



COPA JUVENTUDES
PATINAJE ARTISTICO



Panamá, 1 de noviembre 2025

Estimado:

Directivos y Presidentes
de Clubes de Patinaje Artístico Sobre Ruedas

Queremos por medio de la presente felicitarles por la labor de desarrollo deportivo que llevan en sus respectivos clubes con tantos niños y niñas que practican el mismo bajo la dirección técnica de alto nivel que ofrecen a los mismos, creando atletas de nivel internacional para nuestro país, Panamá.

Les extendemos la invitación formal de participación en la Copa Juventudes ©® 2025 que tendrá lugar en el Insituto William H. Killpatrick el día sábado 6 de diciembre del presente. La copa, comprende los niveles recreativos (Federación Colombiana de Patinaje) y niveles novatos (D, C, B, A World Skate América)

Les dejamos en este cuadernillo toda la información del evento y esperamos nos honrren con su presencia, atentamente:

Sullivan J. Rodriguez V.
Copa Juventudes 2025 ©®



COPA JUVENTUDES
PATINAJE ARTISTICO

I - GENERALIDADES





I - GENERALIDADES DE LA COPA

I.I FECHA Y LUGAR

La Copa Juventudes 2025 ©® se realizará el día sábado 6 de diciembre del presente en el Colegio William H. Killpatrick en Ciudad de Panamá.

Puede ver la dirección en Google Maps haciendo Click [Aqui](#)

I.II INSCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán a través de la plataforma de la Copa Juventudes en www.copajuventudes.com/inscripciones a partir del 1 de diciembre del presente.

Debe adjuntarse la siguiente documentación:

- Foto del niño*
- Documento de aceptación de términos y condiciones y uso de imagen de la copa firmada por el acudiente del atleta.
- Cedula de identidad del atleta
- Música del programa libre (El Sistema renombra el archivo automáticamente)

*La foto será utilizada para toda la multimedia presentada en las pantallas del evento, así como para la confección de acreditación DIGITAL del evento. La documentación será privada y solo tendrá acceso el administrador del servidor de la COPA JUVENTUDES.

I.III COSTO DE LAS INSCRIPCIONES.

La inscripción tendrá un valor de \$30.00 Dólares Estadounidenses y le habilita para participar en 2 eventos/modalidades en los niveles recreativos y en un evento en el nivel Novatos WSA. Este pago tendrá que ser realizado a la Copa por parte del Club participante.



I.IV CATEGORÍAS DE LA COPA.

EDAD	CATEGORIA
5 años	Baby
6 y 7 años	Pre-Tots
8 y 9 años	Tots
10 y 11 años	Mini
12 y 13 años	Espoir
14 o más	Mayor

I.V EFICIENCIAS DE LA COPA.

La Copa Juventudes ©® contará con las siguientes eficiencias:

- Novatos Recreativos
- Novatos WSA y sus sub eficiencias

I.VI MODALIDADES DE LA COPA.

La Copa Juventudes ©® contará con las siguientes modalidades:

	NOVATOS RECREATIVO	NOVATOS WSA
PROGRAMA LIBRE	•	•
CIRCUITOS DE HABILIDAD	•	

I.VII SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación de la Copa será bajo la filosofía Rollart, elemento a elemento, adaptado para las necesidades de la Copa Juventudes.

I.VIII PREMIACIONES

Se premiará de la siguiente manera:

- Medalla de “Oro” para el primer lugar
- Medalla de “Plata” para el segundo y tercer lugar
- Medalla de “Bronce” para el cuarto y quinto lugar
- Medalla al mérito deportivo para el resto de posiciones

Los términos Oro, Plata y Bronce son utilizados por una terminología cultural deportiva y no hace referencia al material del que están hechos las medallas.



COPA JUVENTUDES
PATINAJE ARTISTICO

II - REGLAMENTO RECREATIVO



II - REGLAMENTO DE LA COPA

II.I NOVATOS RECREATIVOS

La eficiencia novatos recreativos consta de 2 modalidades, el programa libre único y el circuito de habilidades, el/los atletas pueden optar por participar de uno o ambos eventos, mismos que serán evaluados por separado y premiados igualmente por separado.

Los atletas podrán participar en esta eficiencia con patines recreativos o con patines profesionales, no se realizará una separación de atletas por tipo de patín, es responsabilidad del Entrenador guiar al atleta para participar con el patín en las mejores condiciones posibles (Ruedas adecuadas, freno en buen estado y rodamientos funcionales).

