



COPA JUVENTUDES
AGUADULCE 2026

REGLAMENTO OFICIAL
MODALIDADES, EFICIENCIAS Y CATEGORIAS

EFICIENCIAS Y CATEGORÍAS

EFICIENCIAS

Se podrá competir en las siguientes eficiencias dependiendo el evento y nivel del deportista:

EFICIENCIA	ACLARACIONES
CIRCUITOS	Categorías desde Pre-Tots hasta Mini
ALEVINES	Categorías desde Pre-Tots hasta Youth
DEBUTANTES	Todas las Categorías
NOVATOS C	Todas las Categorías
NOVATOS B	Todas las Categorías
NOVATOS A	Todas las Categorías
PRE PROMOCIONAL	Solo a partir de categoría Espoir

CATEGORÍAS

Según la edad, se podrá competir en las siguientes categorías pudiendo ascender, pero nunca competir en una categoría menor. Para ser elegible para competir en cualquier categoría, un patinador que haya competido previamente en una categoría superior en cualquier evento no podrá competir en una más baja.

CATEGORIA	EDAD	
Pre-Tots	6 y 7 años	
Tots	8 y 9 Años	
Mini	10 y 11 años	
Espoir	12 y 13 años	
Cadete	14 y 15 años	
Youth	16 años	MAYOR*
Junior	17 y 18 años	
Senior	19 años en adelante	

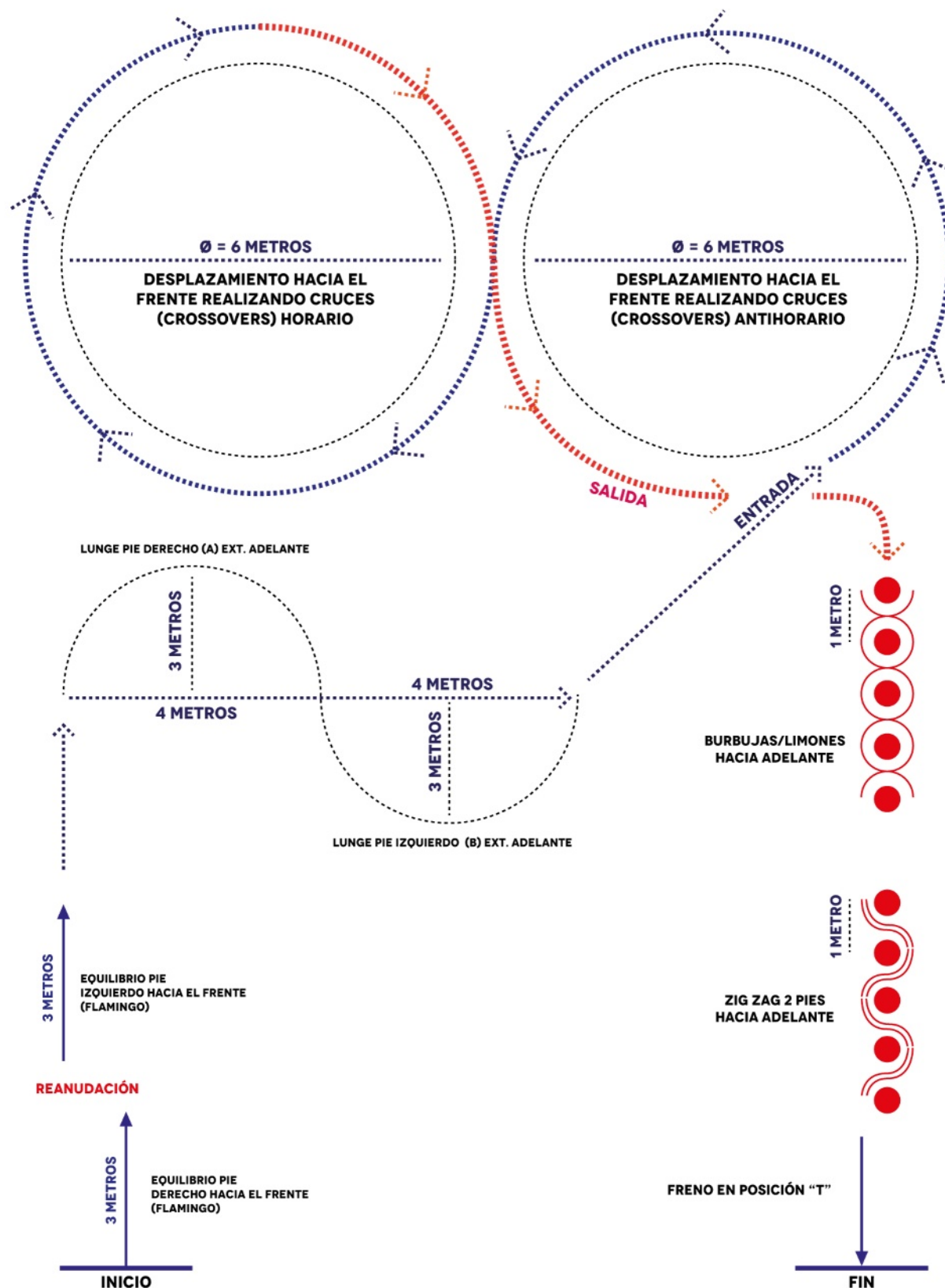
Nota: la columna EDAD en la tabla se refiere a la edad en la que el patinador **cumple** el año de la competencia (es decir, la edad que tendrá al 31 de diciembre del año de la competencia).

