasladando el peso a la punta interior para empezar la rotación) se debe emplear un único pie portante.</p>		



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

11. INTEGRATIVOS DEL NIVEL V

ORDEN	TIPO	INTEGRATIVOS OBLIGATORIOS
1º	STEP	DOS MOHAWK DE ADELANTE A ATRÁS CON EL MISMO FILO
<p>El mohawk es un giro de dos pies desde un filo hacia adelante a un filo hacia atrás similar (o viceversa). Solamente se admiten mohawk realizados de adelante a atrás. Además, ambos mohawks deben realizarse en el mismo filo (interior o exterior) a elección del patinador. De este modo, un mohawk será horario y el otro antihorario. Pueden ser abiertos o cerrados. El filo de entrada y salida debe ser claro y limpio. Deben realizarse de forma consecutiva, sin otros elementos entre ambos siguiendo el patrón nº8 descrito en el apartado 5 de esta guía. El cambio de dirección con el pie libre apoyado en la pista debe ser rápido, es decir, una vez apoyadas las cuatro ruedas del patín, el pie portante debe pasar a ser pie libre de forma inmediata.</p>		
2º	FIGURE	ÁGUILA EN AMBOS SENTIDOS
<p>Téngase en cuenta lo descrito en el Nivel III para este elemento, pero teniendo en cuenta que es obligatorio que se ejecute hacia los dos sentidos. Un águila en sentido horario y la otra en sentido antihorario. No se puede realizar ningún integrativo entre las dos águilas. Se deben ejecutar de manera consecutiva, sin ningún paso adicional entre ambas. Se realizarán en el eje corto de la pista siguiendo el patrón nº6 descrito en el apartado 5 de esta guía. Puntos clave: amplitud del filo, posición del cuerpo, seguridad y velocidad en la ejecución.</p>		
3º	JUMP	SALCHOW
<p>Téngase en cuenta lo descrito en el Nivel IV.</p>		
4º	FIGURE	SECUENCIA DE ARABESCOS CON CAMBIO DE FILO, POSICIÓN Y SENTIDO
<p>La secuencia de arabescos altos se encuentra definida en el apartado 4 de esta guía. La posición de cada arabesco será como mínimo pierna libre y hombros a la altura de la cadera, bien con la pierna libre al lado o hacia atrás. Al atravesar el centro del patrón se cambia el sentido (horario/antihorario), el filo (externo/interno) y la posición (dirección o espacio). Se entenderá como cambio de posición, un cambio de dirección de adelante a atrás y/o un cambio espacial del torso o de la pierna libre (de espacio ALTO al MEDIO o viceversa). El diseño será el descrito en el patrón nº9 del apartado 5 de esta guía. Puntos clave: filos limpios, corrección y control de la posición, velocidad, seguridad y limpieza en la ejecución, diseño de la serpentina.</p>		
5º	JUMP (Combo)	PATADA A LA LUNA – WALTZ JUMP – TOELOOP
<p>Téngase en cuenta lo descrito en el Nivel III para la patada la luna con salto waltz jump y en el Nivel IV para el toeloop. En este elemento tampoco es necesario empezar la patada a la luna con la pierna libre atrás. A mayores téngase en cuenta la coordinación y el control a la hora de enlazar los elementos.</p>		
6º	SPIN	UPRIGHT EXTERIOR ATRÁS CON ENTRADA LIBRE
<p>Al no exigirse entrada, las piruetas ejecutadas desde una posición estática serán consideradas como válidas siempre que se cumplan los requisitos de posición y vueltas. Hay que tener en cuenta la corrección en la posición del cuerpo, la fluidez y la limpieza del apoyo del filo durante toda la pirueta. No serán correctas las piruetas ejecutadas sobre el freno o ejecutadas mediante tirones. Con 3 revoluciones se considerará la pirueta como correcta. No se permiten variaciones difíciles de la posición alta.</p>		

