



LIBRE

COMITÉ NACIONAL DE PATINAJE ARTÍSTICO
CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE PATÍN

INDICE

COPA ROBERTO RODRIGUEZ	PAG. 3
COPA GONZALEZ MOLINA	PAG. 10
DIVISIONAL B	PAG. 18
DIVISIONAL A	PAG. 25
DIVISIONAL INTERNACIONAL	PAG. 30
MODALIDAD IN LINE	PAG. 30

COPA ROBERTO RODRIGUEZ

ESCUELA FORMATIVA

Tiempo de música máximo 1' 30''

- ✓ Figuras hacia adelante sin combinar (**máximo tres**). Mínimo una (1) **figura sit** obligatoria.
 - ✓ Trompos en dos pies (máximo 2 dos). Mínimo uno (1) obligatorio.
 - ✓ **Secuencia de Skating skill (SSSQ) hacia adelante.** "Deslizamiento en serpentina", iniciada desde una posición clara sobre el eje largo, cruzando el centro de la pista (intersección de ejes) debiendo finalizar sobre el eje largo del lado opuesto al inicio. Este elemento debe ser patinado hacia adelante.
 - ✓ Secuencia de pasos hacia adelante **en línea recta**. No se permiten giros de ningún tipo. Elemento obligatorio.
- Elementos para confirmar el nivel 1 en esta eficiencia:**
- ✓ Cross Roll en filo externo
 - ✓ Cruce por delante
 - ✓ Cruce por detrás
 - ✓ Open Stroke

EFICIENCIA QUINTA

Tiempo de música máximo 1' 30''

- ✓ Una (1) combinación de Figuras hacia adelante, se permiten hasta tres (3) cambios de posición (4 en total). Elemento obligatorio.
 - ✓ Trompos en dos pies (máximo 2 dos). Mínimo uno (1) obligatorio.
 - ✓ **Secuencia de Skating skill (SSSQ) hacia atrás.** "Deslizamiento en serpentina, iniciada desde una posición clara sobre el eje largo, cruzando el centro de la pista (intersección de ejes) debiendo finalizar sobre el eje largo del lado opuesto al inicio. Este elemento debe ser patinado hacia atrás.
 - ✓ **Secuencia de pasos en línea recta.** No se permiten giros en un pie. Elemento obligatorio.
- Elementos para confirmar el nivel 1 en esta eficiencia:**
- ✓ Cruce por delante
 - ✓ Cruce por detrás
 - ✓ **Mohawk**
 - ✓ **Choctaw de adelante hacia atrás.**

EFICIENCIA CUARTA

Tiempo de música **máximo 1' 35''**

- ✓ Una (1) combinación de Figuras **que comience** hacia adelante, se permiten hasta tres (3) cambios de posición (4 en total). **DEBE presentar al menos un (1) cambio de dirección y dos (2) filos diferentes.** Elemento obligatorio.
- ✓ Máximo dos (2) saltos de vals. Mínimo un (1) salto obligatorio.
- ✓ **Máximo dos (2) trompos Upright** (interno adelante o Interno atrás). **Pueden ser iguales o diferentes.**

- ✓ **Secuencia de Skating skill (SSSQ) hacia delante y hacia atrás.** “Deslizamiento en serpentina”, iniciada desde una posición clara sobre el eje largo, cruzando el centro de la pista (intersección de ejes) debiendo finalizar sobre el eje largo del lado opuesto al inicio.

Sólo para eficiencia cuarta: los patinadores podrán demostrar deslizamiento adelante y atrás incluyendo variedad de pasos y giros en dos pies.

- ✓ **Secuencia de pasos en línea recta.** Elemento obligatorio.

Elementos para confirmar el nivel 1 en esta eficiencia:

- ✓ Cruce por delante
- ✓ Giro de tres **con pie izquierdo**
- ✓ Giro de tres **con pie derecho**
- ✓ **Choctaw de adelante hacia atrás**

Secuencia de Pasos Nivel Base (Stb):

- Para que se otorgue el nivel base y nivel 1, la secuencia deberá comenzar de una posición estacionaria o un stop and go, caso contrario se llamará NO LEVEL.
- La secuencia deberá cubrir al menos $\frac{3}{4}$ de la pista.
- Para que el panel técnico llame el nivel los patinadores deberán incluir variedad de pasos/pasos de enlace.

Secuencia de Skating Skill (SSSQ)

- El panel técnico llamará la secuencia como confirmada o no confirmada basado en los requerimientos del elemento.
- La secuencia tendrá un valor base y los jueces otorgarán un QOE acorde a la ejecución.

QOE positivo COPA RR

Los jueces deberán evaluar el QOE basados en la siguiente guía:

- 0 Cuando el patinador logra las características básicas del elemento.
- +1 si el patinador logra 1 – 2 features.
- +2 si el patinador logra 3 – 4 features.
- +3 si el patinador logra 5 – 6 features.

Features

La definición de feature: se refiere a una cualidad única o una parte importante del elemento técnico.

Secuencia de Skating Skills (SSSQ)
<ul style="list-style-type: none"> • Excelente postura y líneas corporales (carriage). • Muy buena inclinación. • Muy buena acción de la rodilla. • Empujes correctos. • Muy buena velocidad y aceleración. • Excelente calidad de filos. • Excelente control, fluidez y cobertura de pista. • En timing y caracterización musical. • Solo para eficiencia cuarta RR: variedad de dirección y sentidos mediante pasos y giros en dos pies.
Figuras
<ul style="list-style-type: none"> • Posición de dificultad en una posición base ejecutada correctamente: (Ejemplo: Posición Sideways para upright – posición sit behind para sits - Camel forward - Camel Biellman, etc.) • Muy buen filo durante la ejecución. • Excelente posición. • Excelente control y proyección de trompo. • Muy buena cobertura de la superficie, velocidad y desplazamiento. • Fluidez, la figura luce sin esfuerzo aparente.
Saltos
<ul style="list-style-type: none"> • Excelente control en todas las fases del salto (preparación, cargamento, despegue, fase de vuelo y aterrizaje). • Muy buena altura y longitud. • Muy buena extensión durante el aterrizaje. • Muy buena fluidez y velocidad horizontal en despegue y aterrizaje. • No mostrar tensión o esfuerzo durante la ejecución del elemento (por ej. el salto luce sin esfuerzo aparente). • Ejecución del elemento con la estructura musical.
Trompos

<ul style="list-style-type: none"> • Buena habilidad en centrar el trompo rápidamente • En timing musical. • Buen control del trompo durante su ejecución (entrada, rotación, salida). • Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. • Número de rotaciones mayor al mínimo requerido. • Ejecución del elemento con la estructura musical. • Variación de dificultad (Ej.: more than six revolutions en trompos en dos pies, o upright).
Secuencia de pasos
<ul style="list-style-type: none"> • Filos profundos y limpios • Limpieza/claridad y precisión. • Buen control e involucramiento del cuerpo completo. Usar el cuerpo significa un claro movimiento de brazos, cabeza, hombros, torso, pierna libre. • Buena energía de ejecución. • Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. • Ejecución del elemento con la estructura musical. • Creatividad y originalidad.