**Se define la categoría MAYOR como la agrupación de las categorías Youth, Junior y Senior desde la eficiencia Novato C hasta Pre Promo. De existir un número reducido de deportistas, la comisión técnica podrá agrupar las categorías mencionadas en una sola bajo esta denominación.*

CIRCUITOS DE HABILIDAD

Los circuitos de habilidad son pruebas específicas para atletas en un nivel inicial de desarrollo. solo existirá un solo circuito de habilidades en la COPA JUVENTUDES ®© 2026, siendo el siguiente a continuación:

Categorías: Pre-Tots hasta Mini solamente.



Oden de los elementos del Circuito de habilidades.

- | | |
|--|--|
| 1. Flamingo con pierna derecha de base | 5. Desplazamiento con cruces antihorario al frente |
| 2. Flamingo con pierna izquierda de base | 6. Desplazamiento con cruces horario al frente |
| 3. Lunge Pie derecho externo adelante | 7. Burbujas/Limones |
| 4. Lunge Pie izquierdo externo adelante | 8. Zig Zag a dos pies |
| | 9. Freno en Posición "T" |

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DE LIBRE

GENERALIDADES

- Los valores de los elementos que no se encuentren en este reglamento, se pueden encontrar en el reglamento de valores de elementos de libre de World Skate.
- Para confirmar las posiciones en el nivel ALEVINES el panel técnico considerará la posición base ejecutada acorde a los requerimientos mínimos de dicha posición y tiempo de ejecución (mínimo 3ss). Se permitirán posiciones en Línea Recta (FLAT, PLANAS) únicamente en esta eficiencia.
- Para confirmar las posiciones en el nivel NOVATOS WS el panel técnico considerará la posición base ejecutada acorde a los requerimientos mínimos de dicha posición y la clara presencia de filo durante su ejecución. Posiciones en línea recta (FLAT, PLANAS) no serán confirmadas por lo tanto NO tendrá valor técnico en eficiencias NOVATOS WS.
- Cada variación de las posiciones solo se podrá presentar una vez en todo el programa. Por ejemplo, una vez el camel forward, una vez el camel lay over, etc.
- Los componentes de impresión artística para estas eficiencias calificarán sobre 3 (tres) en estas categorías.
- El elemento denominado como **COMBO POSITION** se refiere a la combinación de posiciones realizados de manera consecutiva emulando el Combo Spin de World Skate, para ser confirmado y tener valor deberá cumplir con los siguientes requerimientos:
 - Deberá tener mínimo 2 posiciones base diferentes confirmadas. (Ej: Camel + Sit ó Camel + Up Right ó Sit + Up Right).
 - Si el patinador ejecuta una posición difícil y no alcanza la misma pero la posición base si alcanza su requerimiento mínimo, el panel técnico confirmará la posición base sin embargo no otorgará la bonificación de la variación intentada pero no alcanzada. (Ej.- Upright Confirmed + Split position not confirmed).
 - Se permite únicamente un cambio de pie o paso entre cada posición. (Ej: Camel Lay Over RFO + Sit Sideways RFO – Choctaw – Upright Split LBI).
 - Si después de una posición difícil se realiza la posición base EN EL MISMO FILO, DIRECCION Y PIE, siendo esta la última posición del combo position, se tomará como salida y no tendrá valor. Si se ejecuta en medio del elemento, si será válida como otra posición.
 - Se añade la bonificación de SIT BETWEEN CAMELS, cuando el patinador confirme una posición sit ejecutada en combinación con una posición camel que le anteceda y un camel subsecuente al sit. El panel técnico de confirmar las 3 posiciones CAMEL 7 – SIT – CAMEL llamará una bonificación de sit between camels para el combo position.