12. INTEGRATIVOS DEL NIVEL VI

ORDEN	TIPO	INTEGRATIVOS OBLIGATORIOS
1º	STEP	TRES PASOS DE VALS CON CADA PIE
<p>El “tres” es un giro de un pie de un filo exterior adelante a un filo interior atrás, con la rotación en la dirección del filo inicial y con la punta en el interior del círculo que se está describiendo. Ha de realizarse un tres, un cambio de pie y un mohawk exterior de atrás a adelante en cada uno de los pasos de vals. En total serán 3 vueltas de vals (3 “treses”+3 mohawks) con cada pierna: 3 en sentido horario y 3 en sentido antihorario. Han de ejecutarse las dos series de pasos sin elementos adicionales entre ellos, aunque si se permite patinar entre las dos series. La pierna libre deberá estar controlada en todo momento y ésta podrá ir estirada o doblada. Puntos clave: no saltar los treses, control de la pierna libre y del cuerpo, velocidad y desplazamiento.</p>		
2º	FIGURE	POSICIÓN: UP FORWARD // SIT FORWARD // INA BAUER
<p>El patinador ha de realizar una única posición de las tres posibles a su libre elección. Cada una de las posiciones se encuentra descrita en el apartado 4 de esta guía. La posición escogida ha de ser realizada siguiendo el patrón nº12 descrito en el apartado 5 de esta guía (Up Forward/Sit Forward) o el patrón nº4 (Ina Bauer). La velocidad ha de ser constante a lo largo de toda la figura. Puntos clave: posición, control y velocidad.</p>		
3º	JUMP	FLIP
<p>Es un salto de una rotación con despegue en filo interior o neutro atrás y aterrizaje en filo exterior atrás (sobre el pie contrario al del despegue). Se realiza con la asistencia del freno en la entrada del pie libre. Puntos clave: velocidad, altura y desplazamiento, rotación completa, así como la limpieza y el control del filo de salida.</p>		
4º	STEP	OCHO ADELANTE CON CHASSE Y SWING
<p>Téngase en cuenta lo descrito en el Nivel I para el ocho cruzado y en el Nivel IV para el swing. Este elemento se comenzará desde el centro de la pista (no es obligatorio empezar desde una posición estática) y se trazará el diseño descrito en el patrón nº10 del apartado 5 de esta guía. Habrá que realizar 2 chasses, uno en cada lóbulo del ocho (justo en el cruce con el eje longitudinal) y dos swing, uno en cada sentido, antes de cruzar el centro de la pista.</p>		
5º	JUMP (Combo)	SALCHOW – TOELOOP // TOELOOP – TOELOOP
<p>El patinador ha de elegir entre uno de los dos combinados: Salchow – Toeloop o Toeloop – Toeloop. Téngase en cuenta lo descrito para estos saltos en el Nivel IV. En este caso, ambos saltos se realizan en combinación. El ritmo del combinado ha de ser constante. El aterrizaje de un salto será la entrada del siguiente sin que sea posible que el patinador corrija la posición para preparar el próximo salto. A mayores de la técnica propia de cada salto téngase en cuenta la coordinación, el ritmo y el control a la hora de enlazar ambos elementos.</p>		
6º	SPIN	UPRIGHT EXTERIOR ATRÁS CON ENTRADA A UN PIE
<p>Además de lo descrito en el Nivel IV, es importante que el patinador sea capaz de centrar perfectamente la pirueta a través de la entrada con apoyo de un solo pie. Esta debe de ser limpia y controlada, sin titubeos ni tirones o paradas. No se permiten variaciones difíciles de la posición alta. Con 3 revoluciones se considerará la pirueta como correcta. No se permiten variaciones difíciles de la posición alta.</p> <p>Durante la preparación, se permite apoyar ambos pies (un pie dirigiendo el trazado y el otro en arrastre). Sin embargo, en la fase de centrado (fase de máxima presión del talón interior trasladando el peso a la punta exterior para empezar la rotación) se debe emplear un único pie portante.</p>		