QOE negativo COPA RR

La siguiente tabla muestra en el lado izquierdo los errores para los cuales el QOE DEBE ser el que se lista, y sobre el lado derecho los errores para los cuales los jueces deben disminuir su marca si el error que se describe sucede.

Errores donde el QOE DEBE ser el que se presenta	Valores	Errores donde el QOE puede variar	Valores
Saltos			
Fall – (Caída)	-3	Lento, sin altura, sin desplazamiento, mala posición en el aire	-1 o -2
Aterrizaje en dos pies o en el pie incorrecto	-3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2
Stepping out	-2 o -3	Aterrizaje incorrecto (mala posición/filo incorrecto/en freno)	-1 o -2
Ambas manos sobre el suelo en el aterrizaje	-3	Mano o pierna libre en el suelo en el aterrizaje	-1
Doble tres o medio toe-loop luego del aterrizaje	-2 o -3		
Aterrizaje directo al freno y prolongado	-3		
Trompos			
Dos manos en la superficie para evitar la caída	-3	Malas posiciones. Lento	-1 a -3

Fall - (Caída)	-3	Desplazado / no centralizado	-2 o -3
		Mano o pierna libre sobre el suelo para evitar la caída	-2 o -3
		Pumping	-2
		Pobre control (entrada, rotación, salida, posición).	-2
Secuencia de pasos			
Fall – (Caída)	-3	Tropezón	-1 o -2
		Fuera de música	-1 o -2
		Pobre en velocidad y aceleración	-1
		Pobre en filos	-2
Secuencia de skating skills (SSSQ)			
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	-2
		Tropezón	-1
Figuras			
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 al límite de ejecución).	-2 o -3	Leve toque de la pierna libre y reanudar la ejecución.	-2

Componentes Artísticos

El puntaje de la impresión artística será la suma de dos (2) componentes. Para cada uno de ellos los jueces deberán otorgar un puntaje del 0.25 al 3.00.

- Habilidades de patinaje (skating skills).
- Performance.

Habilidades de patinaje

Incluye la impresión general en todo el programa.

- ✓ Postura (Carriage)
- ✓ Inclinación
- ✓ Acción de la rodilla (amortiguación)
- ✓ Empujes
- ✓ Velocidad y Aceleración

Performance

- ✓ Implicación y Proyección
- ✓ Variedad de velocidad y energía
- ✓ Porte

Rangos de juzgamiento:

Skating Skills

2.00- 3.00: Presencia de potencia, velocidad y aceleración. Cruzados acorde. Postura justa a variable. Variedad de pasos. “SERPENTINA” ejecutada de forma correcta y acorde a la categoría.

1.00 - 2.00: Postura débil. Faltas de inclinaciones. Empujes pobres. Pasos y filos con algunas pérdidas de control.

0.25 - 1.00: Ausencia y falta absoluta de inclinación. Postura muy pobre. Cruzados mal ejecutados. Ausencia total de acción de la rodilla. Fuera de balance. Pasos y filos titubeantes y fuera de balance.

Performance:

2.00 - 3.00: extensiones variables. Acorde a la categoría. Presencia de teatralidad, personalidad e involucramiento. Se observa un programa diseñado en las nociones básicas de Performance.

1.00 - 2.00: habilidades titubeantes. Poca extensión. Poca demostración de personalidad, teatralidad. Involucramiento pobre.

0.25 a 1.00: sin involucramiento. Sin energía, sin extensiones, falta absoluta de personalidad y teatralidad. Sin líneas corporales.

PENALIZACIONES

La deducción de 0.2 será aplicada a la suma del contenido técnico y la impresión artística cada vez que se presenten las siguientes situaciones:

Por el árbitro

Arrodillarse o acostarse sobre el suelo más de una vez o por más del máximo de cinco (5) segundos.	0.2
Tiempo desde el comienzo de la música hasta el primer movimiento mayor a 10 segundos	0.2 puntos
Música con letra inapropiada o indecente en cualquier idioma	0.2 puntos
Violación de vestuario (con la opinión de los jueces)	0.2

Por el Panel Técnico

Elemento obligatorio faltante	0.2
Elemento ilegal	0.2

General

- No se realizarán descuentos por caídas, las mismas serán tomadas en consideración dentro de la evaluación de los jueces en la Performance.
- Las caídas llevarán un QOE obligatorio de -3.
- Elementos en exceso, a excepción de elementos ilegales, no serán penalizados pero serán anulados por el panel técnico.
- El tiempo del programa comenzará a contar desde el inicio de la música.

Free Skating values RR

Elemento	código	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Figuras sueltas	SFig	0,3	0,2	0,1	0,5	0,1	0,2	0,3
Combo de figuras	Cofig	0,6	0,4	0,2	1,0	0,2	0,4	0,6
Trompo suelto	Ssp	0,6	0,4	0,2	0,5	0,2	0,4	0,6
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			
Nivel Base	Stb	0,3	0,2	0,1	0,5	0,1	0,2	0,3
Nivel 1	St1	0,6	0,4	0,2	1,0	0,2	0,4	0,6
Skating skill sequence	SSSQ	0,6	0,4	0,2	1,0	0,2	0,4	0,6

COPA ERNESTO GONZALEZ MOLINA

EFICIENCIA TERCERA

Tiempo de música máximo 1'35''

SALTOS

- ✓ Máximo cuatro (4) saltos sueltos. Se permite Toeloop (1T), Salchow (1S) y Salto de Vals (1W).
A elección del patinador, sólo uno (1) de los saltos puede repetirse dos (2) veces en el programa.
- ✓ Un salto de vals obligatorio.

TROMPOS

- ✓ Máximo dos (2) trompos parados (Upright), se permiten todos los filos.

Los trompos no pueden repetirse entre sí (deben ser diferentes). Con preparación a elección. En caso de optar por entrada de Travelling, el trompo debe centralizarse con el mismo pie que se realizó dicho travelling o sucesión de tres.

SECUENCIA DE PASOS

Secuencia en línea recta.

Pasos y giros requeridos para confirmar el nivel 1:

- ✓ Un giro con pie izquierdo
- ✓ un giro con pie derecho
- ✓ Choctaw horario de adelante hacia atrás
- ✓ Choctaw Anti-horario de adelante hacia atrás

El giro de tres cuenta para otorgar el nivel 1 y pueden ejecutarse giros en un pie de dificultad (dentro de los permitidos): Bucle, bracket, rocker, counter, traveling.

Se permitirá sólo un giro sobre un pie extra, (tres giros serán permitidos en total pero sólo se contabilizará uno sobre el pie izquierdo y uno sobre el pie derecho para otorgar el nivel 1).

EFICIENCIA SEGUNDA

Tiempo de música máximo 2'

SALTOS

- ✓ Máximo siete (7) saltos
- ✓ Máximo cuatro (4) saltos de una (1) vuelta sin combinar. Se permite Toeloop (1T), Salchow (1S), Flip (1F), Lutz (1Lz), Loop (1Lo) y Thoren (1Th).
- ✓ Máximo una (1) combinación de dos (2) a tres (3) saltos simples, que incluya un Thoren.
El Thoren debe presentarse como salto de enlace y no podrá estar al final del combo.