 - La ejecución de los pasos conectores será valorada para el QOE de los jueces, pero no afecta la confirmación del panel técnico en cuanto a las posiciones del combo. Ej.- Un mohawk de baja calidad con pobre ejecución mientras no exista una situación de break combo descrita en este reglamento será juzgado como calidad para los jueces, pero no afectará el llamado del panel técnico.
 - El giro de tres (3t) podrá ser usado como conector entre posiciones, pero no contará como el paso límite a usar entre cambio de posiciones. Ej.- Camel LFO – 3t – cambio de pie + Sit RBI (Se mantiene en el lineamiento de una combo position pues puede usar el giro de tres y máximo 1 paso o 1 cambio de pie para la conexión, no existiría break combo en este ejemplo).

Otros Ejemplos de posibles combo position:

- Sit Forward LFI + Upright RFI – 3t – Camel Forward RBO

- Camel Sideways LFO + Sit LFO – 3t – cambio de pie + Camel RBO
 - Upright Split LFO - 3t – cambio de pie + Camel RBO – mohawk – Sit Forward LFO + Upright Biellman LFO.
- **BREAK COMBO:** Situaciones que implicarían un llamado de break combo: (Toda posición ejecutada después del break no tendrá valor y llevará asterisco (*)) Si por break combo todas las posiciones, excepto una, llevan (*), de igual manera como se procede en el combo spin, toda la combinación llevará asterisco (*) y no tendrá valor, pues para ser válido el combo al menos 2 posiciones base deben ser confirmadas y tener valor.
- Caída
 - Dos o más pasos y/o empujes/impulsos y/o cross overs y/o cambios de pie consecutivos para tomar velocidad entre posiciones.
 - Claro empuje de freno para impulsar velocidad entre posiciones.
 - Cambios de pie donde identifique asentamiento de dos pies con clara transferencia de peso. (Como en el combo spin)
 - Dos cambios de pie consecutivos
 - Asentamiento de dos pies con transferencia de peso por pérdida de equilibrio en una posición
 - Un cambio de filo durante la ejecución de la misma posición base - pie - dirección no está permitido y se considerará break. Ej.- Camel Lay Over RFO – Cambio de filo (Break) – Camel Sideway RFO* Upright RFI – Cambio de filo (Break) - Upright Split RFO*
- El elemento denominado **SKATING SKILLS** (habilidades de patinaje) se refiere a cruces hacia ambos lados hacia adelante o atrás empezando en un extremo del eje largo, recorriendo un patrón en forma de “S” y terminando en el otro extremo del eje largo con cruces consecutivos y para para que sea confirmado aparte de las características básicas descritas anteriormente, el patinador debe presentar cruces claros sin el uso de frenos.
 - El elemento denominado **SCISSORS** se refiere al desplazamiento hacia atrás utilizando ambas piernas realizando empujes simétricos en línea recta (limones, tijeras, burbujas, globos, abre y cierra) empezando en una esquina de la pista y recorriendo un patrón en diagonal hasta cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes de la diagonal de la pista. Para que sea confirmado aparte de las características básicas descritas anteriormente, el patinador debe utilizar las dos piernas de manera simétrica sin el uso del freno.
 - Solo se permiten giros en posiciones difíciles en la eficiencia Novato A Mayor y Pre Promo. Para el resto de las categorías solo se usarán las posiciones básicas.

