

**REGLAS PARA
COMPETENCIAS DE PATINAJE ARTISTICO
PRECISIÓN 2020**
Por World Skate Artistic Technical Commission

TRADUCCIÓN NO OFICIAL

**EN CASO DE INTERPRETACIÓN DEL CONTENIDO, PREVALECE LA VERSIÓN EN
INGLÉS**

1 PRECISIÓN

1.1 General

Un grupo de precisión es un grupo de 16 patinadores (mujeres y/o varones) con un máximo de cuatro (4) suplentes.

1.2 Música

Programa de **Senior Precisión**: 4:30 minutos +/- 10 segundos.

Programa de **Junior Precisión**: 4:00 minutos +/- 10 segundos.

Se requieren al menos tres (3) variaciones bien definidas de música y tempo. La música vocalizada está permitida.

1.3 Vestuario

La vestimenta de los competidores debe ser modesta, digna y apropiada para la competencia atlética, no de diseño llamativo o teatral. El vestuario puede, sin embargo, reflejar el carácter de la música elegida. Los trajes no deben dar un efecto de desnudez excesiva inapropiada para la disciplina. Accesorios, plumas y piedras adheridas a la cara no están permitidos. No pueden usarse accesorios portátiles ni de mano. Los cambios de vestuario durante el programa pertenecen solo a competencias de show y, por lo tanto, no están permitidos. El vestuario que no cumpla con estas pautas será penalizado con una deducción.

1.4 Calentamiento competitivo

Cada equipo tendrá permitido 30 segundos para posicionarse antes del comienzo de su actuación. Una vez que el equipo está listo, el capitán del equipo debe levantar su mano para avisar al locutor. Una entrada mayor a 30 segundos será penalizada (ver deducciones).

2 CONTENIDO TÉCNICO

2.1 Contenido del Programa

Un programa de **Precisión Senior** DEBE incluir los siguientes **nueve (9)** elementos técnicos:

1. Un (1) elemento **Lineal - Línea O Bloque (Line OR Block)**.
2. Un (1) elemento **Traveling - Círculo O Rueda (Circle OR Wheel)**.
3. Un (1) elemento **Rotacional - Círculo O Rueda (Circle OR Wheel)**.
4. Un (1) elemento **Pivoting - Línea O Bloque (Line OR Block)**.
5. Un (1) elemento **Intersección** (con feature adicional punto de intersección obligatoria)
6. Un (1) elemento **Intersección** (creativa) de forma diferente al elemento núm. 5.
7. Un (1) elemento **No hold** (con feature adicional step sequence obligatoria).
8. Un (1) elemento **Move** (con feature adicional free skating move obligatoria).
9. Un (1) elemento **Creativo - Elevación**.

Un programa de **Precisión Junior** DEBE incluir los siguientes **ocho (8)** elementos técnicos:

1. Un (1) elemento **Lineal - Línea O Bloque (Line OR Block)**.
2. Un (1) elemento **Traveling - Círculo O Rueda (Circle OR Wheel)**.
3. Un (1) elemento **Rotacional - Círculo O Rueda (Circle OR Wheel)**.
4. Un (1) elemento **Pivoting - Línea O Bloque**.
5. Un (1) elemento **Intersección** (con feature adicional punto de intersección obligatoria)
6. Un (1) elemento **Intersección** (creativa) de forma diferente al elemento núm. 5.
7. Un (1) elemento **No hold** (con feature adicional step sequence obligatoria).
8. Un (1) elemento **Combinado**.

La forma del elemento requerido (si es opcional) será comunicada por WORLD SKATE ARTISTIC TECHNICAL COMMISSION cada año. Los grupos de precisión deben presentar el orden de los elementos del programa, de lo contrario, el primer elemento presentado será considerado como el requerido.

2.2 General

- Los elementos que no cumplan los requerimientos básicos, que no sea debido a razones como caída, lesión o interrupción, no tendrán NINGÚN VALOR (NO VALUE).
- Los elementos pueden ser realizados usando features que serán contadas una sola vez por elemento.
- Las features deben ser ejecutadas al mismo tiempo por todos los patinadores para ser CONTADAS, a menos que se defina de otra manera en la feature del elemento.
- Los elementos pueden ser patinados en cualquier orden.
- Los elementos pueden ser repetidos.
- Se pueden realizar elementos adicionales.
- Cualquier tipo de agarres o combinación de agarres pueden ser usados. Sin embargo, deben mostrarse al menos tres (3) agarres diferentes.
- Se aplicarán las siguientes limitaciones:
 - No se permiten saltos que excedan (1) rotación.
 - No se permiten trompos que excedan tres (3) revoluciones.
 - No se permiten elevaciones excepto durante el Elemento Creativo.
 - No se permiten las posiciones estacionarias.
 - No está permitido incluir movimientos acrobáticos (backflip, cartwheel, handstand, roll, vault o cualquier acción de salto mortal) en Precisión Junior. Sin embargo, se permiten movimientos acrobáticos en Precisión Senior solo una vez (fuera del elemento creativo). Los movimientos deben ser mostrados por una pareja o grupo y no por patinadores individuales.
 - Arrodillarse o recostarse en el suelo está permitido un máximo de dos (2) veces en todo el programa y por un máximo de cinco (5) segundos.

2.3 Pasos y Giros

Diferentes giros/pasos: es un término que incluye cada uno de los giros y pasos listados en sus cuatro (4) diferentes métodos de ejecución.

Diferentes tipos de giros/pasos: es un término que incluye cada uno de los giros y pasos listados.

Giros difíciles: rocker, counter, bracket, loop (bucle) y travelling (ver definición abajo).

Giros/pasos listados: giro de tres, mohawk, choctaw, bracket, counter, rocker, loop, travelling.

Cambio de dirección con cambio de pie: mohawks, choctaws, mohawks invertidos, choctaws invertidos.

Pasos de conexión: todas las dificultades técnicas que son ejecutadas manteniendo la misma dirección tales como, pasos en freno, chassé, cross chassé, cambio de filo, cross rolls, paso cortado, cruces, runs, etc.

Nota: saltos de media rotación, o saltos de una rotación en 1 o 2 pies no son considerados como giro o paso.

Travelling: un giro rápido de al menos una rotación en total en el mismo pie de patinaje en una acción continua sin cambiar el ritmo de los giros de tres. No se permite la acción de la rodilla durante los giros. El pie libre puede estar en cualquier posición.

2.4 Agarres (Holds)

Diferentes tipos de agarres son los siguientes:

- Mano a Mano
- Mano a Muñeca
- Mano a Codo
- Mano a Hombro
- Mano a Cintura/Cadera

- Basket (Cesta)
- Catch Hold

No Hold (sin agarre) no es considerado como uno de los agarres requeridos.

3 ELEMENTOS TÉCNICOS

3.1 Elementos LINEALES - BLOQUE y LÍNEA

Requerimientos básicos:

1. Bloque (B) - Todos los patinadores patinan en un Bloque cerrado, con un mínimo de tres (3) líneas.
2. Línea (L) - Todos los patinadores patinan en una (1) Línea o en dos (2) Líneas tan parejas como sea posible.
3. Debe cubrir un mínimo de veinte metros (20m).

Niveles + Features

Nivel Base (BB/LB)	Nivel 1 (B1/L1)	Nivel 2 (B2/L2)	Nivel 3 (B3/L3)	Nivel 4 (B4/L4)
Un elemento que no cumple los requerimientos del nivel 1, 2, 3 o 4 pero reúne los Requerimientos Básicos.	El elemento debe cumplir los Requerimientos Básicos para el Nivel B Y debe incluir Una (1) Feature.	El elemento debe cumplir los Requerimientos Básicos para el Nivel B Y debe incluir Dos (2) Features.	El elemento debe cumplir los Requerimientos Básicos para el Nivel B Y debe incluir Tres (3) Features.	El elemento debe cumplir los Requerimientos Básicos para el Nivel B Y debe incluir Cuatro (4) Features.

Requisitos Generales de las Features

- Parar no está permitido.
- El elemento debe progresar a lo largo/a través de la pista antes, durante y después de la Feature(s).
- Las Features deben ser ejecutadas al mismo tiempo por todos los patinadores, a menos que se indique lo contrario a continuación.