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

13. INTEGRATIVOS DEL NIVEL VII

ORDEN	TIPO	INTEGRATIVOS OBLIGATORIOS
1º	STEP	TRAVELLING
Se deben realizar al menos 4 giros consecutivos (2 revoluciones) sobre el mismo pie sin que se pierda el ritmo ni se cambie la posición. El patinador puede escoger con qué pierna realiza el travelling y el sentido del mismo (horario o antihorario). La pierna libre ha de estar controlada en la posición elegida en todo momento. Los giros deben ser ejecutados sin filo y con buen ritmo. Se puede empezar/ finalizar en cualquier sentido de la marcha (el mínimo es de 4 giros para completar el elemento, pero pueden realizarse mayor número de giros).		
2º	FIGURE	POSICIÓN: ÁNGEL ELEVADO // CHARLOTTE // MUERTE DEL CISNE
El patinador ha de realizar una única posición de las tres posibles a su libre elección. El ángel elevado y el charlotte ha de ser realizado siguiendo el patrón nº12 descrito en el apartado 5 de esta guía. Si se hace la muerte del cisne se debe ejecutar siguiendo el patrón nº4 descrito en el apartado 5 de esta guía.		
3º	JUMP	LOOP
Es un salto de una rotación con despegue en filo exterior atrás y aterrizaje en filo exterior atrás (sobre el mismo pie del despegue). No se permite la asistencia del freno en la entrada. Puntos clave: velocidad, altura y desplazamiento, rotación completa, así como la buena ejecución técnica, limpieza y el control del filo de salida.		
4º	SPIN (Combo)	UPRIGHT – UPRIGHT
Combo spin de máximo dos posiciones. Téngase en cuenta lo descrito en los niveles anteriores para las piruetas UPRIGHT. No es necesario que haya un cambio de pie. Si el cambio de posición implica también un cambio de pie, ha de realizarse con un solo impulso y debe estar controlado, sin tirones ni uso de freno. Se permiten variaciones difíciles de la posición upright. A partir de dos vueltas en cada posición se considerará el elemento como correcto. Se admite como cambio de posición, un cambio de la posición base a posición difícil: ejemplo Up (LBI) – Up Forward (LBI)		
5º	JUMP (Combo)	FLIP – TOE LOOP
Téngase en cuenta lo descrito para estos saltos en los Niveles IV y VI. En este caso, ambos saltos se realizan en combinación. El ritmo ha de ser constante; el aterrizaje de un salto ha de ser la entrada del siguiente sin que sea posible que el patinador corrija la posición para preparar el próximo salto. A mayores de la técnica propia de cada salto téngase en cuenta la coordinación, el ritmo y el control a la hora de enlazar todos los elementos.		
6º	SPIN	SIT CON ENTRADA LIBRE
Piruetas con un eje estacionario en el que la rodilla del pie portante ha de estar como mínimo a la altura de la cadera (o más abajo). Se necesitan 3 revoluciones para ser considerada correcta. Las vueltas se empiezan a contar desde el momento en el que el patinador alcanza la posición descrita. Puede ser realizada en cualquier filo y dirección siempre que la posición cumpla con lo descrito anteriormente. Se debe tener en cuenta la corrección en la posición del cuerpo, la fluidez y la limpieza del apoyo del filo durante toda la pirueta. Se consideran mal ejecutadas las realizadas sobre el freno o ejecutadas mediante tirones. No se permiten variaciones difíciles de la posición sit. La subida de la sit debe realizarse sin utilizar los dos pies, es decir, no se puede apoyar el pie libre hasta que el patinador tenga la cadera, al menos, a la altura de la rodilla de la pierna portante.		

