

**ACLARACIONES PARA 2020****COPAS****Escuela formativa**

**FIGURA SIT OBLIGATORIA.** Si la figura no se presenta en el programa recibirá una deducción de 0,2 por panel técnico. Si se presentan tres o más figuras y seguidamente la figura sit, esta se llamará y el patinador no recibirá penalidad, pero se anulará la sit al igual que todas aquellas que hayan sido presentadas después de la segunda figura.

**SSSQ.** Pasa a ser un elemento técnico. La forma de la “serpentina” es a elección del patinador, siempre que contenga al menos dos curvas. El patinador podrá comenzar este elemento desde cualquier lugar del lado corto pudiendo realizar mayores o menores trayectos según su distancia del eje largo. Las serpentinadas que se presenten cortas o de curvas poco profundas, (cobertura de pista no adecuada) serán evaluadas por los jueces con calidad negativa. (QOE -2 o -3)

**Cuarta C**

**COMBINACION DE FIGURAS.** Este elemento debe comenzar con la primer figura con dirección hacia adelante. Si el patinador realiza la primer figura hacia atrás esta será llamada pero no confirmada, no afectando el resto del combo.

**SSSQ.** El patinador podrá utilizar los sentidos y direcciones que desee, siempre y cuando presente la cantidad suficiente de pasos cruzados en cada segmento demostrando su habilidad para realizar los mismos. Los jueces tendrán presente que la variedad de sentidos y direcciones es solo una de las 9 features de este elemento. Si el patinador por error girase en un pie en lugar de realizar mohawk o choctaw, los jueces otorgarán QOE de -1 a -2 según la gravedad del error.

Si el patinador no desliza en alguna de las direcciones (adelante o atrás) la SSSQ no podrá ser llamada.

Errores donde el QOE DEBE ser el que se presenta	Valores	Errores donde el QOE puede variar	Valores
<b>SECUENCIA DE SKATING SKILLS</b>			
Frenos en la mayoría de la secuencia	-3	Pobre en postura e inclinación	-1 a -3
Fall – (Caída)	-3	Pobre acción de la rodilla	-1 o -2
Serpentina muy corta	-2 o -3	Falta de control y fluidez	-1 o -2
		Pobre en velocidad y aceleración	-1 o -2
		Errores en los cruzados	-1 o -2
		Tropezón	-1
		Errores en giros en dos pies	-1 o -2
<b>FIGURAS</b>			
Caída previa o durante a la ejecución del elemento.	-3	Figura pobre en filos.	-1 a -3
Dos manos sobre la superficie para evitar la caída.	-3	Desplazamiento o velocidad pobre.	-1 a -3
Figuras pobres en posición (Llamadas pero al límite de ejecución).	-2 o -3	Toque de la pierna libre y reanudar la ejecución.	-2
Sit verticalizado en dos pies en salida	-3		
Sit sin verticalización antes del descenso	-2		

Elemento	código	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Figuras	SFig	0,3	0,2	0,1	0,5	0,1	0,2	0,3
Combo figuras	Cofig	0,6	0,4	0,2	1,0	0,2	0,4	0,6
Trompo	Ssp	0,3	0,2	0,1	0,5	0,1	0,2	0,3
Salto de waltz	Sju	0,3	0,2	0,1	0,5	0,1	0,2	0,3
Step sequence	StSq							
No level					0,0			
Base		0,3	0,2	0,1	0,5	0,1	0,2	0,3
Nivel 1		0,6	0,4	0,2	1,0	0,2	0,4	0,6
Skating skill secuencia	SSSq	0,6	0,4	0,2	1,0	0,2	0,4	0,6

## Segunda C

THOREN. Este salto se debe presentar para conectar dos saltos dentro de un combo. Solo en esta eficiencia, si el patinador opta por realizar un combo de **dos saltos** podrá iniciar dicho combo con 1Th. Teniendo en cuenta que no podrá reemplazar el salto no utilizado en el combo como salto suelto, perdiendo así la posibilidad de ocupar las 7 cajas de saltos que están habilitadas.

Trompos. Solo pueden realizar los listados. Todos los upright deben ser de filos diferentes. No se diferencian por posición artística.

## DIVISIONAL B

STEP SEQUENCE. Se utilizarán las características para confirmar el nivel 1 de WS la cantidad y tipo de giros, y features 1 y 2 (inclusive para tots). Durante el 2020 se mantendrá el patrón de línea recta (debe empezar desde posición estacionaria o stop

and go, desde un lado corto de la pista, sobre el eje largo pudiendo avanzar y retrocer marcando curvas en torno al mismo ) y no habrá limitaciones en el tiempo de duración de este elemento. Una vez que el patinador llega al extremo opuesto de la pista el elemento se da por finalizado.

**TIEMPO DE MÚSICA MÁXIMO.** Durante el 2020 el cronómetro se iniciará con el primer movimiento del patinador, desde este momento el tiempo de música no podrá exceder el máximo permitido. Antes del primer movimiento pueden pasar hasta 10 segundos de música.

TOTS en eficiencia segunda y primera no compite en 2020, se analizarán ascensos de casos pertinentes, si los hubiese y la permanencia de otras eficiencias de esta edad para 2021.

**COMBO SPIN.** En los combos de trompos de tres posiciones, si el trompo solicitado (sit o camel) está incluido en la misma pero no confirmado, pero los otros dos trompos sí lo están, se tomarán los dos trompos confirmados.

Aplicará la regla WS de combinaciones de trompos diferentes. Mismo cambio de posición, filo, dirección y pie no podrá repetirse entre los combos. Si esto sucede ambos combos se considerarán iguales.