Requerimientos de las Features (aplicados al elemento(s) entre paréntesis)

1. Al menos dos (2) configuraciones diferentes (B/L)
 - El número de Líneas debe cambiar.
 - Se permite que la Feature sea ejecutada de cualquier manera.
2. Patinadores/Líneas cambian lugares/posiciones con otro Patinador/Línea (B/L)
 - Todos los patinadores y/o líneas deben participar y cambiar lugares/posiciones con otro patinador y/o línea.
 - No hay restricción en cómo se debe ejecutar el cambio de lugares/posiciones.
3. Tres (3) tipos diferentes de agarres (B/L)
 - Los agarres deben ser de diferentes tipos (Ver definición 3.4)
4. Cuatro (4) extra features diferentes (B/L)
 - Al menos cuatro (4) diferentes extra features deben ser incluidas (puede ser entre otras features). Un máximo de dos (2) de cada grupo serán contadas.
 - Al menos la mitad (½) del equipo debe ejecutar la extra feature.
 - Dos (2) extra features diferentes, del mismo grupo o no, pueden ejecutarse al mismo tiempo (cada una por la mitad del equipo).

Grupos de Extra Features

- I. Free Skating Moves (fm's) tales como: Charlotte, Spread Eagle, Hackenmond, Shoot the Duck, Ina Bauer, o cualquier fm listado en la feature adicional Free Skating Moves.
- II. Pasos en freno, o pequeños saltos, o saltos de danza de hasta una (1) rotación.
- III. Body movement: el cuerpo cambia desde una posición de balance central y ese movimiento tiene un impacto significativo en la distribución del peso del cuerpo sobre los patines.

5. Ejecutar cuatro (4) giros/pasos mientras se mantiene un agarre (B)

- Todos los patinadores deben ejecutar el mismo giro/paso al mismo tiempo.
- Se puede elegir entre: choctaw, rocker, bracket.
- El mismo giro/paso puede ser repetido cuatro (4) veces.

- Los giros/pasos deben ser ejecutados uno después del otro, no se pueden ejecutar otros pasos de enlace entre ninguno de los giros/pasos más que un (1) cambio de filo o cambio de pie.
- Los giros/pasos deben ser patinados con filos/lobes reconocibles.
- Debe mantenerse un agarre entre los cuatro (4) giros/pasos (no se permite soltarse ni cambiar el agarre).

6. Uso de Patrón Circular (B)

El bloque debe cubrir más de 270° en un patrón circular en una (1) dirección rotacional.

- Las líneas del bloque deben permanecer lo más paralelas posible al patrón circular.

7. Cambio de eje (L)

- La línea debe utilizar dos (2) ejes claramente diferentes: eje largo, eje corto y/o eje diagonal de la pista.
- Seguir al líder o pivotar no será contado como cambio de eje.

8. Soltar el agarre por tres (3) segundos (L)

- Durante la liberación del agarre cada patinador debe girar/rotar O usar ambas direcciones de patinaje (adelante y atrás) ej: solo patinar hacia atrás (o hacia adelante) no está permitido.
- Si el equipo elige girar/rotar:
- Los patinadores deben girar/rotar un mínimo de 360°.
- Pasar de atrás hacia adelante NO se considera un giro/rotación de 180°.
- Si el equipo elige usar ambas direcciones de patinaje, se deben realizar al menos dos (2) posicionamientos de pie en cada dirección.

3.2 Elemento PIVOTING - BLOQUE

Requerimientos básicos:

1. Todos los patinadores deben estar en un Bloque cerrado con un mínimo de tres (3) líneas.
2. El Bloque debe cubrir un mínimo de veinte metros (20 m).
3. El Bloque debe pivotar un mínimo de 45°.

Niveles + Features

Nivel Base - PBB	Nivel 1 - PB1	Nivel 2 - PB2	Nivel 3 - PB3	Nivel 4 - PB4
Un Bloque Pivoting que no reúne los requerimientos para el nivel 1, 2, 3 o 4 pero reúne los requerimientos básicos y las especificaciones para ser llamado como Bloque Pivoting.	El Bloque Pivoting debe reunir los requerimientos básicos para el nivel B Y debe incluir: Pivotear al menos 90° con un (1) giro/paso y pasos de conexión.	El Bloque Pivoting debe reunir los requerimientos básicos para el nivel B Y debe incluir: Pivotear al menos 180° con dos (2) giros/pasos y pasos de conexión. El punto pivot debe cambiar de un extremo al otro al menos una vez.	El Bloque Pivoting debe reunir los requerimientos básicos para el nivel B Y debe incluir: Pivotear al menos 180° con una serie de tres (3) tipos diferentes de giros, todos ejecutados en un (1) pie (elegir entre: bracket, counter, rocker o travelling de 1 rotación y media o más). Cambio de filo entre los giros NO está permitido. El punto pivot debe cambiar de un extremo al otro al menos una vez.	El Bloque Pivoting debe reunir los requerimientos básicos para el nivel B Y debe incluir: Pivotear al menos 270° con una serie de cuatro (4) tipos diferentes de giros, todos ejecutados en un (1) pie (elegir entre: bracket, counter, rocker o travelling de 1 rotación y media o más). Cambio de filo entre los giros NO está permitido. El punto pivot debe cambiar de un extremo al otro al menos una vez.

Requerimientos del Pivot

- El Bloque debe progresar a lo largo/a través de la pista en todo momento durante el pivot.
- El pivot debe ser continuo y ejecutado todo a la vez.
- El pivot debe ocurrir durante solo una (1) configuración del Bloque.
- El pivot debe ser ejecutado en solo una (1) dirección rotacional.

El pivot es considerado finalizado cuando al menos $\frac{1}{4}$ del equipo o más realizan lo siguiente;

- Detener/Interrumpir el pivot por dos (2) segundos o más.
- Cambiar la configuración del bloque.
- Cambiar la dirección rotacional.

Requerimientos de las Features

1. Pivot con giros/pasos y pasos de conexión o una serie de giros

- Todos los patinadores deben ejecutar los mismos pasos/giros/filos/pasos de conexión, en la misma dirección de patinaje, al mismo tiempo durante el pivot.
- El pivot debe ser ejecutado usando los giros/pasos requeridos en filos reconocibles y correctos.
- PB2: se pueden repetir los mismos pasos/giros o usar diferentes pasos/giros.
- PB3 y PB4: el filo de salida de un (1) giro debe ser el filo de entrada del siguiente giro.

Errores para Giros/Pasos (Cualquier error realizado por $\frac{1}{4}$ del equipo o más);

- Entrada o salida de un giro/paso en dos (2) pies.
- Un giro/paso ejecutado en el lugar.
- Un giro/paso saltado.
- La entrada y/o salida de un giro/paso se ejecuta en línea recta (plano).
- Giros/pasos que no tienen claramente un filo de entrada o salida correcto.
- Un giro/paso no intentado (no debido a una caída).

2. Pivotear un total de 90°, 180° o 270°

- PBB y PB1: el pivot comienza a ser contado tan pronto como el Bloque comienza a pivotear una vez que los patinadores han establecido su propio trazado y termina cuando el Bloque deja de pivotear.
- PB2, PB3, PB4: la medida de los grados requeridos del pivot comienza con el filo de entrada del primer giro/paso una vez que los patinadores han establecido su propio trazado.
- PB2: la medida de los grados requeridos termina cuando el Bloque deja de pivotear.
- PB3 y PB4: el pivot termina al finalizar el filo de salida del último giro.

3. Cambio del Punto Pivot

- El cambio de punto pivot ejecutado patinando sobre un patrón circular/bucle donde los patinadores cruzan su propio trazado no está permitido.
- **PB2 + PB3:** Se requiere un pivot mínimo de 45° tanto antes como después de que el punto pivot cambie los extremos.
- **PB4:** Se requiere un pivot mínimo de 90° tanto antes como después de que el punto pivot cambie los extremos.
-

3.3 Elemento PIVOTING - LÍNEA

Requerimientos básicos:

1. Todos los patinadores deben estar en una (1) o dos (2) Líneas tan parejas como sea posible.
2. La Línea debe cubrir un mínimo de veinte metros (20 m).
3. La Línea debe pivotear un mínimo de 45°.