EFICIENCIA ALEVINES

Copa Juventudes viendo la necesidad de implementar eficiencias adaptadas para deportistas en desarrollo que aun no cumplen con los requerimientos técnicos de una competencia World Skate Novatos, incluye en su escenario, la eficiencia ALEVINES para atletas que inician en el deporte.

Categorías: Pre-Tots hasta Youth

Tiempo (En minutos): Mínimo 1:35m – 1:45m Máximo

PROGRAMA ÚNICO:

Habilidades obligatorias:

- Deslizamiento hacia adelante en patron “S” realizando empujes sin realizar cruces.
 - ✓ Para que este elemento sea confirmado, el atleta debe realizar empujes constantes con ambas piernas y regresando a la posición de patines paralelos entre cada empuje (empuje – Paralelos – empuje).
- Elemento [Scissors](#) hacia adelante que utilice por lo menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista.

Posiciones:

- Los deportistas deberán realizar las siguientes posiciones,
 - ✓ Sitt a dos pies
 - ✓ Flamingo
 - ✓ Lunge
 - ✓ Camel
- Todas las posiciones deben ser presentadas patinando hacia adelante.
- No se permiten otras posiciones.
- Cada posición solo puede ser presentada una (1) vez.

Salto:

- No se permiten saltos o brincos

Giros:

- 1 Compás, 2 Máximo: de una o 2 vueltas.

EFICIENCIA DEBUTANTES

Categorías: Pre Tot, tot

Tiempo: Mínimo 1:35m – 1:45m Máximo

PROGRAMA ÚNICO:

Habilidades obligatorias:

- Elemento [Skating Skills](#) Forward (adelante).
- Elemento [Scissors](#) Backwards (hacia atrás).

Posiciones:

- Cuatro (4) posiciones sin combinar.
- Se deberá ejecutar dos (2) posiciones con cada pie de base. De no cumplir con este requerimiento, el panel técnico colocará un asterisco en la posición de menor valor.
- Es obligatorio presentar mínimo una posición en cada plano, alto, medio y bajo. En caso de faltar algún plano, se contará como MISSING ELEMENT.
- Posiciones prohibidas: Torso, Biellmann, Fan, Charlotte, Split, Hydroblade, Sit Forward, Sit Sideways, Camel Sideways, Camel Lay Over, Ina Bauer, Hackenmond, Invertido.

Salto:

- Un (1) Ejercicio de dos (2) saltos continuos de “2 pies a 2 pies” sin rotacion.

Giros:

- Un (1) giro Upright (parado, vertical o alta) en dos pies, aunque su intento haya sido fallido. Entrada libre.

Categorías: Mini, Espoir, Mayor.

Tiempo: Mínimo 1:35m – 1:45m Máximo

PROGRAMA ÚNICO:

Habilidad obligatoria:

- Elemento Skating Skills Forward (adelante)
- Elemento Scissors Backwards (hacia atrás)

Posiciones:

- Cuatro (4) posiciones sin combinar.
- Se deberá ejecutar dos (2) posiciones con cada pie de base. De no cumplir con este requerimiento, el panel técnico colocara un asterisco en la posición de menor valor.
- Es obligatorio presentar mínimo una posición en cada plano, alto, medio y bajo. En caso de faltar algún plano, se contará como un MISSING ELEMENT.
- Las posiciones prohibidas: Torso, Biellmann, Fan, Charlotte, Split, Hydroblade, Sit Forward, Sit Sideways, Camel Sideways, Camel Lay Over, Ina Bauer, Hackenmond, Invertido.