Ningún salto puede repetirse más de dos (2) veces en todo el programa. Si se repite el mismo salto dos (2) veces, uno (1) debe estar en combinación.

TROMPOS

Máximo 4 elementos de trompos, sin repetirse entre sí únicamente a elección de:

- ✓ Un (1) combo spin de uprights (dos (2) posiciones máximo).
- ✓ Un (1) sit interno atrás o externo adelante máximo.
- ✓ Dos (2) trompos upright sueltos máximo.

Todos los trompos upright presentados deben ser diferentes.

Se permite realizar sucesión de tres (travelling) para centrar los trompos. El trompo debe centralizarse con el mismo pie que se realizó dicho travelling o sucesión de tres.

SECUENCIA DE PASOS

- ✓ Secuencia en línea recta.

Pasos y giros requeridos para confirmar el nivel 1:

- ✓ Un giro con pie izquierdo
- ✓ un giro con pie derecho
- ✓ Choctaw horario de adelante hacia atrás
- ✓ Choctaw Anti-horario de adelante hacia atrás

El giro de tres cuenta para otorgar el nivel 1 y pueden ejecutarse giros en un pie de dificultad (dentro de los permitidos): Bucle, bracket, rocker, counter, traveling.

Se permitirá sólo un giro sobre un pie extra, (tres giros serán permitidos en total pero sólo se contabilizará uno sobre el pie izquierdo y uno sobre el pie derecho para otorgar el nivel 1).

EFICIENCIA PRIMERA

Tiempo de música máximo 2´

SALTOS

- ✓ Máximo doce (12) saltos simples de una vuelta, sueltos y/o combinados.
- ✓ Máximo dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de la combinación no puede ser mayor a cinco (5) saltos. Las combinaciones deben ser diferentes. **El Thoren debe presentarse como salto de enlace y no podrá estar al final del combo.**

El mismo salto simple no puede presentarse más de tres (3) veces en el programa, si se presenta dos (2) o tres (3) veces al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.

TROMPOS

Podrán presentarse máximo tres (3) ítems, únicamente a elección de:

- ✓ Un trompo suelto. Puede ser upright o sit.
- ✓ Máximo dos (2) combinaciones de máximo dos (2) posiciones. Las combinaciones deben ser diferentes y obligatoriamente ambas deben contener sit.

Se permite una (1) posición difícil como máximo para cualquier trompo Upright o Sit en todo el programa.

Se permite realizar sucesión de tres (travelling) para centrar los trompos. El trompo debe centralizarse con el mismo pie que se realizó dicho travelling o sucesión de tres.

Aplicará la regla WS, el mismo trompo no podrá repetirse más de dos (2) veces en todo el programa.

SECUENCIA DE PASOS

- ✓ Secuencia en línea recta.

Pasos y giros requeridos para confirmar el nivel 1:

- ✓ Un giro con pie izquierdo
- ✓ un giro con pie derecho
- ✓ Choctaw horario de adelante hacia atrás
- ✓ Choctaw Anti-horario de adelante hacia atrás

El giro de tres cuenta para otorgar el nivel 1 y pueden ejecutarse giros en un pie de dificultad (**dentro de los permitidos**): Bucle, bracket, rocker, counter, traveling.

Se permitirá sólo un giro sobre un pie extra, (tres giros serán permitidos en total pero sólo se contabilizará uno sobre el pie izquierdo y uno sobre el pie derecho para otorgar el nivel 1).

Secuencia de Pasos Nivel Base (Stb)

Para que se otorgue el nivel base y nivel 1, la secuencia deberá comenzar de una posición estacionaria o un stop and go, caso contrario se llamará NO LEVEL.

La secuencia deberá cubrir al menos $\frac{3}{4}$ de la pista.

Para que el panel técnico llame el nivel los patinadores deberán incluir variedad de pasos /pasos de enlace.

Aclaraciones generales

Lutz Jump

Es responsabilidad del panel técnico llamar el salto como Lutz si las características técnicas requeridas son presentadas. El panel, caso contrario llamará "Lutz no edge" y el sistema le dará al elemento 50% de su valor y los jueces lo evaluarán acorde a la guía. El Lutz deberá estar declarado obligatoriamente en la planilla para ser llamado, caso contrario contabilizará como Flip si no se cumplen los requerimientos técnicos del salto.

Saltos

Quedan prohibidas para González Molina incluir las siguientes features positivas de saltos:

- Aterrizajes creativos u originales.
- Despegues inesperados o de dificultad.
- Pasos claros, filos, giros o movimientos de patinaje inesperados justo antes del despegue.
- Posiciones artísticas o de dificultad en el aire.

Trompos

Para todas las eficiencias: **la única variación permitida será “more than six revolutions” y la posición difícil** en donde se especifique por reglamento. La misma variación contará una (1) vez máximo en todo el programa.

QOE positivo COPA GM

Los jueces deberán evaluar el QOE basados en la siguiente guía:

- 0 Cuando el patinador logra las características básicas del elemento.
- +1 si el patinador logra 1 – 2 features.
- +2 si el patinador logra 3 – 4 features.
- +3 si el patinador logra 5 – 6 features.

Features

La definición de feature: se refiere a una cualidad única o una parte importante del elemento técnico.

Saltos
<ul style="list-style-type: none"> • Muy buena altura y longitud. • Muy buena extensión durante el aterrizaje. • Muy buena fluidez y velocidad horizontal en despegue y aterrizaje. • No mostrar tensión o esfuerzo durante la ejecución del elemento (por ej. el salto luce sin esfuerzo aparente). • Ejecución del elemento con la estructura musical. • Excelente control en todas las fases del salto (preparación, cargamento, despegue, fase de vuelo y aterrizaje).
Trompos
<ul style="list-style-type: none"> • Buena habilidad en centrar el trompo rápidamente • Buen control del trompo durante su ejecución (entrada, rotación, salida). • Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. • Variaciones difíciles en la posición (Ej.: más de 6 revoluciones, posición difícil). • Número de rotaciones mayor al mínimo requerido. • Número balanceado de rotaciones en cada posición (combinación de trompos). • Ejecución del elemento con la estructura musical.

Secuencia de pasos

- Filos profundos y limpios
- Limpieza/claridad y precisión.
- Buen control e involucramiento del cuerpo completo. Usar el cuerpo significa un claro movimiento de brazos, cabeza, hombros, torso, pierna libre.
- Buena energía de ejecución.
- Buena velocidad y aceleración durante la ejecución.
- Ejecución del elemento con la estructura musical.
- Creatividad y originalidad.

QOE negativo COPA GM

La siguiente tabla muestra en el lado izquierdo los errores para los cuales el QOE DEBE ser el que se lista, y sobre el lado derecho los errores para los cuales los jueces deben disminuir su marca si el error que se describe sucede.