Niveles + Features

Nivel Base - PLB	Nivel 1 - PL1	Nivel 2 - PL2	Nivel 3 - PL3	Nivel 4 - PL4
Una Línea Pivoting que no reúne los requerimientos para el nivel 1, 2, 3 o 4 pero reúne los requerimientos básicos y las especificaciones para ser llamado como Línea Pivoting.	La Línea Pivoting debe reunir los requerimientos básicos para el nivel B Y debe incluir: Pivotear al menos 90° - en una (1) o dos (2) líneas con o sin giros/pasos y pasos de conexión. - el patinador del extremo lento debe cubrir al menos 2m.	La Línea Pivoting debe reunir los requerimientos básicos para el nivel B Y debe incluir: Pivotear al menos 180° - en dos (2) líneas con giros/pasos y pasos de conexión. - el punto pivot debe cambiar de un extremo al otro al menos una vez. - cada patinador del extremo lento debe cubrir al menos 4m. O Pivotear al menos 180° - en una (1) línea con giros/pasos y pasos de conexión. - El patinador del extreme lento debe cubrir al menos 4m.	La Línea Pivoting debe reunir los requerimientos básicos para el nivel B Y debe incluir: Pivotear al menos 180° - usando una combinación de una (1) y dos (2) líneas con giros/pasos y pasos de conexión. - el punto pivot debe cambiar de un extremo al otro al menos una vez. - cada patinador del extremo lento debe cubrir al menos 6m.	La Línea Pivoting debe reunir los requerimientos básicos para el nivel B Y debe incluir: Pivotear al menos 180° - en una (1) línea con giros/pasos y pasos de conexión. - el punto pivot debe cambiar de un extremo al otro al menos una vez. - cada patinador del extremo lento debe cubrir al menos 6m.

Requerimientos Generales

- La Línea(s) debe progresar a lo largo/a través de la pista en todo momento.

Requerimientos del Pivot

- Parar y/o volverse estacionario no está permitido durante el pivot.
- Las líneas deben progresar a lo largo/a través de la pista en todo momento durante el pivot.
- El pivot debe ser continuo y ejecutado todo de una vez.
- El pivot debe ser ejecutado en solo una (1) dirección rotacional.

El pivot es considerado finalizado cuando al menos $\frac{1}{4}$ del equipo o más realizan lo siguiente;

- Parar o volverse estacionarios (patinador(es)del extremo lento)
- Detener/Interrumpir el pivot por dos (2) segundos o más.
- Cambiar la dirección rotacional.

Requerimientos de Features

1. Pivot con giros/pasos y pasos de conexión

- Todos los patinadores deben ejecutar los mismos pasos/giros al mismo tiempo durante el pivot.
- Un mínimo de dos (2) giros/pasos deben ser intentados (para PL2, PL3, PL4).
- No hay restricciones en cuanto al tipo o número de pasos de conexión (ej.: crossovers).
- Se permite pasos de conexión diferentes.
- El mismo tipo de giro/paso debe ser ejecutado al mismo tiempo.
- El mismo tipo de giro puede ser realizado en diferentes filos y/o diferentes direcciones de patinaje.

Errores para Giros/Pasos (Cualquier error realizado por $\frac{1}{4}$ del equipo o más);

- Entrada o salida de un giro/paso en dos (2) pies.
- Un giro/paso ejecutado en el lugar.
- Un giro/paso saltado.
- Un giro/paso no intentado (no debido a una caída).
- Giros/pasos que no son del mismo tipo o no son realizados al mismo tiempo.

2. Pivotar un total de 90° o 180°

- El pivot comienza a ser contado tan pronto como todos los patinadores están en una Línea(s) y la Línea(s) comienza a pivotar una vez que los patinadores han establecido su propio trazado.
- Si se usan dos (2) Líneas, ambas Líneas deben pivotar al mismo tiempo.

3. Cambio del Punto Pivot

Para todos los niveles:

- Los patinadores del extreme lento no deben frenar o quedarse estacionarios.
- El cambio de punto pivot ejecutado patinando sobre un patrón circular/bucle donde los patinadores cruzan su propio trazado no está permitido.

PL2 (pivotar en dos (2) líneas):

- Se requiere un pivot mínimo de 45° tanto antes como después de que el punto pivot cambie los extremos.

PL3:

- Se requiere un pivot mínimo de 90° tanto antes como después de que el punto pivot cambie los extremos.
- Pivot utilizando una combinación de una (1) y dos (2) Líneas.
- No hay un tiempo específico en que se deba mantener cada configuración, sin embargo, éstas deben ser reconocibles (todos los patinadores en un agarre).
- El cambio de punto pivot puede ser ejecutado ya sea en una (1) o dos (2) Líneas.

PL4:

- Se requiere un pivot mínimo de 90° tanto antes como después de que el punto pivot cambie los extremos.

3.4 Elementos ROTACIONALES - CIRCULO y RUEDA

Requerimientos básicos:

1. Círculo (Circle) (C) - Todos los patinadores deben estar en un círculo con un máximo de tres (3) Círculos. Al menos cuatro (4) patinadores en cada Círculo (C).
2. Rueda (Wheel) (W) - Todos los patinadores deben estar en una Rueda con un máximo de tres (3) Ruedas separadas. Al menos tres (3) patinadores en cada spoke (W).
3. Todos los patinadores deben rotar un mínimo de 360° en una (1) dirección rotacional o una distancia comparable si se utilizan ambas direcciones rotacionales.

Niveles + Features

Nivel Base (CB/WB)	Nivel 1 (C1/W1)	Nivel 2 (C2/W2)	Nivel 3 (C3/W3)	Nivel 4 (C4/W4)
El elemento no reúne los requerimientos para el nivel 1, 2, 3 o 4 pero reúne los Requerimientos Básicos	El elemento debe reunir los requerimientos básicos para Nivel B Y debe incluir Una (1) Feature	El elemento debe reunir los requerimientos básicos para Nivel B Y debe incluir Dos (2) Features	El elemento debe reunir los requerimientos básicos para Nivel B Y debe incluir Tres (3) Features	El elemento debe reunir los requerimientos básicos para Nivel B Y debe incluir Cuatro (4) Features

Requerimientos Generales de Features

- Parar no está permitido durante las features.
- El elemento debe rotar antes, durante y después de la Feature(s).
- Las features deben ser ejecutadas al mismo tiempo por todos los patinadores a menos que se indique lo contrario a continuación.

Requerimientos de Features (aplica al elemento(s) entre paréntesis)

1. Al menos dos (2) configuraciones diferentes (C/W)

- El número de Círculos/Spokes debe cambiar (respecto al elemento).
- La Feature puede ser ejecutada de cualquier manera.

2. Patinadores/Spokes cambian lugares/posiciones con otro Patinador/Spoke (C/W)

- Todos los patinadores y/o spokes deben participar y cambiar lugares/posiciones con otro patinador y/o spoke.
- No hay restricción en cuanto a cómo se debe ejecutar el cambio de lugares/posiciones.

3. Tres (3) tipos diferentes de agarres (W)

- Los agarres deben ser de diferentes tipos (Ver definición 3.4)

4. Cuatro (4) extra features diferentes (C/W)

- Al menos cuatro (4) diferentes extra features deben ser incluidas (puede ser entre otras features). Un máximo de dos (2) de cada grupo serán contadas.
- Al menos la mitad ($\frac{1}{2}$) del equipo debe ejecutar la extra feature.
- Dos (2) extra features diferentes, del mismo grupo o no, pueden ejecutarse al mismo tiempo (cada una por la mitad del equipo).

Grupos de Extra Features

- I. Free Skating Moves (fm's) tales como: Charlotte, Spread Eagle, Hackenmond, Shoot the Duck, Ina Bauer, o cualquier fm listado en la feature adicional Free Skating Moves.
- II. Pasos en freno, o pequeños saltos, o saltos de danza de hasta una (1) rotación.
- III. Body movement: el cuerpo cambia desde una posición de balance central y ese movimiento tiene un impacto significativo en la distribución del peso del cuerpo sobre los patines.

5. Cambio de dirección rotacional (C/W)

- Al menos la mitad ($\frac{1}{2}$) del equipo debe cambiar la dirección rotacional.

6. Weaving (ondear) (C)

- Weaving consiste en un círculo dentro de otro rotando en direcciones rotacionales opuestas.
- Todos los patinadores deben ondear al menos dos (2) veces.
 - Los patinadores deben cambiar del círculo de afuera al círculo de adentro y luego regresar al círculo de afuera O viceversa dependiendo de dónde comiencen.
- Los dos (2) círculos deben ser tan parejos como sea posible.
- Weaving debe ocurrir al mismo tiempo.
- Weaving debe ser ejecutado por separado por cada patinador; no se permiten parejas.
- Weaving debe ser ejecutado mientras los círculos mantienen sus direcciones rotacionales.