14. INTEGRATIVOS DEL NIVEL VIII

ORDEN	TIPO	INTEGRATIVOS OBLIGATORIOS
1º	STEP	OCHO CON DOS BRACKETS Y UN BODY MOVEMENT
<p>El giro de bracket es un giro de un pie desde un filo adelante a un filo atrás opuesto (o viceversa) mediante una rotación contraria a la dirección del filo de entrada y con la punta en el exterior del círculo que se está describiendo. Téngase en cuenta lo descrito en el Nivel I para el paso cruzado adelante (aunque no es necesario empezar el elemento en posición estacionaria), y el Nivel III al realizar el ocho con paso cruzado atrás. Se debe realizar trazando el patrón nº11 descrito en el apartado 5 de esta guía. Habrá que realizar dos brackets a libre elección del patinador, uno en cada lóbulo del ocho, y 1 body movement al pasar por la parte central de la pista en el cambio de sentido del ocho de horario a antihorario o viceversa. El body movement se explica en el apartado 4 de esta misma guía.</p>		
2º	FIGURE o STEP	POSICIÓN: UP SIDEWAYS // CANADIENSE EXTERIOR ATRÁS
<p>El patinador ha de elegir entre una de las dos opciones disponibles: Up sideways o canadiense exterior atrás. La Up sideways ha de ser realizada siguiendo el patrón nº12 descrito en el apartado 5 de esta guía. El canadiense es una figura en la que el patinador pivota sobre el freno de uno de los patines mientras el otro realiza una espiral alrededor del patín de apoyo. Es importante que el freno no se desplace por la pista una vez que sea apoyado. Se considerará correcto cuando se ejecute al menos una vuelta en la posición correcta. En el canadiense se debe apoyar solo el freno, no el freno y las ruedas durante el pivote.</p>		
3º	JUMP	THOREN
<p>Salto de una rotación con despegue en filo exterior atrás y aterrizaje en filo interior atrás (sobre el pie contrario al del despegue). Puntos clave: velocidad, altura y desplazamiento, rotación completa, así como correcta ejecución, limpieza y el control del filo de salida.</p>		
4º	SPIN (Combo)	UPRIGHT – UPRIGHT – UPRIGHT
<p>Téngase en cuenta lo descrito en el Nivel VII, pero realizando tres cambios de posición. Se permiten variaciones difíciles de la posición upright. Cada posición será considerada correcta con dos vueltas desde que se alcance la posición corporal requerida. Se puede repetir la misma posición de Upright siempre que sea en posiciones alternas: ejemplo Up (RBO) – Up (LBI) – Up (RBO). También se admite como cambio de posición, un cambio de la posición base a posición difícil: ejemplo Up (LBI) – Up Forward (LBI) – Up (RBO).</p>		
5º	JUMP (Combo)	LOOP – LOOP
<p>Téngase en cuenta lo descrito para el Loop en el Nivel VII. En este caso, ambos saltos se realizan en combinación. Además de la técnica propia de cada salto téngase en cuenta la coordinación, el ritmo y el control a la hora de enlazar todos los elementos en los combinados.</p>		
6º	SPIN	SIT CON TRAVELLING
<p>Además de lo descrito en el Nivel VII, el patinador debe realizar un travelling como entrada de la pirueta y posteriormente centrarla con el apoyo de un solo pie. Esta debe ser limpia y controlada, sin titubeos ni tirones o paradas. Con tres revoluciones en la posición correcta se considerará la pirueta como bien ejecutada. Se puede realizar en cualquier filo y sentido y se pueden realizar variaciones difíciles de esta pirueta. La subida de la sit debe realizarse sin utilizar los dos pies, es decir, no se puede apoyar el pie libre hasta que el patinador tenga la cadera, al menos, a la altura de la rodilla de la pierna portante.</p>		



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

15. ERRORES EN ELEMENTOS DE FIGURA (FIGURE)

Aplica en: Cañón/Arabesco bajo (N.I), Ángel (N.I, N.II, N.IV), Ángel-Cañón (N.II, N.III), Secuencia de arabescos (N.V), Posiciones opcionales (N.VI, N.VII, N.VIII).	
ERRORES GRAVES	
G	Caída al principio del elemento: antes de sobrepasar la mitad del recorrido del patrón obligatorio.
G	Caída en la primera de las posiciones en una combinación de figuras.
G	No conseguir la posición de la figura en ningún momento: <ul style="list-style-type: none">- Cañón/arabesco bajo: tener la cadera más arriba de la rodilla portante.- Ángel/arabesco alto: tener la pierna libre por debajo de la altura de la cadera.- Posiciones opcionales: no conseguir la posición descrita en el apartado 4 de esta guía.
G	En las figuras que se exige filo: hacer la figura plana con ausencia total de filo.
G	No ejecutar el cambio de posición en un elemento combinado.
G	En combinación de ángel-cañón: apoyo del pie libre durante el cambio de posiciones.
G	En la secuencia de arabesco: no realizar cambio de filo, cambio de sentido o cambio de posición entre ambos arabescos.
ERRORES MEDIOS	
M	Caída después de atravesar la mitad del recorrido del patrón obligatorio y cuando ya se ha demostrado que el patinador es capaz de conseguir la posición/es requerida/s.
M	Titubeo/oscilación de filo: durante al menos la ½ del recorrido, el pie portante oscila sin control de un filo a otro.
M	La figura ocupa menos de la ½ del recorrido descrito aunque haya sido correctamente ejecutada.
M	Falta de control en la posición: cuando no se controla la postura de manera evidente durante la ½ del patrón obligatorio. La posición correcta de la figura se va perdiendo durante gran parte del patrón.
M	Pérdida de velocidad durante el patrón: si el patinador no es capaz de acabar el patrón en movimiento y termina parado tras haber perdido toda la velocidad.
M	En el Nivel II y III: Subir el cañón o el arabesco bajo en dos pies. Para considerarlo error medio tiene que apoyarse el pie libre antes que la cadera esté a la altura de la rodilla portante.
M	En la figura de ángel y sus variaciones: si el patinador tiene la pierna libre a la altura de la cadera o más arriba pero baja el torso por debajo de la línea de la cadera se considerará como error medio en lugar de error grave.
M	En la combinación de figuras o secuencia de arabesco: el cambio de posición se realiza sin fluidez y sin control. Solo se tendrá en cuenta como error medio cuando se destina un tercio o más del patrón obligatorio a realizar el cambio entre figuras y/o si aparecen tropiezos, titubeos obvios o pérdida de control evidente en la zona del cambio entre figuras.