Errores donde el QOE DEBE ser el que se presenta	Valores	Errores donde el QOE puede variar	Valores
Saltos			
Downgrade (<<<)	-3	Lento, sin altura, sin desplazamiento, mala posición en el aire	-1 o -2
Fall – (Caída)	-3	Underrotated (<)	-1
Aterrizaje en dos pies o en el pie incorrecto	-3	Half rotated (<<)	-2
Stepping out	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2
Ambas manos sobre el suelo en el aterrizaje	-3	Sin fluidez y ritmo entre los saltos de una combinación	-1 o -2
Doble tres o medio toe-loop luego del aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje incorrecto (mala posición/filo incorrecto/en freno)	-1 o -2
Aterrizaje directo al freno y prolongado	-3	Mano o pierna libre en el suelo en el aterrizaje	-1
		Lutz No Edge	-2
Trompos			
Dos manos en la superficie para evitar la caída	-3	Malas posiciones. Lento	-1 a -3
Sit spin con salida en dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida curva, frenos, filos.	-1 a -3
Sit spin sin verticalización antes de descender a la posición (solo spin o primer trompo del combo)	-2	Desplazado / no centralizado	-2 o -3
Fall - (Caída)	-3	Mano o pierna libre sobre el suelo para evitar la caída	-2 o -3

		Pumping	-2
		Traveling malo	-1
		Sit spin con salida en freno	-2
		Cambio de pie con cambio de eje	-2
		Pobre control (entrada, rotación, salida, posición).	-2
Secuencia de pasos			
Fall – (Caída)	-3	Tropezón	-1 o -2
		Fuera de música	-1 o -2
		Pobre en velocidad y aceleración	-1
		Pobre en filis	-2

Componentes Artísticos

El puntaje de la impresión artística será la suma de dos (2) componentes. Para cada uno de ellos los jueces deberán otorgar un puntaje del 0.25 al 3.00.

- Habilidades de patinaje (skating skills).
- Performance.

Habilidades de patinaje

Incluye la impresión general en todo el programa.

- ✓ Postura (Carriage)
- ✓ Inclinación
- ✓ Acción de la rodilla (amortiguación)
- ✓ Empujes
- ✓ Velocidad y Aceleración

Performance

- ✓ Implicación y Proyección
- ✓ Variedad de velocidad y energía
- ✓ Porte

Rangos de juzgamiento:

Skating Skills

<p>2.00- 3.00: Presencia de potencia, velocidad y aceleración. Cruzados acorde. Postura justa a variable. Variedad de pasos y giros.</p>
<p>1.00 - 2.00: Postura débil. Faltas de inclinaciones. Empujes pobres. Pasos y filis con algunas pérdidas de control.</p>
<p>0.25 - 1.00: Ausencia y falta absoluta de inclinación. Postura muy pobre. Cruzados mal ejecutados. Ausencia total de acción de la rodilla. Fuera de balance. Pasos y filis titubeantes y fuera de balance.</p>

Performance

2.00 - 3.00: extensiones variables. Acorde a la categoría. Presencia de teatralidad, personalidad e involucramiento. Se observa un programa diseñado en las nociones básicas de Performance.
1.00 - 2.00: habilidades titubeantes. Poca extensión. Poca demostración de personalidad, teatralidad. Involucramiento pobre.
0.25 a 1.00: sin involucramiento. Sin energía, sin extensiones, falta absoluta de personalidad y teatralidad. Sin líneas corporales.

PENALIZACIONES

La deducción de 0.5 será aplicada a la suma del contenido técnico y la impresión artística cada vez que se presenten las siguientes situaciones:

Por el árbitro

Más de un (1) salto o de más de una (1) rotación en la step sequence.	0.5
Arrodillarse o acostarse sobre el suelo más de una vez o por más del máximo de cinco (5) segundos.	0.5
Tiempo desde el comienzo de la música hasta el primer movimiento mayor a 10 segundos.	0.5 puntos
Música con letra inapropiada o indecente en cualquier idioma .	0.5 puntos
Violación de vestuario (con la opinión de los jueces).	0.5

Por el Panel Técnico

Elemento obligatorio faltante	0.5
Elemento ilegal	0.5

*Los descuentos aparecerán como violación de música.

General

- No se realizarán descuentos por caídas, las mismas serán tomadas en consideración dentro de la evaluación de los jueces en la Performance.
- Las caídas llevarán un QOE obligatorio de -3.
- Elementos en exceso, a excepción de elementos ilegales, no serán penalizados pero serán anulados por el panel técnico.

-
- Para todas las eficiencias GM:
NO aplicará el bonus del 10% para saltos ejecutados en la segunda mitad del programa.'
 - El tiempo del programa comenzará a contar desde el inicio de la música.

CAMPEONATO NACIONAL SUB DIVISIONAL B

EFICIENCIA PROMOCIONAL

Tiempo de música máximo 2´ 10”

SALTOS

Máximo doce (12) saltos simples de una vuelta, sueltos y/o combinados

- ✓ Máximo dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de la combinación no puede ser mayor a cinco (5). Las combinaciones deben ser diferentes.
- ✓ **Máximo un (1) Axel suelto (1A) incluido dentro de los doce (12) saltos permitidos. Elemento obligatorio.**

El mismo salto simple no puede presentarse más de tres (3) veces en el programa, si se presenta dos (2) o tres (3) veces al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.

TROMPOS

Máximo tres (3) ítems, únicamente a elección de:

- ✓ **Un trompo sit suelto.**
- ✓ **Una combinación de trompos de hasta tres (3) posiciones que incluya al menos un sit.**
- ✓ **Una combinación de trompos de hasta dos (2) posiciones que incluya al menos un sit.**

Sólo se permiten posiciones Upright y Sit.

SECUENCIA DE PASOS

- ✓ Secuencia en línea recta. Máximo Nivel 1.

EFICIENCIA TERCERA

Tiempo de música máximo 2´ 10”

SALTOS

Máximo doce (12) saltos simples sueltos y/o combinados.

- ✓ Máximo dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de la combinación no puede ser mayor a cinco (5). Las combinaciones deben ser diferentes.
- ✓ El programa DEBE contener **mínimo** un (1) Axel (1A) que puede ser presentado suelto o en combinación, incluido dentro de los doce (12) saltos permitidos.

Simples y Axel no pueden repetirse más de tres (3) veces en el programa. Si se presenta dos (2) o tres (3) veces un mismo salto al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.

TROMPOS

Máximo tres (3) ítems únicamente, a elección de:

- ✓ Un (1) trompo Camel E.a.
- ✓ Un (1) trompo Camel interno adelante o interno atrás.
- ✓ Una combinación de trompos de hasta tres (3) posiciones que incluya al menos un sit. Sólo se permiten posiciones Upright y Sit.

SECUENCIA DE PASOS

- ✓ Secuencia en línea recta. Máximo Nivel 1.

EFICIENCIA SEGUNDA CATEGORIA MINI

Tiempo de música máximo 2'40"

SALTOS

Máximo doce (12) saltos

- ✓ Se permiten saltos simples sueltos o combinados y dos (2) dobles sueltos del mismo tipo, doble Toeloop (2T) o doble Salchow (2S).
- ✓ Máximo dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de la combinación no puede ser mayor a cinco (5). Las combinaciones deben ser diferentes.