7. Interlocking (C/W)

Círculo

- Al menos la mitad ($\frac{1}{2}$) del equipo debe entrelazarse.
- Interlocking consiste en al menos dos (2) círculos separados ejecutados sin agarre, los cuales rotan en direcciones rotacionales opuestas y están lo suficientemente cerca uno de otro como para causar que los patinadores de un (1) círculo se entrelacen o intercalen con los patinadores del otro círculo.

Rueda

- Todos los spokes deben entrelazarse.
- Interlocking consiste en al menos dos (2) Ruedas separadas rotando en direcciones rotacionales opuestas y están lo suficientemente cerca una de otra como para causar que cada spoke de una (1) Rueda se entrelace con cada spoke de la otra Rueda.
- Los spokes consecutivos deben entrelazarse al menos una (1) vez.

8. Liberar el agarre por tres (3) segundos (W)

- Durante la liberación del agarre cada patinador debe girar/rotar O usar ambas direcciones de patinaje (adelante y atrás) ej. Solo patinar hacia atrás (o adelante) no está permitido.
- Si el equipo elige girar/rotar:
 - Los patinadores deben girar/rotar un mínimo de 360°.
 - Pasar de atrás hacia adelante NO se considera un giro/rotación de 180°.
- Si el equipo elige usar ambas direcciones de patinaje, se deben realizar al menos dos (2) posicionamientos de pie en cada dirección.

3.5 Elemento TRAVELING - CIRCULO

Requerimientos básicos:

1. Todos los patinadores deben estar en un Círculo.
2. El elemento Círculo traveling debe rotar al menos 360° en una (1) dirección rotacional.
3. El Círculo debe desplazarse un mínimo de dos metros (2 m).

Niveles + Features

Nivel Base - TCB	Nivel 1 -TC1	Nivel 2 - TC2	Nivel 3 - TC3	Nivel 4 - TC4
Un Círculo Traveling que no reúne los requerimientos del nivel 1, 2, 3 o 4 pero reúne los requerimientos básicos y las especificaciones para ser llamado Círculo Traveling.	Círculo Traveling que reúne los requerimientos básicos para Nivel B Y debe incluir: Travel ejecutado con: - un (1) círculo o círculo dentro de otro girando en la misma o en direcciones rotacionales opuestas. - debe cubrir más de 5m	Círculo Traveling que reúne los requerimientos básicos para Nivel B Y debe incluir: Travel ejecutado con: - círculo dentro de otro girando en la misma o en direcciones rotacionales opuestas. - debe cubrir más de 10m	Círculo Traveling que reúne los requerimientos básicos para Nivel B Y debe incluir: Travel ejecutado con: - círculo dentro de otro girando en direcciones rotacionales opuestas. - weaving una vez - debe cubrir más de 10m	Círculo Traveling que reúne los requerimientos básicos para Nivel B Y debe incluir: Travel ejecutado con: - círculo dentro de otro girando en direcciones rotacionales opuestas. - weaving dos veces - debe cubrir más de 10m

Requerimientos del Travel

- TCB - debe tener al menos cuatro (4) patinadores en cada círculo mientras realizan el traveling.
- TC1 y TC2 debe tener un mínimo de seis (6) patinadores en cada círculo mientras realizan el traveling.
- TC3 y TC4 - debe tener ocho (8) patinadores en cada círculo mientras realizan el traveling.
- Los patinadores deben usar los mismos pasos de conexión/giros/pasos y direcciones de patinaje.
- Los patinadores deben continuar deslizando mientras el Círculo se desplaza.
- El travel debe ser continuo e ininterrumpido.
- Círculo(s) debe rotar durante el travel.
- Traveling debe ocurrir durante solo una (1) configuración del círculo.
- Traveling debe ser ejecutado en la misma dirección rotacional para cada uno de los Círculos.

El travel se considera finalizado cuando al menos $\frac{1}{4}$ del equipo o más realiza lo siguiente;

- Detiene el deslizamiento.
- Detiene/interrumpe el traveling por dos (2) segundos o más.
- Detiene/Interrumpe la rotación por dos (2) segundos o más.
- Cambia la configuración.
- Cambia la dirección rotacional.

Requerimientos Generales de Features

- Detenerse o quedarse estacionario no está permitido.
- La Feature(s) deben ser ejecutadas durante el travel.

Requerimientos de Features

1. Weaving (una (1) o dos (2) veces dependiendo del nivel)

- Los Círculos deben ser tan parejos como sea posible.
- Weaving debe ser realizado mientras se ejecuta el traveling.
- Ambos Círculos deben claramente desplazarse antes, durante y después del weaving.
- Weaving debe ocurrir al mismo tiempo.

2. Distancia desplazada (más de 5m, 10m dependiendo del nivel)

- La distancia requerida será medida usando el punto central del Círculo(s) y la longitud de la pista.
- El travel comienza a ser contado tan pronto como todos los patinadores están en el Círculo y el punto central del Círculo comienza a moverse.
- La medición del travel se detendrá cuando el traveling haya finalizado o el Círculo se separe para iniciar la transición al próximo elemento.

3.6 Elemento TRAVELING - RUEDA

Requerimientos básicos:

1. Todos los patinadores deben estar en una Rueda.

2. El elemento Rueda traveling debe rotar al menos 360° en una (1) dirección rotacional.
3. La Rueda debe desplazarse un mínimo de dos metros (2 m).

Niveles + Features

Nivel Base - TWB	Nivel 1 - TW1	Nivel 2 - TW2	Nivel 3 - TW3	Nivel 4 - TW4
Una Rueda Traveling que no reúne los requerimientos del nivel 1, 2, 3 o 4 pero reúne los requerimientos básicos y las especificaciones para ser llamado Rueda Traveling.	Rueda Traveling debe reunir los requerimientos básicos para el Nivel B Y debe incluir: Travel con o sin giros/pasos y pasos de conexión: - debe cubrir más de 5m	Rueda Traveling debe reunir los requerimientos básicos para el Nivel B Y debe incluir: Travel con giros/pasos y pasos de conexión: - debe cubrir más de 10m	Rueda Traveling (elegir entre: 4-spoke, 3-spoke, paralelas, o 2 spoke (no S-wheel)) debe reunir los requerimientos básicos del Nivel B Y debe incluir: Travel con giros/pasos y pasos de conexión: - debe cubrir más de 10m Junto con una (1) travel extra feature.	Rueda Traveling (elegir entre: 4-spoke, 3-spoke, paralelas, o 2 spoke (no S-wheel)) debe reunir los requerimientos básicos del Nivel B Y debe incluir: Travel con giros/pasos y pasos de conexión: - debe cubrir más de 10m Junto con dos (2) travel extra features.

Requerimientos del Travel

- Detenerse o quedarse estacionario no está permitido.
- TWB, TW1 y TW2 - debe tener al menos tres (3) patinadores en cada spoke mientras se realiza el traveling.
- TW3 y TW4 - debe tener al menos cuatro (4) patinadores en cada spoke mientras se realiza el traveling.
- TW3 y TW4 - elegir entre: 4-spoke, 3-spoke, paralelas, o 2 spoke (no S-Wheel).
- Los patinadores deben usar los mismos pasos de conexión/giros/pasos y direcciones de patinaje.
- El travel debe ser ejecutado en una (1) Rueda O dos (2) Ruedas lado a lado.
- Si se ejecutan dos (2) Ruedas lado a lado, ambas ruedas deben desplazarse al mismo tiempo.
- Todos los patinadores deben continuar deslizando a medida que la Rueda se desplaza.
- El travel debe ser continuo e ininterrumpido.
- Todos los Spokes deben rotar durante el travel.
- El travel debe ser ejecutado en la misma configuración y en una (1) dirección rotacional.
- El travel debe ser ejecutado durante la misma dirección rotacional.

El travel se considera finalizado cuando al menos $\frac{1}{4}$ del equipo o más realiza lo siguiente;

- Detiene el deslizamiento.
- Detiene/interrumpe el traveling por dos (2) segundos o más.
- Detiene/Interrumpe la rotación por dos (2) segundos o más.
- Cambia la configuración.
- Cambia la dirección rotacional.

Requerimientos Generales de Features

- Detenerse o quedarse estacionario no está permitido.
- La Feature(s) deben ser ejecutadas durante el travel.

Requerimientos de Features

1. **Travel con giros/pasos y pasos de conexión (con, o sin un agarre o una combinación de ambos)**
 - Todos los patinadores deben usar los mismos pasos de conexión/giros/pasos y direcciones de patinaje al mismo tiempo.
 - Giros/pasos y pasos de conexión deben ser ejecutados durante el travel.
 - Un mínimo de dos (2) giros/pasos deben ser intentados (para TW2, TW3, TW4).