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)
15008 - La Coruña
Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183
www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal
CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

Aplica en: Águila (N.III), Águila en dos posiciones (N.IV), Águila en ambos sentidos (N.V), Ina Bauer (N.VI).	
ERRORES GRAVES	
G	Caída al principio del elemento: antes de sobrepasar la mitad del recorrido del patrón obligatorio.
G	Caída en la primera de las águilas cuando hay cambio de posición o cambio de sentido.
G	No realizar el cambio de posición (N.IV) o el cambio de sentido (N.V) cuando es requisito obligatorio.
G	No alcanzar a realizar el arco del águila/s en ningún momento del patrón obligatorio.
ERRORES MEDIOS	
M	Caída después de atravesar la mitad del recorrido del patrón obligatorio y cuando ya se ha demostrado que el patinador es capaz de conseguir la posición/es requerida/s.
M	La figura ocupa menos de la ½ del recorrido descrito aunque haya sido correctamente ejecutada.
M	Falta de control en la posición: cuando no se controla la postura de manera evidente durante casi la ½ del patrón obligatorio. El patinador balancea el cuerpo durante la ejecución durante la ½ del recorrido, o apoya las ruedas levantadas en dos o más ocasiones (en caso de hacer el águila sobre 4 ó 6 ruedas).
M	Pérdida de velocidad durante el patrón: si el patinador no es capaz de acabar el patrón en movimiento y termina parado tras haber perdido toda la velocidad.



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

16. ERRORES EN ELEMENTOS DE PASO (STEP)

Aplica en: Ocho adelante (N.I y N.II), Ocho atrás (N.III).	
ERRORES GRAVES	
G	Más de una caída a lo largo del patrón obligatorio.
G	No demostrar que se sabe cruzar: <ul style="list-style-type: none">- En el ocho adelante: se ha de demostrar que se sabe cruzar con el pie libre el trazado que está dibujando el pie portante antes de pasar el pie libre a ser portante en ambos sentidos (horario y antihorario). Apoyar en la línea que se está patinando y cruzar después el pie por detrás no es suficiente para cumplir con este requisito.- En el ocho atrás: la pierna libre no puede cruzar por detrás de la portante solo apoyando las ruedas delanteras. Es decir, se tiene que percibir cierta transferencia de peso (por contacto de al menos tres ruedas del patín libre durante el apoyo) en cada cruce.
G	Uso del freno en varios momentos de la secuencia: si se usan los frenos de forma no puntual y no accidental durante la secuencia en varios momentos del patrón obligatorio.
G	No empezar el ocho en posición estacionaria (solo para el Nivel I).
ERRORES MEDIOS	
M	Una única caída durante la ejecución del ocho.
M	Cuando el patinador a lo largo de la secuencia no cruza la línea del pie portante de forma regular, haciéndolo solo en algunos pasos sí y en otros no.
M	Velocidad no uniforme entre los dos sentidos: cambio significativo de velocidad entre el círculo horario y el antihorario o viceversa.
M	Inclinación claramente incorrecta: solo se considera incorrecta cuando es totalmente contraria a la dirección y sentido de la marcha.
M	Porte incorrecto: cuando dos o más partes del cuerpo (manos, cabeza, hombros y pecho) se encuentran con fallos en la posición base.

Aplica en: Patada a la luna (N.I), Patada a la luna con pie derecho e izquierdo (N.II).	
ERRORES GRAVES	
G	Caída.
G	Realizar otro de los integrativos obligatorios entre ambas patadas a la luna (Nivel II).
ERRORES MEDIOS	
M	Falta de coordinación: fallo en la flexo-extensión de la pierna portante o fallo de coordinación para realizar el cambio de pie en el aire.
M	No aterrizar directamente en el freno: cuando el patinador apoya en el aterrizaje las ruedas primero antes que el freno.
M	Hacer el elemento sin ninguna velocidad: posición completamente parada.
M	No empezar la patada a la luna con la pierna libre atrás (Nivel I y Nivel II).
M	No incluir al menos dos pasos (progresivos o cruzados) entre ambas patadas a la luna (Nivel II).