II.II PROGRAMA LIBRE ÚNICO

El programa libre único debe seguir los siguientes parámetros y debe realizarse en el siguiente orden, realizarlo en un orden distinto aplica deducción de un (1) punto. Terminos utilizados del [Reglamento de Novatos WSA 2025](#)

Tiempo: 1:30m +/- 10ss (desplazamiento solo hacia el frente)

- Skating Skill (s) sentido horario y anti horario utilizando las $\frac{3}{4}$ partes de la superficie de la pista.
- FLamingo
- Lunge / Arched Lunge
- Sitt en dos pies
- 3 Saltos a dos pies continuos
- Trabajo de pie diagonal iniciando en posicion estacionaria, que incluya lo siguiente: 2 empujes al inicio y maximo 2 pasos de cada uno de los siguientes: chassé, swing, y que contenga 2 movimientos de cuerpo.



II.II.I VALORES DE EVALUACIÓN

Estos son los valores de evaluación en el sistema Rollart Adaptado para esta eficiencia:

Element	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Skating Skill	1.70	1.80	1.90	2	2.10	2.20	2.30
Flamingo	0.70	0.80	0.90	1	1.10	1.15	1.20
Lunge	0.30	0.40	0.45	0.50	0.55	0.60	0.65
Sitt	0.30	0.40	0.45	0.50	0.55	0.60	0.65
Jump	0.70	0.80	0.90	1	1.10	1.15	1.20
FootWork	1.70	1.80	1.90	2	2.10	2.20	2.30

II.II.II CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Ningun elemento será evaluado con No Level o No Confirmado.

Figuras

EVALUACION	CRITERIO
-3	buen intento
-2	postura regular, tiempo de desplazamiento deficiente
-1	Buena Postura, poco tiempo de desplazamiento
0	Buena postura, buen desplazamiento (4ss)
+1	Posturas artísticas, desplazamiento mayor a 5ss
+2	Movimientos artísticos con las manos, desplazamiento de 8ss
+3	Movimientos artísticos con las manos, 8 segundos y cambio de filos

Skating Skill

EVALUACION	CRITERIO
-3	buen intento
-2	postura regular, cruces no continuos
-1	Buena Postura, menos de 3 cruces por curva
0	Buena postura, cantidad y continuidad de cruces buena
+1	Posturas artísticas, cantidad y continuidad de cruces buena
+2	Posturas artísticas, cruces excelentes, cambio de dirección sin empujes
+3	Movimientos artísticos con las manos, cruces excelentes, cambio de dirección sin empujes (rockover)



Jumps

EVALUACION	CRITERIO
-3	buen intento, uso de ambos frenos o saltar quieto
-2	postura regular, poca altura, uso de frenos
-1	Buena Postura, altura regular
0	Buena postura, buena altura
+1	Buena postura, buena altura, buen desplazamiento
+2	Buena postura, altura excelente, buen desplazamiento
+3	Rippon Position, altura excelente, buen desplazamiento

FootWork

EVALUACION	CRITERIO
-3	buen intento
-2	postura regular, pasos sin completar, movimientos de cuerpo flojos
-1	Buena Postura, pasos regulares, movimientos de cuerpo aceptables
0	Buena postura, continuidad de pasos y movimientos de cuerpo
+1	pasos realizados correctamente, buena fluidez
+2	Buena FLuidez, interpretación de la musica, pasos correctos
+3	FLuidez, Pasos correctos, Interpretación y originalidad en los movimientos

Componentes del Programa:

Se evaluarán los siguientes componentes:

Performance y Choreography: a discreción de los jueces entre 1 (uno) y 2.5 (dos punto cinco).

