



ON LINE COMPETITION SERIES

#openspinner2020

Segunda Vuelta: 20 de Junio de 2020

Elegibilidad: Todos los patinadores

Objetivo: Motivar a nuestros patinadores en el marco de una situación de stress

Tipo de competencia: Amistosa generada por instructores, no es federativa ni competitiva.

Tipo de evento: Spins sobre Spinners

Categorías: Posiciones Básicas (Camel, Sit, Upright) y Combos.

**Los patinadores deben elegir UNA sola categoría de competencia

Clase de Edad

Menores: 5 a 7 años

Children: 8 a 10 años

Pre-Teens: 11 a 13 años

Teens: 14 a 17 años

Adultos: 18 a 27 años

Master: mayor de 28 años

** En caso de tener un solo competidor por categoría por edad, se unificarán clases para motivar la competencia

Fecha de cierre de inscripción: Miércoles 17 de Junio de 2020 (6 p.m. Buenos Aires)

**LIMITE DE INSCRIPCION: 150 PATINADORES

Google Form: <https://forms.gle/9GgGKYLKgrBhCvXK9>

Sistema: Reunión en Zoom

**El ID de la misma y el orden de salida será enviado a los instructores por mail el día 19 de Junio de 2020. El zoom es solo para patinadores.

#openspinner2020



Reglamento

- 1) Spinner: podrán utilizar cualquier modelo de. De no contar con el mismo, pueden utilizar un trapo, toalla, o cualquier elemento que les permita girar.
- 2) Vestimenta los patinadores deben presentarse con indumentaria, maquillaje y peinado de competencia.
- 3) Resultados: se publicaran en redes sociales @IcePowerSkatingClub @patinajesobrehielo Peru
- 4) Medallas: 1, 2 y 3 puesto recibirán una medalla virtual del evento. Les pedimos a las patinadoras que suban su foto a redes sociales con el flyer del evento o la medalla virtual y #openspinner2020
- 5) Coches, padres y publico podrán seguir el evento por Facebook Live <https://www.facebook.com/ICE-POWER-SPORTWEAR-75485015992/>

Sistema de puntuación: International Judging System

- 1) Se considera trompo al ejecutar un mínimo de tres revoluciones (3).
En caso de no cumplir con el requerimiento se asignara NO VALUE.
- 2) Mantener la posición básica dos revoluciones (2).
En caso de no cumplir con el requerimiento se asignara NO VALUE.
- 3) Se permiten variaciones.
- 4) La puntuación será : Valor Base del trompo (SOV) + Grado de Ejecución(GOE). Utilizaremos las ISU Commnication #2323 y #2324.
- 5) En caso de caídas, se aplicara la deducción correspondiente (-0.25) al total de la puntuación



REGLAMENTO OPERATIVO

Siendo una competencia amistosa y que será transmitida en vivo, les recordamos que todos los patinadores, padres y oficiales deben actuar con altos valores éticos.

ANTES DE LA COMPETENCIA

- 1) Loguearse con NOMBRE Y APELLIDO (NO sobrenombres o abreviaturas) para que los jueces pueden identificar al patinador con su nombre, preferentemente desde una computadora para tener mejor conexión
- 2) Solicitar a todos los familiares desconectar el wifi de cualquier dispositivo electrónico durante la competencia del grupo de patinadores (celular, computadora, etc.) para evitar pérdidas de señal durante la competencia.
- 3) Evitar el cruce de personas o mascotas dentro de los 15 minutos de la competencia.
- 4) Ubicar el dispositivo a cierta distancia del patinador para que el juez pueda ver su cuerpo completo durante la ejecución de todo el elemento o solicitar que otra persona grabe (entrada, elemento, salida).
- 5) Despejar el área donde el patinador realizara su elemento para evitar accidentes.
- 6) El dispositivo solo debe tener abierta la pantalla de la aplicación Zoom para evitar interrupciones durante el evento. Les pedimos cierren cualquier otro programa para que el dispositivo se utilice en su máxima potencia
- 7) Los patinadores serán silenciados para que el audio sea claro.

DURANTE LA COMPETENCIA

- 1) Los patinadores entraran en la reunión 10 minutos antes del horario asignado en el orden de salida y quedaran en sala de espera hasta que inicie su grupo de competencia.
- 2) Ingresaran en la sala de competencia y tendrán 2 minutos de entrada en calor, momento en el que el locutor presentara brevemente a cada uno de los participantes.
- 3) Los patinadores volverán a la sala de espera hasta momento de competir. Cada patinador será anunciado para comenzar su elemento.
- 4) Debido a que la competencia es sin música, solicitamos al patinador bajar su cabeza en señal de inicio del elemento
- 5) El patinador ejecutara dos intentos del mismo trompo y se evaluara el mejor entre ambos
- 6) Una vez terminado el turno del patinador, debe saludar al frente y retirarse de la conversación para dar lugar al próximo grupo de entrada