El programa DEBE contener **mínimo** un (1) Axel (1A) que puede ser presentado suelto o en combinación.

El mismo salto doble puede repetirse dos (2) veces en todo el programa como máximo.

Simples y Axel no pueden repetirse más de tres (3) veces en el programa. Si se presenta dos (2) o tres (3) veces un mismo salto al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.

El panel técnico llamará todos los saltos.

TROMPOS

Máximo tres (3) ítems de trompos, únicamente a elección de:

- ✓ Una (1) combinación de tres (3) posiciones. **Debe contener obligatoriamente un Camel.**
- ✓ Una (1) combinación de dos (2) posiciones, deben ser un Camel y un Sit. Se permiten todos los filos.
- ✓ Un (1) Camel suelto en cualquier filo hacia atrás.

SECUENCIA DE PASOS

- ✓ Secuencia en línea recta. Máximo Nivel 1.

EFICIENCIA SEGUNDA INFANTIL EN ADELANTE

Tiempo de música máximo 2'40''

SALTOS

Se permite un máximo de doce (12) saltos en el programa incluidos los saltos de enlace.

Contarán sólo ocho (8) saltos en el sistema.

- ✓ Máximo dos (2) saltos simples sueltos, incluido el Axel.
- ✓ Máximo dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de la combinación no puede ser mayor a cuatro (4). (Se ingresará al sistema el primer y último salto del combo). Las combinaciones deben ser diferentes.
- ✓ El programa DEBE contener mínimo un (1) Axel (1A) que puede ser presentado suelto o en combinación.
- ✓ Se permiten dos (2) saltos dobles sueltos, doble Toeloop (2T) y doble Salchow (2S). Los dobles presentados deben ser diferentes.

Simples y Axel no pueden repetirse más de tres (3) veces en el programa. Si se presenta dos (2) o tres (3) veces un mismo salto al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.

TROMPOS

Máximo tres (3) ítems de trompos, únicamente a elección de:

- ✓ Una (1) combinación de máximo tres (3) posiciones. Se permiten todas las posiciones y filos. Debe contener mínimo un Camel.
- ✓ Una (1) combinación con dos (2) posiciones, deben ser un Camel (paloma) y un Sit (agachado). Se permiten todos los filos.
- ✓ Un (1) Camel suelto en cualquier filo hacia atrás.

SECUENCIA DE PASOS

- ✓ Secuencia en línea recta. Máximo Nivel 1.

EFICIENCIA PRIMERA CATEGORIA MINI

Tiempo de música máximo 2´40’’

SALTOS

Se permite un máximo de doce (12) saltos en el programa incluidos los saltos de enlace.

Contarán sólo ocho (8) saltos en el sistema.

- ✓ Máximo dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de la combinación no puede ser mayor a cuatro (4). (Se ingresará al sistema los dobles, primer y último salto del combo). Las combinaciones deben ser diferentes.
- ✓ Se permiten sólo dos (2) saltos dobles que deberán ser diferentes, doble Toe Loop y doble Salchow (2T y 2S). Estos podrán presentarse en combinación sólo con saltos simples o podrán estar sueltos. Se permite combinar el doble con el Axel.
- ✓ Máximo dos (2) saltos simples sueltos, incluido el Axel.
- ✓ El programa DEBE contener mínimo un (1) Axel que puede ser presentado suelto o combinado.

Simple y Axel no pueden repetirse más de tres (3) veces en el programa. Si se presenta dos (2) o tres (3) veces un mismo salto al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.

TROMPOS

Máximo tres (3) ítems, únicamente a elección de:

- ✓ Una (1) combinación con máximo tres (3) posiciones. Se permiten todas las posiciones y filos. Debe contener mínimo un Camel.
- ✓ Una (1) combinación de dos (2) o tres (3) posiciones que debe incluir un (1) Sit.
- ✓ Un (1) Camel (paloma) suelto a elección.

SECUENCIA DE PASOS

- ✓ Secuencia en línea recta. Máximo Nivel 1.

EFICIENCIA PRIMERA INFANTIL EN ADELANTE

Tiempo de música máximo 3´10’’

SALTOS

Se permite un total de 12 saltos en el programa incluidos los saltos de enlace.

Se permiten todos los dobles, No doble Axel (2A).

Se ingresaran 8 saltos en el sistema (Sólo Axel y dobles).

- ✓ **Máximo 4 saltos sueltos (puede ser Axel o dobles).**
- ✓ Una (1) combinación de dos (2) a cinco (5) saltos que puede incluir un (1) salto doble.
- ✓ Una combinación de dos (2) a cinco (5) saltos que puede incluir dos (2) dobles. Saltos permitidos Toeloop (2T) y Salchow (2S).

Ningún salto doble puede ser presentado más de dos (2) veces en todo el programa, si lo presenta, uno de ellos DEBE ser combinado.

Es obligatorio presentar como mínimo un (1) salto DOBLE tipo loop.

El programa DEBE contener **mínimo** un (1) Axel (1A) que puede ser presentado suelto o combinado.

TROMPOS

Máximo tres (3) ítems de trompos, que se detallan a continuación:

- ✓ Una (1) combinación máximo 3 posiciones. Se permiten todas las posiciones y filos. Al menos debe contener un Camel. Trompo heel está permitido.
- ✓ Una (1) combinación de dos (2) o tres (3) posiciones que DEBE incluir un (1) Sit (agachado).
- ✓ Un (1) Camel (paloma) suelto a elección.

SECUENCIA DE PASOS

- ✓ Secuencia en línea recta. Máximo Nivel 1.

Step Sequence Sub Divisional B

Features para Level Base (nivel base):

Para que se otorgue el nivel base y nivel 1, la secuencia deberá comenzar de una posición estacionaria o un stop and go, caso contrario se llamará NO LEVEL.

La secuencia deberá cubrir al menos $\frac{3}{4}$ de la pista.

Para que el panel técnico llame el nivel los patinadores deberán incluir variedad de pasos /pasos de enlace.

Secuencia de Nivel 1:

Deberá cumplir con el nivel base y deberá contener cuatro (4) giros. Debe incluir una (1) feature (elegida de entre las features 1 y 2 únicamente).

1. **Body movements:** tres (3) body movements diferentes serán requeridos.
2. **Choctaws:** los patinadores deben adicionar dos (2) Choctaws, uno horario y otro anti horario. Sólo los choctaws de adelante hacia atrás serán considerados.

Para la feature número 1: los movimientos realizados al comienzo o al final de la secuencia mientras el patinador no está patinando no serán contabilizados.

Se permite realizar un giro extra sobre un pie, cinco (5) giros en total. El giro de tres NO será considerado para otorgar el nivel 1.

- Giros para otorgar el nivel 1: traveling, rocker, counter, bucle, bracket.
- Ninguno de los tipos de giros puede ser contabilizado más de dos (2) veces.

Salto:

Según los requerimientos de la categoría, aplicará la regla Rollart de llamar el primer y último salto dentro de un combo al igual que el salto de mayor valor.