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)
15008 - La Coruña
Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183
www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal
CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

Aplica en: Dos swing exterior adelante derecho e izquierdo (N.IV).	
ERRORES GRAVES	
G	Caída en cualquier momento del elemento.
G	Ausencia total de filo: si el patinador dibuja una recta y no una curva progresiva.
ERRORES MEDIOS	
M	Filos muy poco marcados o sin control: si el pie portante realiza cambios de filo o el trazado dibujado es angular (movimientos con ángulos). El pie portante incapaz de mantener un filo continuo en varios momentos.
M	Pierna libre excesivamente baja y/o la altura de la pierna libre no es la misma atrás (antes del balanceo) que adelante (después del balanceo). Debe ser un movimiento de balanceo controlado manteniendo el filo y la posición corporal.
M	Pérdida de velocidad hasta posición parada: si en uno o ambos swing el patinador acaba completamente parado.

Aplica en: Dos mohawk de adelante a atrás en el mismo filo (N.V).	
ERRORES GRAVES	
G	Caída en uno de los mohawk.
G	Ausencia total de filo (de entrada y/o salida): cuando la entrada, salida o ambas son realizadas completamente planas o están en un filo claramente incorrecto.
G	Realizar los mohawk en distinto filo (uno externo y otro interno o viceversa).
ERRORES MEDIOS	
M	Filos muy poco marcados.
M	Pérdida de velocidad hasta posición parada: si en uno o ambos mohawk el patinador acaba completamente parado o los ejecuta desde una posición completamente parada.
M	Si el pie portante es apoyado durante el cambio de dirección y no pasa el patinador de manera rápida a la dirección atrás.



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)
15008 - La Coruña
Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183
www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal
CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

Aplica en: Tres pasos de vals con pie derecho e izquierdo (N.VI).	
ERRORES GRAVES	
G	Caída en cualquier momento del elemento.
G	Ejecutar dos de los giros de una misma serie incorrectamente: ausencia total de filo, levantar las cuatro ruedas saltando el giro y/o realizar el giro sobre el freno.
G	Descontrol del cuerpo en la ejecución: pérdida total de la línea corporal en la que los movimientos son completamente descontrolados.
G	No emplear los dos sentidos de giro: no se gira en sentido horario en una serie y en el antihorario en la otra serie o viceversa.
G	Introducir otro de los integrativos obligatorios entre las dos series.
ERRORES MEDIOS	
M	Ejecutar uno de los treses de cada serie incorrectamente.
M	Realizar una parada en el elemento: el patinador se detiene por completo o realiza una parada rápida. La espera para realizar un giro sin que haya parada de movimiento no se considera como error medio.
M	Pierna libre no controlada: cuando hay una falta de tensión y control que implica descontrol obvio del elemento (movimientos erráticos, caóticos o confusos).

Aplica en: Ocho adelante con chassé y swing (N.VI).	
ERRORES GRAVES	
G	Más de una caída a lo largo del patrón obligatorio (durante la ejecución de los cruzados).
G	Caída en uno de los chassé y/o swing.
G	Ausencia total de filo en los swing: si el patinador dibuja una recta y no una curva progresiva.
ERRORES MEDIOS	
M	Una única caída durante la ejecución de los cruzados.
M	Filos muy poco marcados o sin control en los swings: si el pie portante realiza cambios de filo o el trazado dibujado es angular (movimientos con ángulos). El pie portante incapaz de mantener un filo continuo en varios momentos.
M	Fallo en el balanceo de la pierna en uno o ambos swings: la altura de la pierna libre debe ser la misma atrás (antes del balanceo) y adelante (después del balanceo). Debe ser un movimiento de balanceo controlado manteniendo el filo y la posición corporal.
M	Falta de coordinación al realizar el chassé: el patinador levanta el patín de forma no paralela o levanta la pierna libre más de una rueda de altura al realizarlo.
M	Velocidad no uniforme entre los dos sentidos: cambio significativo de velocidad entre el círculo horario y el antihorario o viceversa.