Salto:

- Un (1) salto de media vuelta, cayendo en un pie (2 pies a 1 pie).

Giros:

- 2 giros Upright (parado, vertical o alta) en dos pies, aunque su intento haya sido fallido. Entrada libre, sin combinar

EFICIENCIA NOVATOS C

Categorías: Tot, Mini, Espoir, Cadete.

Tiempo: 2 minutos +/- 5 segundos.

PROGRAMA MÁXIMO: -

Habilidades obligatorias:

- Elemento Skating Skills Forward (Adelante). -
- Un combo position obligatorio: De mínimo 2 máximo 3 posiciones:
 - ✓ Deberá tener al menos una posición camel y una posición sit. (De intentarse, pero fallar no habrá penalidad, de no intentar una o dos de las posiciones solicitadas el elemento se marcará con * y el panel técnico penalizará Missing Mandatory Position.
 - ✓ Deberá contener al menos un cambio de pie, dirección y filo -

Giros: -

- Mínimo 1, máximo 2 giros Upright (parado, vertical o alta) en dos pies, aunque su intento haya sido fallido. Entrada libre sin combinar

Salto:

- Máximo 1 salto de waltz. -

Trabajo de pie:

- Una secuencia de pasos nivel 1. Para conseguir el Nivel 1 los patinadores deben confirmar uno de cada uno de estos tres (3) pasos, distintos: Cross in Front, Chasse y Swing. Se podrán realizar un máximo de dos de cada uno de estos pasos pudiendo realizar también otros pasos en la secuencia. Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. 30 segundos máximo para este elemento.

Categorías: Youth, Junior y Senior.

Tiempo: 2 minutos +/- 5 segundos.

PROGRAMA MÁXIMO: -

Habilidades obligatorias:

- Elemento Skating Skills Backward (atrás).
- Un Combo Position obligatoria: De mínimo 2 máximo 4 posiciones.
 - ✓ Deberá tener al menos una posición camel, una posición sit y una posición Upright (De intentarse, pero fallar no habrá penalidad, de no intentar una o más de las tres posiciones base solicitadas el elemento se marcará con * y el panel técnico penalizará Missing Element.
 - ✓ Deberá contener al menos un cambio de pie, dirección y filo. -

Salto permitido:

- Máximo 2 saltos de Waltz.

Giros permitidos:

- Giros Upright (parado, vertical o alta) en dos pies (máximo 2) entrada libre, sin combinar. -

Trabajo de pie:

- Una secuencia de pasos nivel 1. o Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar 4 pasos o giros diferentes de los 5 de la siguiente lista: Cross en cualquiera de sus variantes, Chasse, Swing, Mohawk horario, Mohawk antihorario. Se podrán realizar un máximo de dos de cada uno de estos 5 pasos pudiendo realizar también otros pasos en la secuencia. o Además de 2 Body Movements en diferente espacio corporal. o Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Máximo 30 segundos para este elemento.

EFICIENCIA NOVATOS B

Categorías: Tot, Mini, Espoir, Cadete.

Tiempo: 2 minutos +/- 5 segundos.

PROGRAMA MÁXIMO:

Habilidades obligatorias:

- Elemento Skating Skills Backward (atrás).
- Un combo position obligatoria: De mínimo 2 máximo 4 posiciones.
 - ✓ Deberá tener al menos una posición camel, una posición sit y una posición Upright (De intentarse, pero fallar no habrá penalidad, de no intentar una o más de las tres posiciones base solicitadas el elemento se marcará con asterisco (*) la posición en exceso y el panel técnico penalizará Missing Mandatory position.
 - ✓ Deberá contener al menos un cambio de pie, dirección y filo.

Salto permitido:

- Máximo 2 saltos de Waltz.

Giros permitidos:

- Giros Upright en dos pies (máximo 2) entrada libre, sin combinar.