Si un salto doble se transforma en un salto simple por una falla en el programa, si es de calidad, será llamado como tal.

Para todas las eficiencias: El salto Thoren debe presentarse como salto de enlace y no podrá estar al final de un Combo.

Lutz Jump

Es responsabilidad del panel técnico llamar el salto como Lutz si las características técnicas requeridas son presentadas. El panel caso contrario llamará "Lutz no edge" y el sistema le dará al elemento 50% de su valor y los jueces lo evaluarán acorde a la guía. El Lutz deberá estar declarado obligatoriamente en la planilla para ser llamado, caso contrario contabilizará como Flip si no se cumplen los requerimientos técnicos del salto.

Trompos

Para toda la sub divisional B: se permite un máximo de tres (3) variaciones difíciles (incluidas las posiciones). La misma variación contará máximo una (1) vez en todo el programa. Para más detalles referirse al documento World Skate Free Skating 2020 (4.2)

Para toda la divisional B: los trompos Camel sueltos serán confirmados por el panel con dos (2) vueltas en la posición y filo correcto.

QOE positivo y Negativo

Referirse al listado internacional World Skate Free Skating 2020 (5.1 – 5.2)

COMPONENTES ARTÍSTICOS

El puntaje de la impresión artística será la suma de cuatro (4) componentes. Para cada uno de ellos los jueces deberán otorgar un puntaje del 0.25 al 5.00.

- Habilidades de patinaje (skating skills).
- Transiciones (transitions).
- Performance.
- Coreografía/Composición (choreography/composition).

Referirse para más detalles, al documento internacional World Skate “Impresión Artística 2020”.

PENALIZACIONES

La deducción de un punto (1.0) (al menos que se especifique lo contrario) será aplicada a la suma del contenido técnico y la impresión artística cada vez que se presenten las siguientes situaciones:

Por el árbitro

Más de un (1) salto o de más de una (1) rotación en la step sequence.	1.0 punto
Arrodillarse o acostarse sobre el suelo más de una vez o por más del máximo de cinco (5) segundos.	1.0 punto
Posición obligatoria en un elemento de trompo no intentada	1.0 punto
Violación de vestuario (con la opinión de los jueces)	1.0 punto
Tiempo desde el comienzo de la música hasta el primer movimiento mayor a 10 segundos	0.5 puntos
Música con letra inapropiada o indecente en cualquier idioma	1.0 punto
Falls – Caídas (cada una)	0.5 puntos *

*Las caídas podrán aparecer en el sistema como violación de vestuario.

Por el Panel Técnico

Elemento obligatorio faltante	1.0 punto
Elemento ilegal	1.0 punto

General

- Las caídas llevarán un QOE obligatorio de -3.
- Elementos en exceso, a excepción de elementos ilegales, no serán penalizados pero serán anulados por el panel técnico.
- **El tiempo comenzará a contar con el primer movimiento del patinador.**

CAMPEONATO NACIONAL SUB DIVISIONAL A

EFICIENCIA NACIONAL CATEGORIA TOTS/PREMINI

Tiempo de música 2'30'' minutos +/- 10 segundos

SALTOS

- ✓ Máximo doce (12) saltos simples, sueltos o combinados.
- ✓ El programa DEBE contener mínimo un (1) AXEL (1A) que puede ser presentado suelto o combinado.
- ✓ Se permite dos (2) saltos dobles sueltos diferentes, doble Toeloop (2T) y/o doble Salchow (2S).

Simple y Axel no pueden repetirse más de tres (3) veces en el programa. Si se presenta dos (2) o tres (3) veces un mismo salto al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.

El panel técnico llamará todos los saltos

TROMPOS

Máximo dos (2) ítems de trompos están permitidos. Uno debe ser una combinación de máximo tres (3) posiciones que contenga al menos un sit. (broken, heel, invertido, no están permitidos. Los trompos deben ser diferentes.

SECUENCIA DE PASOS

- ✓ Obligatorio: Secuencia de pasos máximo Nivel 1. Duración máxima 30''

EFICIENCIA NACIONAL CATEGORIA MINI INFANTIL

Tiempo de música 2'45'' minutos +/- 10 segundos

SALTOS

- ✓ Un máximo de doce (12) saltos. Dentro de los doce saltos se permite AXEL (1A), doble Toe loop (2T) y doble Salchow (2S)
- ✓ Máximo dos (2) combinaciones son permitidas. El número de Saltos dentro de la combinación NO pueden ser más de cinco (5).
- ✓ Es OBLIGATORIO presentar un AXEL (1A) que puede también ser presentado en una combinación.
- ✓ En el programa DEBE haber al menos un elemento Toe loop (simple o doble)

Axel y dobles No pueden ser presentados más de dos (2) veces en todo el programa. Si se presenta por segunda vez, uno (1) DEBE ser en combinación.

El mismo salto de una rotación NO puede ser presentado más de tres (3) veces.

El panel técnico llamará todos los saltos.

TROMPOS

Máximo dos (2) ítems de trompos están permitidos. Uno debe ser una combinación de máximo tres (3) posiciones que contenga al menos un sit. (broken, heel, invertido, no están permitidos. Los trompos deben ser diferentes.

SECUENCIA DE PASOS

Obligatorio: Una secuencia de pasos máximo nivel 2. Duración máxima 30"

EFICIENCIA NACIONAL CATEGORIA INFANTIL, CADETE, JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR

Tiempo de música 3'15" minutos +/- 10 segundos.

SALTOS

- ✓ Máximo saltos de dos vueltas (no doble Axel, ni triples)
- ✓ Un máximo de Diez (10) saltos serán permitidos (excluyendo los de conexión)
- ✓ Se puede realizar un máximo dos (2) combinaciones (de 2 a 5 saltos).
- ✓ El panel técnico llamará solo Axel y saltos dobles
- ✓ En el programa DEBE haber al menos un elemento TOELOOP doble (2T), ejecutado suelto o en combinación.
- ✓ En el programa DEBE haber al menos un elemento Axel simple, suelto o en combinación.

El mismo salto (Axel y dobles) NO puede ser presentado más de dos (2) veces en el programa, si esto sucede, uno de ellos DEBE ser presentado en combinación.

TROMPOS

Mínimo dos (2) y Máximo tres (3) ítems de trompos podrán ser presentados. Uno de ellos debe ser una combinación (máximo 4 posiciones) y debe incluir un sit, y uno debe ser un trompo solo. Las combinaciones de trompos deberán ser diferentes entre si y de máximo 4 posiciones.

El mismo tipo de trompo NO puede ejecutarse más de dos (2) veces en todo el programa (por ejemplo: máximo dos (2) invertidos, máximo dos (2) Heel adelante, etc. Broken está permitido solo para categoría junior y senior.

SECUENCIA DE PASOS

Elemento obligatorio: Una secuencia de pasos máximo nivel 2. Duración máxima 30"

EFICIENCIA ELITE CATEGORIA CADETE, JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR

PROGRAMA CORTO OBLIGATORIO

Tiempo de música programa corto 2'30" minutos +/- 5 segundos.