- Giros/pasos deben ser ejecutados en un (1) pie.
 - No hay restricción en cuanto al número de pasos de conexión (ej. crossovers).
- 2. Distancia desplazada (más de 5m, 10m dependiendo del nivel)**
- La distancia requerida será medida usando el punto central de la Rueda(s) y la longitud de la pista.
 - El travel comienza a ser contado tan pronto como todos los spokes y el punto central de la rueda comienzan a moverse.
 - La medición del travel se detendrá cuando el traveling haya finalizado o cuando las Ruedas se separen para comenzar la transición al próximo elemento.
- 3. Travel Extra Features (Nivel 3 y 4)**
- Todos los patinadores y spokes deben participar.
 - Travel extra features deben ser ejecutadas de a una (1) a la vez durante el travel.
 - El traveling debe ocurrir antes, durante y después de las extra features.
 - Todos los patinadores deben estar en agarre antes y después de cada extra feature.
 - a. Dos (2) rotaciones de 360° continuas hacia atrás ejecutadas una (1) después de la otra**
 - Cualquier tipo de giros/pasos o pasos de conexión que roten están permitidos.
 - Las rotaciones pueden ser ejecutadas en uno (1) o en dos (2) pies.
 - Pasar de atrás hacia adelante no se considera como un giro/rotación de 180°.
 - Un doble traveling no será considerado como dos (2) rotaciones continuas de 360°.
 - Cada rotación de 360° debe comenzar en un filo hacia atrás.
 - Un empuje no está permitido dentro de la rotación de 360° hacia atrás.
 - Las dos (2) rotaciones deben ser ejecutadas en la misma dirección rotacional.
 - Las dos (2) rotaciones deben ser ejecutadas una después de la otra.
 - Agarres entre las rotaciones no está permitido.
 - b. Patinadores/Spokes cambian lugares/posiciones con otro Patinador/Spoke**
 - Todos los patinadores y/o spokes deben cambiar lugares/posiciones con otro patinador y/o spoke.
 - Los patinadores pueden unirse en parejas o líneas pequeñas.
 - El cambio de lugares/posición se refiere ya sea al spoke en total y/o a los patinadores individuales.
 - Los patinadores pueden rodear otro spoke/patinador y terminar de nuevo en el mismo lugar.
 - Se permite que la forma de la Rueda desaparezca momentáneamente durante esta Feature (ej.: se permite que un número incorrecto de patinadores para el nivel sea visible momentáneamente para fomentar la creatividad).
 - c. Liberar el agarre por tres (3) segundos**
 - El tiempo comienza una vez que todos los patinadores han liberado su agarre.
 - Durante la liberación del agarre cada patinador debe girar/rotar O usar ambas direcciones de patinaje (adelante y atrás) ej. Solo patinar hacia atrás (o adelante) no está permitido.
 - Si el equipo decide girar/rotar un mínimo de 360°;
 - Pasar de atrás hacia adelante NO se considera un giro/rotación de 180°.

3.7 Elemento INTERSECCION con Punto de Intersección

Requerimientos básicos:

1. Todos los patinadores deben pasar a otro patinador.
2. Las Líneas deben ser tan iguales como sea posible.

Niveles y Features

Nivel Base - IB	Nivel 1 - I1	Nivel 2 - I2	Nivel 3 - I3	Nivel 4 - I4
Una intersección que no reúne los requerimientos para el nivel 1, 2, 3 o 4 pero reúne los Requerimientos Básicos.	La intersección debe reunir los requerimientos básicos Y debe incluir: Cualquier intersección (incluyendo dos líneas, Intersección "L" o Intersección Combinada) + una (1) Feature.	La intersección debe reunir los requerimientos básicos Y debe incluir una opción entre: Box o Triángulo + una (1) Feature O Intersección Whip (Línea(s) de menos de ocho (8) patinadores) + una (1) Feature.	La intersección debe reunir los requerimientos básicos Y debe incluir una opción entre: Intersección Whip (dos (2) Líneas de ocho (8) patinadores) + una (1) Feature O Intersección Angular (Línea(s) de menos de ocho (8) patinadores) + una (1) Feature.	La intersección debe reunir los requerimientos básicos Y debe incluir: Intersección Angular (dos (2) Líneas de ocho (8) patinadores) + una (1) Feature.

Feature Adicional - PUNTO DE INTERSECCIÓN es obligatoria(ver 3.8)

Requerimientos Generales de las Features

- Detenerse y/o quedarse estacionario no está permitido.
- Intersección Combinada;
 - Círculo: debe tener un mínimo de cuatro (4) patinadores.
 - Wheel: debe tener un mínimo de tres (3) patinadores por spoke.
 - Línea: debe tener un mínimo de cuatro (4) patinadores.

Requerimientos de Features

1. Acercamiento back-to-back (espalda con espalda)

- Todos los patinadores deben estar back-to-back en cualquier agarre cuando comienzan el acercamiento.
- Back-to-back: cuando los hombros de los patinadores están paralelos al eje de intersección y no se tuercen durante el acercamiento.
- Se requiere un agarre durante toda la fase de acercamiento hasta que comience la rotación pi(a menos que se permitan rotaciones hacia atrás durante la aproximación).
- Cambios de agarre están permitidos.

2. Rotación(es) hacia atrás durante la fase de aproximación

- La rotación(es) hacia atrás, si son ejecutadas durante la fase de aproximación (no permitidas en la Intersección Whip):
 - deben ser hacia atrás, 360° continuos.
 - no está permitido empujar dentro una rotación de 360°.

3. Entrada de pivot hacia atrás durante la fase de aproximación

- Si se utiliza una entrada de pivot hacia atrás, cada línea debe pivotar al menos 90° antes de que los patinadores se intersecten.
- Se requiere un agarre durante toda la fase de acercamiento hasta que comience la rotación pi(a menos que se permitan rotaciones hacia atrás durante la aproximación).
- Cambios de agarre están permitidos.
- Se considera que la Intersección Whip tiene una entrada de pivot hacia atrás.

Errores de Features realizados por ¼ del Equipo o más;

- Los patinadores no están en un agarre o no lo han mantenido durante la fase de aproximación una vez que se reconoce la forma de la intersección.
- Los patinadores no ejecutan una entrada de pivot hacia atrás de al menos 90° (para una box o triángulo)
- Los patinadores no mantienen los hombros paralelos al eje de intersección.

- Cualquier rotación hacia adelante o paso hacia adelante ejecutado sin un agarre de conexión mientras los patinadores están back-to-back.
- Cualquier rotación hacia atrás de 360° que no sea continua/tenga pausas.
- Empujes dentro de una rotación de 360° hacia atrás.

Requerimientos Específicos de cada tipo de Intersección

Intersección de Dos (2) Líneas

- Ambas Líneas deben ser rectas y paralelas entre sí a medida que se acercan al eje de intersección.
- Ambas Líneas/todos los patinadores deben intersectar al mismo tiempo.

Intersección Combinada

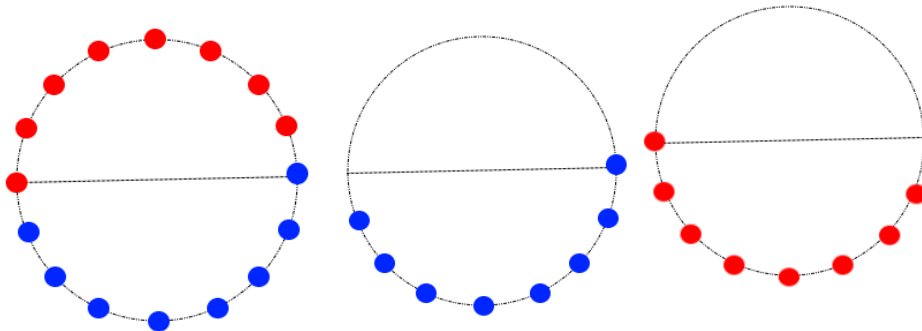
- Múltiples Círculos, Ruedas y Líneas están permitidos.
- Si se utiliza un Círculo o una Rueda: el Círculo/Rueda debe rotar continuamente.
- Si se utiliza un Bloque o una Línea: el Bloque/Línea debe deslizarse continuamente y progresar por la pista.