Trabajo de pie:

- Una secuencia de pasos nivel 1.
 - ✓ Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar 4 pasos o giros diferentes de los 5 de la siguiente lista: Cross en cualquiera de sus variantes, Chasse, Swing, Mohawk horario, Mohawk antihorario. Se podrán realizar un máximo de dos de cada uno de estos 5 pasos pudiendo realizar también otros pasos en la secuencia.
 - ✓ Dos (2) Body Movements en diferente espacio corporal.
 - ✓ Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Máximo 30 segundos para este elemento.

Categorías: Youth, Junior y Senior.

Tiempo máximo: 2 minutos +/- 5 segundos.

PROGRAMA MÁXIMO:

Salto permitido:

- Se podrá realizar un máximo de cinco saltos de máximo una rotación entre solos y combinados. Solo están permitidos los siguientes saltos: salto de Waltz, Toe Loop y Salchow.
- Salto de Waltz, mínimo 1 obligatorio.
- 1 combinación de dos (2) saltos Se podrá ejecutar máximo dos (2) saltos de la misma denominación. Si se realiza más de un salto de la misma denominación, al menos uno debe ser combinado.

Giros permitidos:

- Solo giros sueltos (máximo 2) Solo en posición Upright (parado, vertical o alta) y deben ser de diferentes filos

Trabajo de pie:

- Una (1) secuencia de pasos nivel 1.
 - ✓ Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar 3 pasos o giros diferentes de los 4 de la siguiente lista: Cross en cualquiera de sus variantes, tres externo, tres interno, Mohawk abierto.
 - ✓ Dos (2) Body Movements en diferente espacio corporal.
 - ✓ Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Máximo 30 segundos.

Elemento Obligatorio:

- Un Combo Position: De mínimo 2 máximo 4 posiciones
 - ✓ Deberá tener al menos una posición camel, una posición sit y una posición Upright. De intentarse, pero fallar no habrá penalidad, de no intentar una o más de las tres posiciones base solicitadas el elemento se marcará con asterisco (*) la posición en exceso y el panel técnico marcará missing mandatory position.
 - ✓ Deberá contener al menos un cambio de pie, dirección y filo.

EFICIENCIA NOVATOS A

Categorías: Tot, Mini, Espoir, Cadete.

Tiempo máximo: 2 minutos +/- 5 segundos.

PROGRAMA MÁXIMO:

Saltos permitidos:

- Se podrá realizar un máximo de cinco saltos de máximo una rotación entre solos y combinados. Solo están permitidos los siguientes saltos: salto de Waltz, Toe Loop y Salchow.
- Salto de Waltz, mínimo 1 obligatorio.
- Una (1) combinación de dos (2) saltos Se podrá ejecutar máximo dos (2) saltos de la misma denominación. Si se realiza más de un salto de la misma denominación, al menos uno debe ser combinado.

Giros permitidos:

- Solo giros sueltos (máximo 2) Solo en posición Upright (parado, vertical o alta) y deben ser de diferentes filos.

Trabajo de pie:

- 1 secuencia de pasos nivel 1.
 - ✓ Para conseguir el Nivel 1 los atletas deben confirmar 3 pasos o giros diferentes de los 4 de la siguiente lista: Cross en cualquiera de sus variantes, tres externo, tres interno, Mohawk abierto.
 - ✓ Dos (2) Body Movements en diferente espacio corporal.
 - ✓ Deben iniciar desde una posición estacionaria, y recorrer al menos $\frac{3}{4}$ partes del eje largo de la pista. Máximo 30 segundos.

Elemento Obligatorio:

- Un Combo Position: De mínimo 2 máximo 4 posiciones
 - ✓ Deberá tener al menos una posición camel, una posición sit y una posición Upright. De intentarse, pero fallar no habrá penalidad, de no intentar una o más de las tres posiciones base solicitadas el elemento se marcará con asterisco (*) la posición en exceso y el panel técnico marcará missing mandatory position.
 - ✓ Deberá contener al menos un cambio de pie, dirección y filo.

Categorías: Youth – Junior y Senior.