- ✓ **Un AXEL simple o doble.**
- ✓ Un (1) salto individual, simple o doble (no puede ser Axel)
- ✓ Combinación de saltos de dos (2) a cuatro (4) saltos, incluidos los saltos de conexión (de una rotación), para calcular el valor de la combinación no se tendrán en cuenta los saltos de conexión.
- ✓ Un (1) trompo solo.
- ✓ Una (1) combinación de trompos, de dos o tres posiciones, con o sin cambio de pie. Debe incluir un Sit spin, en cualquier posición. **No está permitido Broken para la categoría cadete y juvenil.**
- ✓ **Una secuencia de pasos de máximo 30 segundos. Máximo nivel 3.**

PROGRAMA LARGO

Tiempo de música 3´30´´ minutos +/-10 segundos.

SALTOS

- ✓ Un máximo de ocho (8) saltos para mujeres y nueve (9) para hombres excluyendo los saltos de conexión de una (1) rotación en la combinación.
- ✓ Máximo tres (3) combinaciones de saltos El número de saltos dentro de la combinación no puede ser más de cinco (5) incluidos los saltos de conexión.
- ✓ Máximo dos (2) saltos triples (Toeloop y/o Salchow), pueden ser presentados sueltos o uno suelto y el otro combinado.
- ✓ **Es obligatorio realizar un elemento Axel y para junior y senior es obligatorio que este sea DOBLE, también puede ser presentado en combinación.**

El valor técnico será asignado solo a dobles y triples.

Axel, dobles y triples no pueden ser presentados más de dos (2) veces en el programa entero. Si se presentan por segunda vez uno debe ser en combinación.

TROMPOS

Mínimo dos (2) y Máximo tres (3) elementos de trompos pueden ser presentados, uno DEBE ser una combinación de trompos (máximo 5 posiciones) y DEBE incluir un Sit Spin. **Un elemento debe ser un trompo solo. Las combinaciones de trompos (máximo 5 posiciones) deben ser diferentes entre si.** El mismo tipo de trompo no puede ejecutarse más de dos veces en el programa entero. Broken solo esta permitido para junior y senior.

SECUENCIA DE PASOS

Obligatorio: Una secuencia de pasos de máximo 30 segundos. Máximo nivel 3.

UNA SECUENCIA COREOGRÁFICA

Step Sequence Sub Divisional A - Elite

En la planilla de declaración de elementos, es obligatorio escribir el tiempo de inicio de la secuencia de pasos. El patrón es libre. Para sus características remitirse a WS regla 4.3.

Saltos:

Nacional Pre Mini – Mini Infantil:
El panel técnico llamará todos los saltos.

Nacional Infantil en adelante:
EL panel sólo llamará Axel (1 A) y saltos dobles, el resto serán considerados saltos de enlace o no jumps.

Elite se registrá por las reglas de llamados WS 2020.

Lutz Jump

Es responsabilidad del panel técnico llamar el salto como Lutz si las características técnicas requeridas son presentadas. El panel caso contrario llamará "Lutz no edge" y el sistema le dará al elemento 50% de su valor y los jueces lo evaluarán acorde a la guía. El Lutz deberá estar declarado obligatoriamente en la planilla para ser llamado, caso contrario contabilizará como Flip si no se cumplen los requerimientos técnicos del salto.

Programa corto

Para la eficiencia elite, en el programa corto el mismo salto solo puede ser presentado una (1) sola vez, con excepción de un salto que el patinador puede optar presentarlo dos (2) veces. Cuando el salto es presentado dos veces, al menos uno debe ser presentado en combinación.

Trompos

Para toda la sub divisional A y Elite: se permiten todas las variaciones difíciles (incluidas las posiciones). La misma variación contará máximo una (1) vez en todo el programa.
Para más detalles referirse al documento World Skate Free Skating 2020 (4.2)

QOE positivo y Negativo

Referirse al listado internacional World Skate Free Skating (5.1 – 5.2)

COMPONENTES ARTÍSTICOS

El puntaje de la impresión artística será la suma de cuatro (4) componentes. Para cada uno de ellos los jueces deberán otorgar un puntaje del 0.25 al 7.00.

- Habilidades de patinaje (skating skills).
- Transiciones (transitions).
- Performance.
- Coreografía/Composición (choreography/composition).

Referirse para más detalles, al documento internacional World Skate “Impresión Artística 2020”.

PENALIZACIONES

La deducción de un punto (1.0) (al menos que se especifique lo contrario) será aplicada a la suma del contenido técnico y la impresión artística cada vez que se presenten las siguientes situaciones:

Por el árbitro

Más de un (1) salto o de más de una (1) rotación en la step sequence.	1.0 punto
Arodillarse o acostarse sobre el suelo más de una vez o por más del máximo de cinco (5) segundos.	1.0 punto
Posición obligatoria en un elemento de trompo no intentada	1.0 punto
Violación de vestuario (con la opinión de los jueces)	1.0 punto
Tiempo de programa menor al mínimo	1.0 punto
Tiempo desde el comienzo de la música hasta el primer movimiento mayor a 10 segundos	0.5 puntos
Música con letra inapropiada o indecente en cualquier idioma	1.0 punto
Falls – Caídas (cada una)	1.0 punto

Por el Panel Técnico

Elemento obligatorio faltante	1.0 punto
Elemento ilegal	1.0 punto

General

- Las caídas llevarán un QOE obligatorio de -3.
- Elementos en exceso, a excepción de elementos ilegales, no serán penalizados pero serán anulados por el panel técnico.

- El tiempo comenzará a contar con el primer movimiento del patinador.

CAMPEONATO NACIONAL INTERNACIONAL

SE REGIRA POR LAS REGLAS WS 2020

CAMPEONATO NACIONAL MODALIDAD IN LINE

Divisional C: Eficiencia: **Preliminar:** Pre-Mini, Mini, Infantil, Cadete, Juvenil, Junior y senior.

Divisional B: Eficiencia: **Intermedio:** Pre-Mini, Mini, Infantil, Cadete, Juvenil, Junior y senior.

Divisional A: Eficiencia: **Avanzado:** Mini, Infantil, Cadete, Juvenil, Junior y senior.

Internacional WS tots, mini, infantil, cadete, juvenil, junior y senior.

MODALIDAD IN-LINE- DIVISIONAL C

EFICIENCIA PRELIMINAR TODAS LAS EDADES

Tiempo de Música: 2:00 minutos. +/- 5 segundos

SALTOS

- ✓ **Máximo 4 elementos en todo el programa**
- ✓ Están permitidos todos los saltos simples excluyendo el Axel.
- ✓ Máximo 3 saltos de 1 rotación sin combinar. Se permite Toe loop (1T), Salchow (1S), Flip (1F), Lutz (1Lz), Loop (1L) y Thoren (1Th).
- ✓ Máximo 1 combinación de saltos (En la combinación el mínimo de saltos es de (2) y el máximo es de (3) saltos simples de una vuelta.