Transiciones, Skating Skills: tendrán una nota fija de 1 (un) punto



II.II.III DEDUCCIONES PROGRAMA LIBRE UNICO

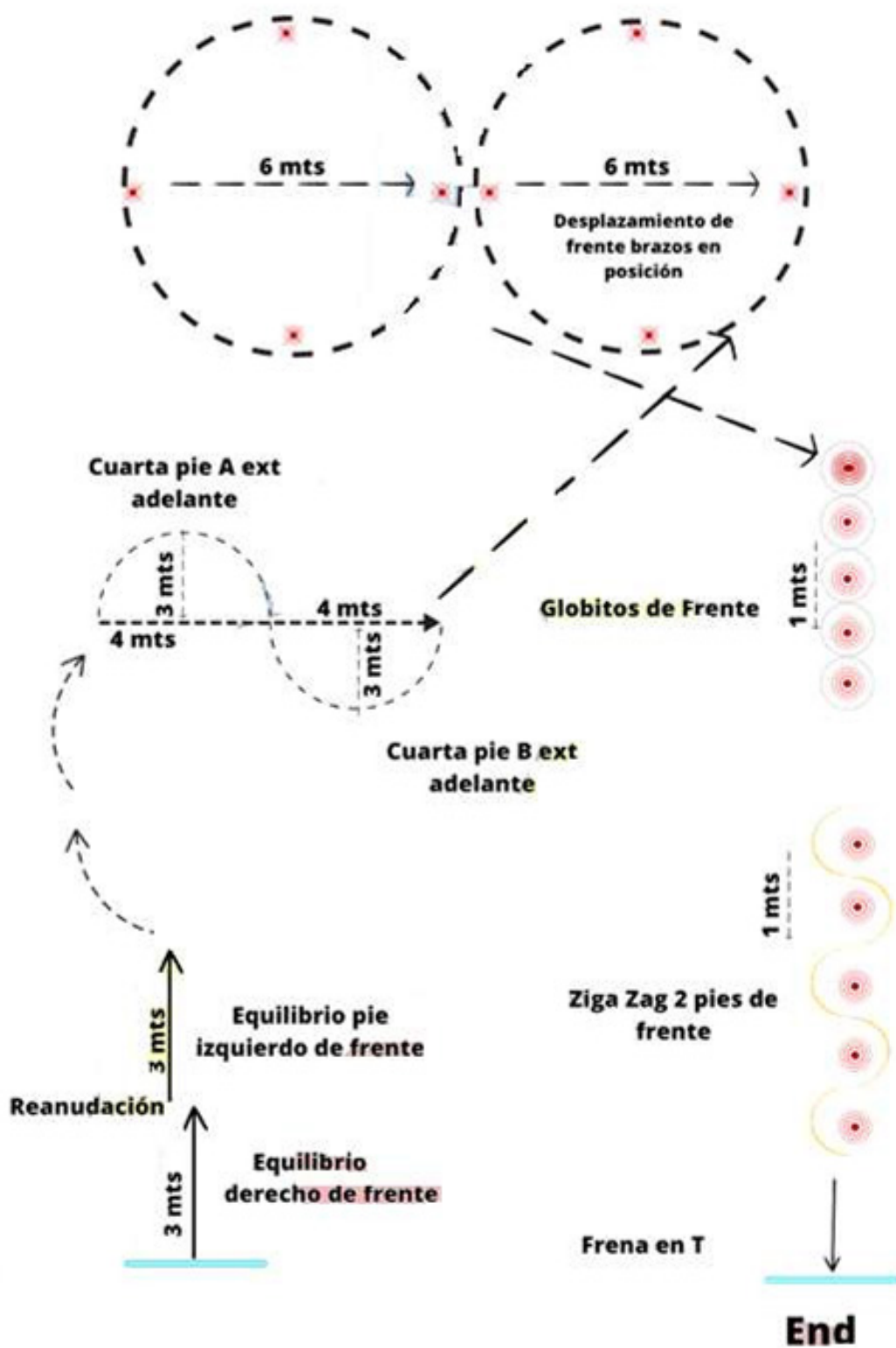
NO HABRA DEDUCCIONES POR VESTUARIO, MAQUILLAJE, PEINADO NI ACCESORIOS, TAMPOCO POR ELEMENTOS NO REALIZADOS. NO SE PERMITE EL USO DE PROPS

- Mantenerse mas de 5 segundos en el suelo al inicio del programa: -0.5
(Aparecerá en el PDF como MUSIC VIOLATION por las limitaciones del sistema)
- Caídas: -1
- Pasarse del tiempo estipulado: -0.5
(Aparecerá en el PDF como MUSIC VIOLATION por las limitaciones del sistema)

II.III CIRCUITO DE HABILIDAD

El Circuito de habilidad será dividido en 8 segmentos:

1. Garza Derecha
2. Garza Izquierda
3. Lunge derecho externo adelante
4. Lunge izquierdo externo adelante
5. desplazamiento en 8 cruces (Crossed Stroke)
6. Burbujas
7. zig zag
8. Frenado





II.III.I CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Ningun elemento será evaluado con No Level o No Confirmado.