La regla WS sobre los trompos upright al final del combo no aplicará en esta divisional. Serán llamados si se presentan con posición base, posición artística o posición difícil.

En todas las eficiencias se aplicará el bonus por variación difícil "*more than six revolution*" que está incluida en los bonus correspondientes a las posiciones, entradas y variaciones difíciles permitidas en la eficiencia.

1W. NO se aplicará la regla WS que dice que se aceptará 1W como un intento de axel requerido como obligatorio. Si el patinador intenta el axel y se abre en el aire realizando un salto de vals, al sistema se ingresará NJ o W\* que ocupará una caja en el sistema y el patinador NO recibirá penalización.

### Tercera B

Se permiten dos combinaciones de saltos y ambas podrán o no incluir 1 A.

Los trompos permitidos son únicamente los listados. En el elemento camel interno, el patinador podrá optar por realizarlo en interno adelante o interno atrás pero no ambos.

### Segunda B

MINI. Primer ítem de trompos. Una combinación de máximo tres posiciones. Se permiten todas las posiciones y filos. Debe contener como mínimo un camel. (idem infantil en adelante)

**COMBINACIÓN DE SALTOS.** Donde se llaman primer y último salto, las combinaciones deben ser diferentes. Deben contener saltos diferentes por lo que el primer y/o último salto de las dos combinaciones deben ser diferentes entre sí.

### Primera B

MINI. Se llamarán todos los saltos.

HEEL. Este trompo está permitido a partir de infantil en adelante en cualquiera de los elementos de trompos. Puede presentarse con ambos fillos. (externo adelante y externo atrás).

A excepción de Minis, en esta eficiencia NO se llamarán saltos simples de una vuelta, tampoco en el caso de que se encuentren al principio o final de un combo.

### In line B

COMBINACIONES DE SALTOS. No pueden ser mayor a cuatro (4) saltos

## DIVISIONAL A

COMBO DE TROMPOS. Si la combinación no confirma la posición requerida el combo entero será anulado.

STEP SEQUENCE. Siguen todas las reglas y características WS. (excepto tots)  
Los niveles de FoSq de 1 a 4 deben incluir al menos una feature del grupo 1 o 2 (body movements o choctaws). De lo contrario, se llamará nivel base sin importar la cantidad de giros confirmados.

TROMPOS . Aplicará la regla WS de combinaciones de trompos diferentes. Mismo cambio de posición, filo, dirección y pie no podrá repetirse entre los combos. Si esto sucede ambos combos se considerarán iguales.

La regla WS sobre los trompos upright al final del combo se aplicará en esta divisional. Serán llamados si se presentan con posición artística o posición difícil.

1W. Para eficiencia Nacional NO se aplicará la regla WS que dice que se aceptará 1W como un intento de axel requerido como obligatorio. Si el patinador intenta el axel y se abre en el aire realizando un salto de vals, al sistema se ingresará NJ o W\* que ocupará una caja de elemento salto y el patinador NO recibirá penalización.

TOTS. La secuencia de pasos debe ser nivel 1 de WS, NO LA DE TOTS WS.

## ADULTOS

BÁSICO. Trompos: el mismo trompo (pie, dirección y filo) no puede repetirse más de dos veces en el programa.

ELITE y LEYENDA Trompos: se permite como máximo dos veces el mismo trompo. (posición, pie, dirección, filo). Puede optar por presentar 3 trompos sueltos o dos combos y uno suelto. Los upright de posición base se contarán si son presentados al final del combo.

LEYENDA. Máximo 12 saltos. Todos los saltos serán llamados.

### VESTUARIO

Todos los patinadores que compitan en eficiencia internacional libre, danza, y parejas deben seguir la regla establecida por el reglamento de WS.

Para las eficiencias nacionales podrán mantener las reglas de vestuario tradicionales.

Tener en cuenta que los patinadores no internacionales (promocionales) que participen fuera del país deben regirse por las reglas de vestuario WS.

### INTERRUPCIÓN DE PATINAJE

De interrumpirse el patinaje por **causa injustificada** en las divisionales C y B que tienen reglamentado **tiempo máximo de patinaje**, se otorgará el puntaje obtenido hasta el momento de la interrupción y no se descalificará al patinador. De haber un elemento obligatorio no realizado se realizará el descuento correspondiente. Este tipo de interrupciones afectará directamente en los componentes del programa.

De interrumpirse el patinaje por **causa justificada** en la divisional C, el deportista iniciará el re patinaje desde el principio, los jueces evaluarán desde el punto de interrupción. Desde la divisional B en adelante si el patinaje es interrumpido por causa justificada antes del primer minuto, el deportista iniciará el re patinaje desde el principio, si ha pasado más de un minuto iniciará el re patinaje desde el momento de interrupción.

### CARGA DE DATOS

En los programas máximos el panel técnico y jueces dejarán de ver al patinador una vez que se ha cumplido el tiempo. Si el patinador continúa patinando los elementos realizados fuera del tiempo no serán llamados, ni ingresados al sistema. Si un elemento obligatorio quedase fuera del tiempo máximo, se aplicará el descuento correspondiente.

En la divisional A se aplicará la regla WS.

Eficiencia Elite programa corto y largo se cargará en infantil ambos programas.

### ADAPTACION A INTERFAZ 2019

Mientras que se utilice la interfaz 2019, no habrá lutz no edge. Por lo tanto un lutz que no cumpla sus características será considerado flip. Se anularán los saltos que superen el número máximo permitido.

Las FoSq se ingresarán como level 1 cuando este confirmada LB y como level 2 cuando esté confirmada como L1 y así sucesivamente si fuese necesario.

Se deben quitar manualmente los Time Bonus en todas las categorías nacionales.