Intersección Colapsada (box, triángulo u otra característica de una box o triángulo):

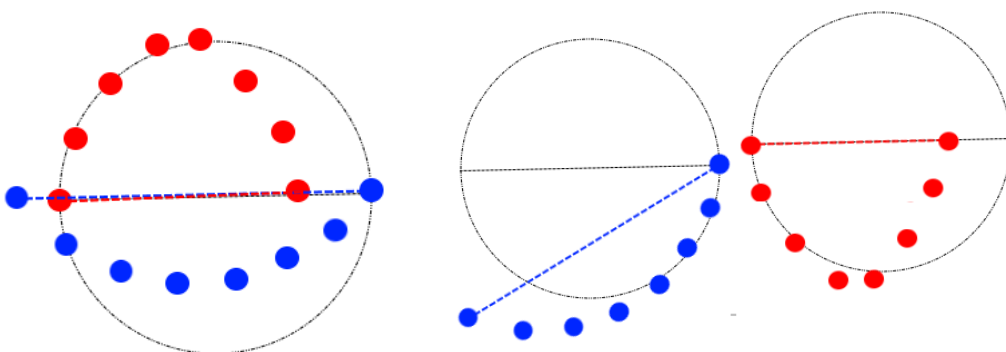
- El uso de crossovers no está permitido una vez que las esquinas de la intersección comienzan a cruzarse.
- Box/Triángulo: Todas las esquinas de la intersección colapsada deben intersectar al mismo tiempo.

Intersección Whip

- Ambas líneas deben lograr y mantener una forma curva (mínimo una forma de ½ círculo) por un mínimo de 90° de rotación hasta que los patinadores líderes vuelvan espalda con espalda.
- La forma mínima de ½ círculo se contará cuando la distancia entre los dos (2) patinadores finales (de la misma línea) no sea mayor que el diámetro de un círculo formado por dieciséis (16).
- Forma correcta (diámetro de un círculo formado por dieciséis (16)):



- Formas incorrectas (diámetros demasiado grandes/pequeños):

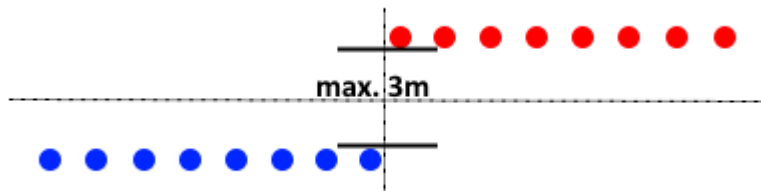


- Desde la forma mínima de ½ círculo, una vez que los patinadores líderes estén back-to-back:
 - La curva debe enderezarse/desenrollarse continuamente hasta que comience la rotación pi (ver Feature Adicional).
 - Ambas líneas deben enderezarse/desenrollarse al mismo tiempo.

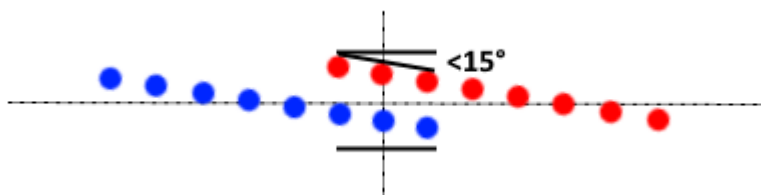
- El objetivo es que ambas líneas/todos los patinadores se enderecen e intersecten al mismo tiempo.
- Durante la salida, los dos (2) a tres (3) patinadores de los extremos rápidos de cada línea deben tener más velocidad que el resto de su línea y, por lo tanto, se debe mostrar una formación en V. El espacio entre los patinadores del extremo rápido aumentará.
- No se permiten rotaciones de 360° durante la aproximación.

Intersección Angular

- El corredor entre las dos (2) Líneas no puede estar a más de aproximadamente tres metros (3m) de distancia una vez que los patinadores líderes de cada línea comienzan a superponerse.



- NO es necesario patinar toda la fase de aproximación dentro del corredor de tres metros (3m) antes de que comience la superposición.
- Ambas Líneas deben moverse continuamente hacia el eje de intersección una vez que los patinadores líderes se hayan superpuesto.
- Se permite que el corredor entre las dos (2) Líneas muestre una reducción mínima a medida que las líneas primero se superponen y comienzan a cruzarse. Se permite que la reducción del corredor ocurra más rápidamente a medida que los patinadores se acercan al eje de intersección.
- Las Líneas deben permanecer paralelas al “eje de intersección” durante la fase de aproximación, sin importar donde/como la intersección haya sido ubicada en la pista.
- Ejemplo: Si el “eje de intersección” es paralelo al eje largo de la pista, entonces las Líneas deben mantenerse paralelas al eje largo de la pista durante la fase de aproximación.
- Si las Líneas no están separadas más de aproximadamente tres metros (3m), una vez que la superposición ha comenzado, se permite un ligero pivot (menos de 15°):



- Ambas Líneas/todos los patinadores deben intersectar al mismo tiempo.

3.8 Feature Adicional PUNTO DE INTERSECCIÓN (obligatoria para el elemento INTERSECCIÓN con punto de intersección)

Requerimientos básicos:

1. Todos los patinadores deben intentar una rotación pi (punto de intersección).

Niveles

Nivel Base - piB	Nivel 1 - pi1	Nivel 2 - pi2	Nivel 3 - pi3
Cualquier pi que no reúne los requerimientos del nivel 1, 2 o 3 pero que reúne los Requerimientos Básicos.	Una rotación continua hacia adelante de 360° o más Nota: Ver abajo los requerimientos específicos de pi para ciertas intersecciones.	Una rotación continua hacia atrás de 360° o más Nota: Ver abajo los requerimientos específicos de pi para ciertas intersecciones.	Una rotación continua hacia atrás de 720° o más Nota: Ver abajo los requerimientos específicos de pi para ciertas intersecciones.

Requerimientos Generales de la Feature Adicional

- La rotación pi debe comenzar antes y continuar a medida que los patinadores comienzan a intersectarse.

- La rotación pi no debe ser completada antes de que los patinadores comiencen a intersectarse.
- Los patinadores en la misma Línea deben ejecutar la misma rotación pi;
 - todas hacia adelante o hacia atrás.
 - en la misma dirección rotacional.
- Para **pi2** y **pi3**: las rotaciones pi deben comenzar y terminar hacia atrás.
 - Una vez que todos los patinadores pasan a través de la intersección, se les permite salir de una rotación pi2/pi3 hacia adelante sin penalización.
 - **Excepción;** pi3 ejecutada durante una Intersección Whip debe comenzar y finalizar hacia atrás.
- La rotación pi debe girar rápidamente y ser continua e ininterrumpida.
 - No se permite empujar dentro de una rotación pi continua hacia adelante o hacia atrás de 360° y/o hacia atrás de 720°.
- Se permite que las rotaciones pi de 720°/360°;
 - consistan en giros y/o pasos de enlace que roten.
 - pueden ser hechas en uno (1) o dos (2) pies.
- La rotación pi no debe ser ejecutada en el mismo lugar.

Errores en rotaciones pi: (Cualquier error realizado por ¼ del equipo o más).

- rotación pi que no comienza antes del eje de intersección.
- rotaciones pi que no continúan rotando a medida que los patinadores pasan por el eje de intersección.
- patinadores en la misma línea ejecutan rotaciones en direcciones opuestas.
- rotaciones pi que comienzan hacia atrás y tienen empujes hacia adelante.
- Una rotación pi hacia adelante o hacia atrás de 360° o hacia atrás de 720° que no es ejecutada continuamente.
 - pausas en la rotación pi para ayudar a los patinadores a que pasen a otro patinador.
 - pausas en la rotación pi debido a un tropiezo/colisión.
 - Un empuje claro dentro de una rotación pi hacia adelante o hacia atrás de 360° y/o hacia atrás de 720°.
- Parte de la rotación pi ejecutada en el mismo lugar.