EVALUACION	CRITERIO
-3	buen intento
-2	Deesplazamiento y posturas no continua
-1	Desplazamiento y postura regular
0	Correctamente realizado
+1	Realizar el elemento del primer al último cono del segmento
+2	Postura correcta, buena fluidez
+3	Fluidez, excelente control

II.III.II VALORES DE EVALUACIÓN

Todos los elementos del circuito serán evaluados con los siguientes valores.

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Elemento	0.25	0.50	0.75	1	1.25	1.50	1.75

II.III.II DEDUCCIONES CIRCUITO DE HABILIDAD

NO HABRA DEDUCCIONES POR VESTUARIO, MAQUILLAJE, PEINADO NI ACCESORIOS.

- - 0.5 - Iniciar antes del silbato del árbitro
- - 0.5 - al mover un cono
- - 0.5 - caída

Estas Deducciones aparecerán como music violation por limitaciones del sistema



COPA JUVENTUDES
PATINAJE ARTISTICO

III - NOVATOS WSA



Se utilizarán los requerimientos del reglamento de Novatos World Skate América 2025
[Click Aquí para ver el Reglamento](#)

La copa Juventudes contará únicamente con la modalidad Libre y las siguientes eficiencias:

- Novatos Debutante
- Novatos C
- Novatos B
- Novatos A

Se utilizarán en el sistema RoLArt adaptado los siguientes puntajes:

Tabla de Valores de Elementos Generales:

[illegible]



Tabla de Valores de Figuras del Programa

Por limitaciones del sistema, las figuras se agruparán de acuerdo a su dificultad de ejecución, en Grupos C, B y A

- Figuras C - Figuras iniciales de Fácil Ejecución
- Figuras B - Figuras intermedias
- Figuras A - Figuras avanzadas

ELEMENTO	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
FIGURAS C	0.05	0.1	0.25	0.5	0.65	0.70	0.8
FIGURAS B	0.5	0.60	0.75	0.9	1.0	1.15	1.25
FIGURAS A	0.60	0.75	0.8	1	1.15	1.25	1.50

División de las Figuras

A	B	C
Hydroblade	Sitt 1 pie	Sitt 2 pies
Sitt Forward	Sitt Behind	Lunge/Arched Lunge*
Hackendmond	Sitt Sideways	Flamingo
Inna Bauer	Half Hydroblade	Cammel
Cammel Kerrigan	Half Split	
Cammel Sideways/Ring	Eagle/Spread Eagle*	
Inverted Cammel	Half Hackendmond	
Bryant	Cammel Layover	
Split	Cammel Forward	
Torso		
Charlotte		
Biellmann		
Fan		

Si el elemento de figura no cumple con los requerimientos NO SERÁ CONFIRMADO:

- Debe llegar a la posición y mantenerse 3 segundos mínimo
- Se agregará un QoE positivo si la figura cumple con cambio de filo y mas de 5 segundos de recorrido.



Tabla de Valores SALTOS Y TROMPOS:

JUMPS													
JUMP	CODE	3	2	1	BASE	<	<<	-1	-2	-3	Combo	Combo <	Combo <<
No Jump	NJ				0,0								0,00
Waltz Jump	1W	0.3	0.2	0.1	0.4	0	0	-0.1	-0.2	-0.3	0.41	0	0
Toeloop	1T	0.3	0.2	0.1	0.6	0.42	0.3	-0.1	-0.2	-0.3	0.61	0.43	0.31
Salchow	1S	0.3	0.2	0.1	0.6	0.42	0.3	-0.1	-0.2	-0.3	0.61	0.43	0.31
Flip	1F	0.4	0.2	0.1	0.8	0.56	0.4	-0.1	-0.2	-0.4	0.86	0.6	0.43
Lutz	1Lz	0.4	0.2	0.1	0.9	0.63	0.45	-0.1	-0.2	-0.4	0.96	0.67	0.48
Loop	1Lo	0.4	0.2	0.1	0.9	0.63	0.45	-0.1	-0.2	-0.4	0.96	0.67	0.48
Thoren	1Th	0.4	0.2	0.1	0.9	0.63	0.45	-0.1	-0.2	-0.4	0.96	0.67	0.48
Axel	1A	0.4	0.3	0.2	1.3	0.91	0.65	-0.2	-0.3	-0.4	1.4	0.98	0.7
2 Toeloop	2T	0.4	0.3	0.2	1.7	1.19	0.85	-0.2	-0.3	-0.4	1.85	1.3	0.93
2 Salchow	2S	0.4	0.3	0.2	1.7	1.19	0.85	-0.2	-0.3	-0.4	1.85	1.3	0.93
2 Flip	2F	0.5	0.4	0.2	2	1.4	1	-0.2	-0.4	-0.5	2.28	1.6	1.14
2 Lutz	2Lz	0.5	0.4	0.2	2.2	1.54	1.1	-0.2	-0.4	-0.5	2.51	1.76	1.25
2 Loop	2Lo	0.5	0.4	0.2	2.2	1.54	1.1	-0.2	-0.4	-0.5	2.51	1.76	1.25
2 Thoren	2Th	0.5	0.4	0.2	2.2	1.54	1.1	-0.2	-0.4	-0.5	2.51	1.76	1.25
2 Axel	2A	1.5	1.3	0.8	6.1	4.88	3.66	-0.8	-1.3	-1.5	7.02	5.61	4.21
3 Salchow	3S	1.9	1.4	0.9	7	5.6	4.2	-0.9	-1.4	-1.9	8.12	6.5	4.87
3 Toeloop	3T	1.9	1.4	0.9	7	5.6	4.2	-0.9	-1.4	-1.9	8.12	6.5	4.87
3 Flip	3F	2.3	1.6	1.0	8.3	6.64	4.98	-1.0	-1.5	-2.0	10.04	8.03	6.03
3 Lutz	3Lz	2.3	1.6	1.0	8.8	7.04	5.28	-1.0	-1.5	-2.0	10.65	8.52	6.39
3 Loop	3Lo	2.3	1.6	1.0	8.8	7.04	5.28	-1.0	-1.5	-2.0	10.65	8.52	6.39
3 Thoren	3Th	2.3	1.6	1.0	8.8	7.04	5.28	-1.0	-1.5	-2.0	10.65	8.52	6.39
3 Axel	3A	2.8	2.1	1.4	11.8	9.44	8.26	-1.0	-1.5	-2.0	14.4	11.52	10.08
4 Salchow	4S	2.8	2.1	1.4	13.4	10.72	9.38	-1.4	-2.1	-2.8	16.48	13.19	11.54
4 Toeloop	4T	2.8	2.1	1.4	13.4	10.72	9.38	-1.4	-2.1	-2.8	16.48	13.19	11.54
4 Loop	4Lo	3.0	2.3	1.6	16.4	13.12	11.48	-1.6	-2.3	-3.0	20.99	16.79	14.69
4 Flip	4F	3.0	2.3	1.6	15.8	12.64	11.06	-1.6	-2.3	-3.0	20.22	16.18	14.16
4 Lutz	4Lz	3.5	2.8	2.1	16.4	13.12	11.48	-2.1	-2.8	-3.5	20.99	16.79	14.69
4 Thoren	4Th	2.3	1.6	0.9	16.4	13.12	11.48	-0.9	-1.6	-2.3	20.99	16.79	14.69
4 Axel	4A	3.5	2.8	2.1	18.8	15.04	13.16	-2.1	-2.8	-3.5	24.44	19.55	17.11

SPINS								
SPIN	CODE	3	2	1	BASE	-1	-2	-3
No Spin	NS				0,0			
Upright Spin	U	0,3	0,2	0,1	0,5	-0,1	-0,2	-0
Sit Spins	S	0,3	0,2	0,1	0,8	-0,1	-0,2	-0
Camel Spins	CBD	0,6	0,4	0,2	1,0	-0,2	-0,4	-1
Camel Spin	CFD	0,6	0,4	0,2	1,2	-0,2	-0,4	-0,6
Broken Spin	Br	0,6	0,4	0,2	1,8	-0,2	-0,4	-1
Heel Spin Back	HBD	0,9	0,6	0,3	2,0	-0,3	-0,6	-1
Heel Spin Forward	HFD	0,9	0,6	0,3	2,5	-0,3	-0,6	-1
Inverted Spin	In	0,9	0,6	0,3	2,8	-0,3	-0,6	-1



III.II DEDUCCIONES

- **No habra deducciones por vestuario, maquillaje.**
- **-1 Caída**
- **-0.5 Elemento no realizado**
- **-1 Elemento no Permitido**