**FEDERACION GALEGA DE PATINAXE**

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451

**DEPORTE
GALEGO**

Aplica en: Travelling (N.VII).	
ERRORES GRAVES	
G	Caída en cualquier momento del elemento.
G	Ejecutar más de un giro saltado: cuando el patinador levanta las 4 ruedas en más de un giro.
G	Apoyo de la pierna libre en cualquier momento o descontrol evidente del cuerpo durante la ejecución.
ERRORES MEDIOS	
M	Ejecutar uno de los giros de forma incorrecta: el patinador levanta las 4 ruedas en uno de los giros.
M	Baja velocidad lineal: no se ve un desplazamiento longitudinal evidente durante la ejecución.
M	Baja velocidad rotacional: cuando parecen giros independientes y no parte del mismo elemento.
M	Pierna libre no controlada: cuando hay una falta de tensión que implica descontrol obvio del elemento (movimientos erráticos, caóticos o confusos).
M	Pérdida de ritmo muy evidente a lo largo de la secuencia.

Aplica en: Ocho con dos brackets y un body movement (N.VIII).	
ERRORES GRAVES	
G	Más de una caída a lo largo del patrón obligatorio (durante la ejecución de los cruzados).
G	Caída en uno de los bracket y/o el body movement.
G	Hacer ambos giros saltados en los brackets y/o ejecutar ambos con apoyo de pie libre en la salida.
G	Pérdida completa del equilibrio en el Body Movement: el patinador es incapaz de demostrar que es capaz de controlar el movimiento corporal.
ERRORES MEDIOS	
M	Una única caída durante la ejecución de los cruzados.
M	Realizar de manera incorrecta uno de los dos brackets: saltar un bracket y/o apoyar el pie libre en la salida de uno de los brackets.
M	Titubeo obvio en el body movement.
M	Velocidad no uniforme entre los dos sentidos: cambio significativo de velocidad entre el círculo horario y el antihorario o viceversa.

Aplica en: Canadiense (N.VIII).	
ERRORES GRAVES	
G	Caída en cualquier momento del elemento.
G	No pivotar sobre el freno y desplazarlo por la pista.
ERRORES MEDIOS	
M	Realizar menos de una vuelta.
M	Falta de control evidente en la posición.



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

17. ERRORES EN ELEMENTOS DE SALTO (JUMP)

Aplica en saltos sueltos: Tres saltos de ½ vuelta en dos pies (N.I), Waltz (N.II, N.III), Salchow (N. IV, N.V), Toeloop (N.IV), Flip (N.VI), Loop (N.VII), Thoren (N.VIII).	
ERRORES GRAVES	
G	Caída.
G	No realizar la rotación completa: falta de más de 5 minutos con corrección.
G	Saltos de ½ vuelta en dos pies: no realizar el despegue y/o aterrizaje con los dos pies al mismo tiempo. El aterrizaje no tiene por qué ser con los patines paralelos ya que se permite que uno de los pies esté ligeramente adelantado al otro siempre que las 8 ruedas toquen la pista al mismo tiempo.
G	Saltos con aterrizaje a un pie: aterrizaje del salto a dos pies directamente. Se debe distinguir si primero se cae en un pie y luego se apoya el otro ,ya que en este caso sería tratado como error medio.
G	Entrada robada: <ul style="list-style-type: none">- Toeloop: hacerlo de tipo III tal y como se explica en el apartado 4 de esta guía.- Salchow: asistencia de freno en fase de carga mayor al ¼ de rotación.- Flip: saltar sobre ambos frenos, sobre el freno del pie portante o saltar con los dos pies.- Loop y Thoren: asistencia de freno en la entrada.
ERRORES MEDIOS	
M	Saltos sin desplazamiento: hacer el despegue y aterrizaje en el mismo sitio.
M	Saltos sin altura: el salto no se aprecia de manera evidente y parece más un devoulé.
M	Escasez de velocidad: hacer el salto desde una posición completamente parada y/o acabar el elemento parado.
M	Error en aterrizaje: salto escapado, apoyo del pie libre o caída directa sobre el freno.
M	Saltos de ½ vuelta a dos pies: recepción directamente sobre el freno (antes de apoyar las cuatro ruedas) en al menos dos de los tres saltos.
M	Saltos con aterrizaje a un pie: aterrizaje con la pierna libre directamente atrás. Se considera en este caso el error medio cuando el enrosque o cruce de un pie delante del otro en la fase de vuelo no se ha producido. Es decir, si se ha producido el cruzado en la fase de vuelo y al caer el salto la pierna libre pasa directamente atrás no se considerará como error medio.
M	Salto Toeloop: ejecutar el tipo II.