Requerimientos Específicos para cada tipo de intersección

Intersección Colapsada/Intersección Combinada (donde todos los patinadores se intersectan en diferentes tiempos)

- **Nivel 1 y 2:** Debe tener al menos dos (2) rotaciones del mismo nivel.
- **Nivel 3:** Debe tener al menos una (1) rotación hacia atrás de 720° más dos (2) rotaciones hacia atrás de 360° (o más).
- Cada una de las rotaciones requeridas debe ejecutarse por separado, un doble travelling no será contado como dos (2) rotaciones hacia atrás de 360°.
- Se permite que el mínimo de dos (2) o tres (3) rotaciones separadas se realice en la misma dirección o en distintas direcciones rotacionales.
- El número correcto de rotaciones debe terminar dentro de la intersección para alcanzar el nivel:
 - **Nivel 1 y 2:** Dos (2) rotaciones deben terminar dentro de la intersección.
 - **Nivel 3:** La rotación de 720° hacia atrás debe comenzar antes de que las Líneas empiecen a intersectarse, y debe terminar dentro de la intersección. Las dos (2) rotaciones posteriores de 360° hacia atrás deben comenzar dentro de la intersección, sin embargo, la última (tercera (3ra)) rotación pi puede finalizar después de que los patinadores hayan salido de la intersección.
- Se permite una pequeña pausa (mínima) entre las rotaciones para permitir que los patinadores cambien pies/cambien filo o cambien su dirección rotacional.

Intersección Whip

- Todas las rotaciones utilizadas durante la intersección deben estar en la misma dirección rotacional que la utilizada por la Línea durante la fase de aproximación; es decir, los patinadores en una (1) de las Líneas están patinando en dirección rotacional horaria hacia las pi, entonces las pi también deben ser ejecutadas en dirección rotacional horaria.
- **Para pi3;** solo se permite un máximo de una (1) rotación pi continua hacia atrás de 720°.

- Se permite que un máximo de los primeros 360° de la rotación hacia atrás de 720° se ejecute antes del eje de intersección.
- **Excepción;** los dos (2) patinadores del extremo rápido de cada línea pueden rotar más de 360° antes del eje de intersección y deben continuar rotando a medida que se intersectan.

Intersección Angular

- Las rotaciones pi deben comenzar antes o como muy tarde, cuando las Líneas comienzan a superponerse.
- Una vez que las Líneas comienzan a superponerse, los patinadores deben rotar continuamente a medida que se mueven hacia el eje de intersección.

3.9 Elemento INTERSECCIÓN (creativa)

Para tener el Elemento confirmado (valor fijo)

1. Todos los patinadores deben intersectarse al mismo tiempo o en diferentes momentos (ej. Intersección colapsada) o una combinación de ambos.
2. La forma de la intersección no se limita a 2-Líneas, angular, colapsada (box/triángulo), whip, combinada.
3. El número de patinadores en cada línea (parte) de una intersección no tiene que ser lo más igual posible.
4. La feature adicional “punto de intersección” NO es obligatoria.

3.10 Elemento MOVE

Requerimientos básicos:

1. Todos los patinadores deben intentar al menos un (1) “fm” (free skating move).

Niveles y Features

Nivel Base - MEB	Nivel 1 - ME1	Nivel 2 - ME2	Nivel 3 - ME3	Nivel 4 - ME4
Un Elemento Move en el cual los fm no reúnen los requerimientos para el nivel 1, 2, 3 o 4 pero reúne los Requerimientos Básicos.	Nivel B Y debe incluir uno (1) de los siguientes; Al menos dos (2) fms diferentes O Al menos un (1) fm es ejecutado en un (1) pie.	Nivel B Y debe incluir dos (2) de los siguientes; Al menos dos (2) fms diferentes O al menos un (1) fm es ejecutado en un (1) pie O Al menos ½ equipo ejecuta un cambio de posición.	Nivel B Y debe incluir tres (3) de los siguientes; Al menos tres (3) fms diferentes O al menos un (1) fm es ejecutado en un (1) pie O Al menos ½ equipo ejecuta un cambio de posición O Al menos ½ equipo ejecuta un fm que intersecta/pasa	Nivel B Y debe incluir; Al menos tres (3) fms diferentes Y al menos dos (2) fms diferentes son ejecutados en un (1) pie Y Al menos ½ equipo ejecuta un cambio de posición con un fm en un (1) pie Y Al menos ½ equipo ejecuta un fm que intersecta/pasa

Feature Adicional - FREE SKATING MOVE es obligatoria (Esta es una feature realizada dentro del elemento Move que se llamará con un nivel. Ver 3.11)

Requerimientos Generales

- Todos los fms deben ser ejecutados a menos de veinticinco metros (25m) uno del otro.
- Se evaluará el primer fm que realice cada patinador.
 - El fm será evaluado una vez que todos los patinadores alcancen su posición.

Requerimientos del Elemento

Todos los patinadores deben ejecutar:

- Hasta cuatro (4) tipos diferentes de fms.
 - El mismo tipo de fm debe comenzar y finalizar al mismo tiempo.
 - Los equipos pueden elegir una (1) de las siguientes opciones:
1. Todos los fms se ejecutan al mismo tiempo: todas las fms deben comenzar y finalizar al mismo tiempo.
 2. Todos los fms deben comenzar al mismo tiempo y pueden terminar en diferentes momentos.
 3. Todos los fms pueden comenzar en momentos diferentes y/o deben terminar al mismo tiempo.

Requerimientos de las Features

1. Al menos dos (2) o tres (3) fms diferentes

- Debe haber al menos dos (2) o tres (3) fms diferentes, dependiendo del nivel del ME.
- Diferentes fms para esta Feature pueden consistir en las siguientes opciones:
 - Diferentes tipos de fms que están listados en los Grupos de Dificultad de la Feature Adicional Free Skating Moves (cada tipo de fm debe ser ejecutado por al menos cuatro (4) patinadores).
 - El mismo tipo de fm ejecutado en filos diferentes (cada uno debe ser ejecutado por al menos cuatro (4) patinadores).
 - El mismo tipo de fm ejecutado en diferentes direcciones de patinaje (cada uno ejecutado por al menos cuatro (4) patinadores).
- Los fms deben comenzar y/o finalizar al mismo tiempo.
 - Se considera que los fms comienzan o terminan al mismo tiempo cuando los patinadores comienzan a tomar O salir de la posición de fm al mismo tiempo.

NOTA: Cuando se ejecutan diferentes tipos de fms, esto puede llevar un tiempo diferente para tomar y/o salir de las distintas posiciones para los diferentes tipos de fms.

Ejemplo (aceptado): Cuando se usan tres (3) tipos diferentes de fms;

- Comenzando con los primeros 32 beats para un Espiral + un (1) cambio de filo.
- Los primeros 16 beats de los 32 beats anteriores son usados para un Spread Eagle.
- Los segundos 16 beats de los 32 beats anteriores son usados para un Biellmann.

Ejemplo (no aceptado): Cuando se usan cuatro (4) tipos diferentes de fms;

- Los primeros 16 beats son usados para un Spread Eagle.
- Los primeros 16 beats son también usados para un Biellmann.
- Los segundos 16 beats son usados para una Extensión Vertical + Espiral (con un (1) cambio de filo).

2. Al menos la mitad del equipo ejecuta un Cambio de Posición

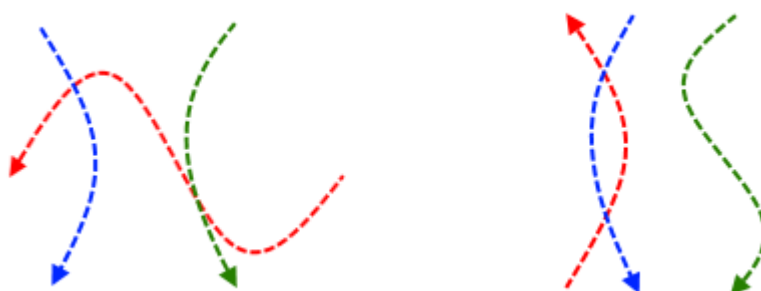
- Debe haber un cambio de posición ejecutado por al menos $\frac{1}{2}$ del equipo mientras mantienen su posición de fm.
- Al menos cuatro (4) patinadores consecutivos deben mantener un agarre mientras están en la posición de fm antes, durante y después del cambio de posición.
- La $\frac{1}{2}$ del equipo debe estar organizado en:
 - Un mínimo de una (1) Línea con ocho (8) patinadores conectados.
 - o
 - Un mínimo de dos (2) Líneas con un mínimo de cuatro (4) patinadores conectados en cada una.
- Para ME4 - el cambio de posición debe ser ejecutado con un fm en un (1) pie.

Para todos los Niveles:

- El cambio de posición debe ser ejecutado al mismo tiempo por todos los patinadores/líneas.
 - La liberación del agarre y el volverse a agarrar deben realizarse al mismo tiempo.
- Los patinadores deben establecer su propio trazado tanto antes como después del cambio de posición.
- Los patinadores deben cruzar el trazado de los otros patinadores con quienes están cambiando de posición.