El salto de vals se puede incluir dentro de los cuatro (4) saltos permitidos (solo Jump). Saltos extras no serán penalizados, pero no contarán en la suma total del programa.

Si se repite el mismo salto dos (2) veces, uno (1) debe estar en combinación.

TROMPOS:

Tres elementos son permitidos de los siguientes:

- ✓ Un combo spin de up rights (máximo 2 posiciones)
- ✓ Un sit máximo
- ✓ Un trompo up right

SECUENCIA DE PASOS

- ✓ Secuencia en línea recta. OBLIGATORIO

Pasos y giros requeridos para confirmar el nivel 1:

- ✓ Un giro con pie izquierdo
- ✓ un giro con pie derecho
- ✓ Choctaw horario de adelante hacia atrás
- ✓ Choctaw Anti-horario de adelante hacia atrás

El giro de tres cuenta para otorgar el nivel 1 y pueden ejecutarse giros en un pie de dificultad (dentro de los permitidos): Bucle, bracket, rocker, counter, traveling.

Se permitirá sólo un giro sobre un pie extra, (tres giros serán permitidos en total pero sólo se contabilizará uno sobre el pie izquierdo y uno sobre el pie derecho para otorgar el nivel 1).

SECUENCIA COREOGRAFICA (CHSQ)

Una secuencia coreográfica debe utilizar completamente la superficie de la pista por un mínimo de 15 segundos. NO SIGUE UN PATRON pero Este elemento debe cumplir los siguientes requisitos:

1. Debe comenzar desde una posición estacionaria o un stop and go.
2. Al menos un elemento de equilibrio, realizado sobre un solo pie, por ejemplo un camel. . La posición debe estar en una curva y debe mantenerse elevada durante al menos 3 segundos o 10 metros de longitud. Se permiten cambios de posición.
3. Un elemento de demostración de balance, realizado sobre ambos pies, por ejemplo spread eagle. La posición debe estar en una curva y debe mantenerse elevada durante al menos 3 segundos o 10 metros de longitud. Se permiten cambios de posición.
4. Al menos un salto creativo: (máximo una rotación y no debe ser de los reconocidos).

Este elemento se llama ChSq 1 V (si es una secuencia coreográfica confirmado) o ChSq0 (si no está confirmado). Su valor de base es 2.0

MODALIDAD IN-LINE- DIVISIONAL B

EFICIENCIA INTERMEDIO TODAS LAS EDADES

Tiempo de Música: 2:30 minutos. +/-10" segundos

SALTOS

Máximo cuatro elementos de saltos en todo el programa.

- ✓ Máximo dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de la combinación no puede ser mayor a cuatro (5). Las combinaciones deben ser diferentes.
- ✓ El programa DEBE contener mínimo un (1) Axel que puede ser presentado suelto o en combinación.
- ✓ Se permiten dos (2) saltos dobles sueltos, doble Toeloop (2T) y doble Salchow (2S). Los dobles presentados deben ser diferentes.

- ✓ Simples y Axel no pueden repetirse más de tres (3) veces en el programa. Si se presenta dos (2) o tres (3) veces un mismo salto al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.

El panel técnico llamará todos los saltos.

TROMPOS

Máximo tres (3) ítems de trompos, únicamente a elección de:

- ✓ Una (1) combinación de máximo tres (3) posiciones. Se permiten todas las posiciones y filos. Debe contener mínimo un Camel.
- ✓ Una (1) combinación con dos (2) posiciones, deben ser un Camel (paloma) y un Sit (agachado). Se permiten todos los filos.
- ✓ Un trompo solo.

SECUENCIA DE PASOS

Secuencia en línea recta. Máximo Nivel 1. OBLIGATORIO

SECUENCIA COREOGRAFICA (CHSQ)

Una secuencia coreográfica debe utilizar completamente la superficie de la pista por un mínimo de 15 segundos. NO SIGUE UN PATRON pero Este elemento debe cumplir los siguientes requisitos:

1. Debe comenzar desde una posición estacionaria o un stop and go.
2. Al menos un elemento de equilibrio, realizado sobre un solo pie, por ejemplo un camel. . La posición debe estar en una curva y debe mantenerse elevada durante al menos 3 segundos o 10 metros de longitud. Se permiten cambios de posición.
3. Un elemento de demostración de balance, realizado sobre ambos pies, por ejemplo spread eagle. La posición debe estar en una curva y debe mantenerse elevada durante al menos 3 segundos o 10 metros de longitud. Se permiten cambios de posición.
4. Al menos un salto creativo: (máximo una rotación y no debe ser de los reconocidos).

Este elemento se llama ChSq 1 V (si es una secuencia coreográfica confirmado) o ChSq0 (si no está confirmado). Su valor de base es 2.0

MODALIDAD IN-LINE- DIVISIONAL A

EFICIENCIA AVANZADO TODAS LAS EDADES

Tiempo de Música: 3´minutos. +/-10" segundos.

SALTOS

- ✓ **Máximo 5 elementos de saltos en todo el programa**
- ✓ Se permiten todos los simples y dobles, No doble axel.

- ✓ Máximo dos combinaciones de saltos, una de 2 a 5 saltos y una de 2 a 3 saltos.
- ✓ Obligatorio un axel suelto o en combinación.

Ningún salto (axel y dobles) pueden ser presentados más de dos (2) veces en todo el programa, si lo presenta, uno de ellos DEBE ser combinado.

TROMPOS:

Máximo 3 elementos, de los siguientes:

- ✓ Una (1) combinación máximo 3 posiciones. Se permiten todas las posiciones y filos. Al menos debe contener un Camel. Trompo heel está permitido.
- ✓ Una (1) combinación de dos (2) o tres (3) posiciones que DEBE incluir un (1) Sit (agachado).
- ✓ Un (1) Camel (paloma) suelto a elección.

SECUENCIA DE PASOS

Obligatorio: Una secuencia de pasos máximo nivel 2. Duración máxima 30”

UNA SECUENCIA DE PASOS COREOGRAFIADA (CHSQ)

Una secuencia coreográfica debe utilizar completamente la superficie de la pista por un mínimo de 15 segundos. NO SIGUE UN PATRON pero Este elemento debe cumplir los siguientes requisitos:

1. Debe comenzar desde una posición estacionaria o un stop and go.
2. Al menos un elemento de equilibrio, realizado sobre un solo pie, por ejemplo un camel. . La posición debe estar en una curva y debe mantenerse elevada durante al menos 3 segundos o 10 metros de longitud. Se permiten cambios de posición.
3. Un elemento de demostracion de balance, realizado sobre ambos pies, por ejemplo spread eagle. La posición debe estar en una curva y debe mantenerse elevada durante al menos 3 segundos o 10 metros de longitud. Se permiten cambios de posición.
4. Al menos un salto creativo: (máximo una rotación y no debe ser de los reconocidos).

Este elemento se llama ChSq 1 V (si es una secuencia coreográfica confirmado) o ChSq0 (si no está confirmado). Su valor de base es 2.0

MODALIDAD IN-LINE- DIVISIONAL INTERNACIONAL

SE REGISTRÁ POR REGLAS WS 2020.