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)
15008 - La Coruña
Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183
www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal
CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

Aplica en saltos combinados: P.Luna-Waltz (N.III), P.Luna-Waltz-Toe (N.V), Toe-Toe//Salchow-Toe (N.VI), Flip-Toe (N.VII), Loop-Loop (N.VIII).	
ERRORES GRAVES	
G	Caída en cualquiera de los saltos.
G	No realizar la rotación completa en cualquiera de los saltos: falta de más de 5 minutos con corrección.
G	Aterrizaje del salto a dos pies directamente. Se debe distinguir si primero se cae en un pie y luego se apoya el otro, ya que en este caso sería tratado como error medio.
G	Entrada robada: <ul style="list-style-type: none">- Toeloop: hacerlo de tipo III tal y como se explica en el apartado 4 de esta guía.- Salchow: asistencia de freno en fase de carga mayor al ¼ de rotación.- Flip: saltar sobre ambos frenos, sobre el freno del pie portante o saltar con los dos pies.- Loop y Thoren: asistencia de freno en la entrada.
G	Step Out entre ambos saltos.
ERRORES MEDIOS	
M	Combinado sin desplazamiento: hacer el despegue y aterrizaje del combo en el mismo sitio.
M	Fallo en el ritmo: ambos saltos parecen realizados de manera independiente en lugar de formar parte del mismo combinado.
M	Saltos sin altura: el salto/s no se aprecian de manera evidente.
M	Escasez de velocidad: hacer el combo desde una posición completamente parada y/o acabar el elemento parado.
M	Error en aterrizaje de algún salto: salto escapado, apoyo del pie libre o caída directa sobre el freno.
M	Aterrizaje de salto/s con la pierna libre directamente atrás. Se considera en este caso el error medio cuando el enrosque o cruce de un pie delante del otro en la fase de vuelo no se ha producido. Es decir, si se ha producido el cruzado en la fase de vuelo y al caer el salto la pierna libre pasa directamente atrás no se considerará como error medio.
M	Salto Toeloop: ejecutar el tipo II.



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

CIF: G15070451



DEPORTE
GALEGO

18. ERRORES EN ELEMENTOS DE PIRUETA (SPIN)

Aplica en piruetas de una posición: Up en dos pies (N.I y N.II), Up interior atrás (N.III y IV), Up exterior atrás (N.V y N.VI), Sit (N.VII y N.VIII).	
ERRORES GRAVES	
G	Caída antes de completar 3 vueltas completas.
G	Ejecutar menos de 2 rotaciones.
G	Realizar las vueltas con pequeños tirones: se consideran únicamente los tirones como error grave cuando el patinador no podría completar al menos dos rotaciones sin usarlos.
G	Realizar la pirueta sobre el freno en lugar de las ruedas.
G	Pirueta con ausencia total de filo.
G	No alcanzar la posición requerida: - Upright: posición vertical y rodilla de la pierna portante sin flexionar más de 45º. - Sit: caderas a la altura de la rodilla de la pierna portante o más abajo.
ERRORES MEDIOS	
M	Caída cuando ya se han completado las 3 vueltas completas.
M	Ejecutar menos de 3 rotaciones.
M	Pirueta desplazada: cuando no hay un eje fijo y mantenido al menos durante 2 rotaciones.
M	Pérdida de filo antes de conseguir alcanzar un mínimo de 2 rotaciones.
M	En las piruetas que se exige entrada a un pie: Realizar pumping a la entrada para ganar impulso y/o no centrar la entrada a un único pie.
M	Subir la sit directamente con apoyo de dos pies: cuando el patinador apoya el pie libre mientras tiene las caderas por debajo de la altura de la rodilla portante.

Aplica en piruetas combinadas: Up-Up (N.VII), Up-Up-Up (N.VIII)	
ERRORES GRAVES	
G	Caída antes de completar 2 vueltas en TODAS las posiciones obligatorias.
G	Ejecutar menos de 2 rotaciones en dos de las posiciones obligatorias.
G	Realizar las vueltas con pequeños tirones: se consideran únicamente los tirones como error grave cuando el patinador no podría completar al menos dos rotaciones sin usarlos.
G	Realizar alguna de las posiciones sobre el freno en lugar de las ruedas (salvo si la variación difícil lo permite: Split, Torso o Biellmann).
ERRORES MEDIOS	
M	Caída cuando ya se han completado las 2 vueltas completas en TODAS las posiciones.
M	Ejecutar menos de 2 rotaciones en una de las posiciones.
M	Pirueta desplazada y/o cambio evidente de eje al cambiar de posición.
M	Hacer pumping entre las posiciones para conseguir las vueltas de la/s siguiente/s posición/es.
M	Cambio de pie sin control evidente entre dos posiciones.