Tiempo máximo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Saltos:

- Un máximo de ocho (8) Saltos de una rotación codificados, incluyendo el salto de Waltz.
- Máximo dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos permitidos en la combinación es de solo 2 saltos.
- El mismo salto no puede ser presentado más de dos (2) veces.

Giros:

- Dos (2) elementos de Giro deben ser ejecutados:
 - ✓ Uno de ellos debe ser una combinación de máximo tres (3) posiciones.
 - ✓ Uno debe ser un giro suelto.
- Se permiten únicamente las posiciones Uprighth (Vertical, Parado, alta)

Trabajo de pie:

- Una (1) secuencia de piso de nivel 1 (máximo). Se debe ejecutar 4 de los siguientes elementos para alcanzar el nivel: tres interno o externo, Mohawk Abierto, Travelling (uno horario y uno antihorario, solo uno se tomará en cuenta para alcanzar el nivel).
- Movimiento de cuerpo, en cualquiera de los espacios corporales (alto, medio o bajo).
- Tiempo de ejecución máximo: 30 segundos.

EFICIENCIA PRE-PROMOCIONAL

Categorías: Espoir, Cadete.

Tiempo máximo: 2 minutos +/- 5 segundos.

Salto:

- Un máximo de ocho (8) Saltos de una rotación codificados, incluyendo el salto de Waltz.
- Máximo dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos permitidos en la combinación es de solo 2 saltos.
- El mismo salto no puede ser presentado más de dos (2) veces.

Giro:

- Dos (2) elementos de Giro deben ser ejecutados:
 - ✓ Uno de ellos debe ser una combinación de máximo tres (3) posiciones.
 - ✓ Uno debe ser un giro suelto.
- Se permiten únicamente las posiciones Upright (Vertical, Parado, alta)

Trabajo de pie:

- Una (1) secuencia de piso de nivel 1 (máximo). Se debe ejecutar 4 de los siguientes elementos para alcanzar el nivel: tres interno o externo, Mohawk Abierto, Travelling (uno horario y uno antihorario, solo uno se tomará en cuenta para alcanzar el nivel).
 - Movimiento de cuerpo, en cualquiera de los espacios corporales (alto, medio o bajo).
 - Tiempo de ejecución máximo: 30 segundos.
-

Categorías: Youth – Junior y Senior.

Tiempo máximo: 2:15 minutos +/- 10 segundos.

Salto:

- Un máximo de diez (10) saltos permitidos incluyendo el salto de Waltz. Solo son permitidos los saltos codificados de una (1) rotación y el Salto Axel.
- Máximo dos (2) combinaciones son permitidas. Si se ejecutan dos combinaciones, una de ellas no puede ser de más de cuatro (4) saltos y la otra combinación no puede ser de más de dos (2) saltos.
- Es Obligatorio realizar un Toeloop de una rotación, solo o combinado.
- El axel no puede ser presentado más de dos (2) veces. Si se presenta dos (2) veces una de ellas debe ser en combinación.
- El mismo salto, no puede ser presentado más de tres (3) veces.

Giro:

- Dos (2) elementos de Giro deben ser ejecutados:
 - ✓ Uno de ellos debe ser una combinación de máximo tres (3) posiciones y debe incluir una posición SITT o Agachada.
 - ✓ Uno debe ser un giro suelto.
- Se permiten únicamente las posiciones Upright (Vertical, Parado, alta) y Sitt (Agachado, bajo).
- El mismo elemento de Giro (Posición base, pie y filo) no pueden ser presentados más de dos (2) veces.

Trabajo de pie:

- Una (1) secuencia de piso de nivel 1 (máximo). Se debe ejecutar 4 de los siguientes elementos para alcanzar el nivel: tres interno o externo, Mohawk Abierto, Travelling (uno horario y uno antihorario, solo uno se tomará en cuenta para alcanzar el nivel).
- Movimiento de cuerpo, en cualquiera de los espacios corporales (alto, medio o bajo).
- Tiempo de ejecución máximo: 30 segundos.