- Como mínimo, el nivel que es llamado para la Feature Adicional (fm) debe mantenerse antes, durante y después del cambio de posición.
- 3. Al menos la mitad del equipo ejecuta un fm que Intersecta/Pasa**
- Se permite que cualquier fm(s) se intersecte/pase a través de cualquier otro fm(s).
 - Los fms pueden intersectar/pasar al mismo tiempo o en tiempos diferentes.
 - Como mínimo, el nivel que es llamado para la Feature Adicional (fm) debe mantenerse mientras los fms intersectan/pasan.
 - Los patinadores pueden organizarse de cualquier manera:
 - Individuales
 - Parejas
 - Líneas de tres (3) o más patinadores
 - Combinación de los anteriores está permitido.
 - Ejemplo aceptable (espirales con cambio de filo (rojo) que pasan a través de dos grupos de Biellmann (azul) y Extensión Vertical 170°; fms (rojo/azul) que se intersectan)



3.11 Feature Adicional FREE SKATING MOVE (obligatoria para el Elemento MOVE)

Requerimientos básicos:

1. Todos los patinadores deben intentar un fm.

Niveles

Nivel Base - fmB	Nivel 1 - fm1	Nivel 2 -fm2	Nivel 3 - fm3
Cualquier fm que no reúne los requerimientos del Nivel 1, 2 o 3 pero que reúne los Requerimientos Básicos.	<ul style="list-style-type: none"> - Spread Eagle Interno (con o sin cambio de filo) - Espiral sin soporte - Variación de un Espiral - Ina Bauer Interno 	<ul style="list-style-type: none"> - Espiral: Espiral sin soporte con la pierna libre sostenida atrás con un (1) cambio de filo (pierna libre totalmente extendida) - Espiral con solo un cambio de posición de la pierna libre (pierna libre totalmente extendida, sin soporte, que cambia a una posición frontal, lateral o posterior) - Variación de un Espiral con un cambio de filo - Extensión Vertical 135° (pierna libre totalmente extendida hacia adelante, lateral o detrás, con soporte o sin soporte) - Spread Eagle Externo - Ina Bauer Externo 	<ul style="list-style-type: none"> - Espiral: Espiral sin soporte con la pierna libre sostenida atrás a no menos de 135° con un (1) cambio de filo - Espiral Biellmann - Extensión Vertical 170° (pierna libre totalmente extendida hacia adelante, lateral o detrás, con soporte o sin soporte) - Extensión Vertical 135° con un (1) cambio de filo - Spread Eagle externo en ambas direcciones rotacionales - Ina Bauer externo en ambas direcciones rotacionales - Hackenmond 135°

Requerimientos Generales de la Feature Adicional

- Cualquier fm listado en el cuadro anterior se considerará un **tipo diferente de fm** con respecto a los otros fms de la lista.
- Los fms listados se considerarán como un **fm diferente** cuando ese fm se ejecute en un filo diferente y/o en una dirección de patinaje diferente. Ejemplos de **fms diferentes**:
 - Un espiral hacia adelante en interno se considera diferente a un espiral hacia adelante en externo.
 - Un espiral hacia atrás se considera diferente a un espiral hacia adelante.
- Un fm debe ser mantenido por al menos tres (3) segundos en la posición correcta y en un filo/lobe correcto.

Fms con un (1) cambio de filo y/o posición(es) de fm

- Debe tener al menos dos (2) segundos en cada posición correcta y en cada filo/lobe.
- Cuando varias líneas/parejas ejecutan el mismo fm, las líneas/parejas deben cambiar el filo al mismo tiempo.

NOTA: fms realizados en un patrón siguiendo al líder están permitidos siempre que el primer patinador en cada línea (si hay varias líneas/parejas) cambie su filo/dirección rotacional al mismo tiempo.

fms que usan tanto dirección rotacional horaria y anti-horaria

- Debe tener al menos dos (2) segundos en cada posición correcta y en cada filo/lobe.
- Cuando varias líneas/parejas ejecutan el mismo fm, las líneas/parejas deben cambiar el filo al mismo tiempo.

NOTA: fms realizados en un patrón siguiendo al líder están permitidos siempre que el primer patinador en cada línea (si hay varias líneas/parejas) cambie su filo/dirección rotacional al mismo tiempo.

- Al cambiar de sentido horario a sentido anti-horario (o viceversa):
 - NO se permiten pasos, giros o pasos de enlace adicionales que no sean los requeridos para cambiar rápidamente la dirección (pueden ejecutarse usando un (1) pie o dos (2) pies) para los siguientes fms:
 - Spread Eagle Externo en ambas direcciones rotacionales.
 - Ina Bauer Externo en ambas direcciones rotacionales.

Para fm3: Espiral: Espiral sin soporte con la pierna libre sostenida atrás a un mínimo de 135° con un (1) cambio de filo:

- La medida de los 135° se considera utilizando el ángulo entre la pierna de apoyo y la pierna libre.
- La parte superior del cuerpo debe mantenerse no más baja que paralela a la superficie.
- La posición correcta debe mantenerse en los filos/lobes correctos antes, durante y después del cambio de filo.

Para fm3: Hackenmond 135°

- La medida de los 135° se considera utilizando el ángulo entre las dos piernas.
- La parte superior del cuerpo debe mantenerse en posición vertical equilibrada en el centro.
- La posición correcta debe mantenerse durante un mínimo de tres (3) segundos.

Errores de fm: (Cualquier tipo de error ejecutado por ¼ del equipo o más)

- fm que no se mantiene en la posición correcta durante un mínimo de tres (3) segundos.
- fm que no es ejecutado en un filo/lobe claro por un mínimo de tres (3) segundos.
 - fm con cambio de posición, cambio de filo o cambio de dirección rotacional debe mantenerse durante al menos dos (2) segundos en cada posición, filo/lobe y/o dirección rotacional.

3.12 Elemento SIN AGARRE (NO HOLD)

Requerimientos Básicos:

1. Todos los patinadores deben estar en un Bloque cerrado.
2. El Bloque debe comenzar en cuatro (4) líneas de cuatro (4) patinadores.
3. El Bloque debe cubrir un mínimo de 20 metros (20m).

Niveles y Features

Nivel Base - NHB	Nivel 1 - NHE1	Nivel 2 - NHE2	Nivel 3 - NHE3	Nivel 4 - NHE4
No Hold que no reúne los requerimientos del nivel 1, 2, 3, o 4 pero que reúne los Requerimientos Básicos.	Nivel B Y debe incluir Una (1) Feature	Nivel B Y debe incluir Dos (2) Features	Nivel B Y debe incluir Tres (3) Features	Nivel B Y debe incluir Cuatro (4) Features

Feature Adicional - STEP SEQUENCE es obligatoria (Esto es una feature adicional que será llamada con un nivel. Ver 3.13)

Requerimientos Generales de las Features

- Parar no está permitido durante cualquier Feature.
- Las Features deben ser realizadas por separado.
- El Bloque debe continuar progresando a través/a lo largo de la pista antes, durante y después de la Feature(s).

Requerimientos de Features

1. Pivotear al menos 90°

- Todos los patinadores y líneas deben participar.
- El pivot debe ser continuo y ejecutado todo de una vez.
- El pivot debe ocurrir durante solo una (1) configuración del Bloque.
- El pivot debe ser ejecutado en solo una (1) dirección rotacional.
- Todos los patinadores deben ejecutar los mismos pasos/giros/filos/pasos de enlace en la misma dirección de patinaje y al mismo tiempo durante el pivot.
- El pivot comienza a ser contado tan pronto como el Bloque comienza a pivotear, una vez que los patinadores han establecido su propio camino y termina cuando el Bloque deja de pivotear.

El pivot se considera finalizado cuando $\frac{1}{4}$ del equipo o más realiza lo siguiente:

- Detiene/Interrumpe el pivot por dos (2) segundos o más.
- Cambio de configuración.
- Cambio de dirección rotacional.

2. Patinadores/Líneas cambian de lugar con otro Patinador/Línea

- Todos los patinadores y/o Líneas deben participar y cambiar lugares/posiciones con otro patinador y/o Línea.
- Se permite que la forma del NHE “desaparezca” durante la Feature (es decir, se permite un número incorrecto de Líneas, momentáneamente, para fomentar la creatividad).

3. Dos (2) configuraciones diferentes

- El número de Líneas debe ser diferente en cada configuración.
- Debe haber un mínimo de tres (3) líneas.
 - Ocho (8) Líneas de dos (2) patinadores no está permitido.
- Se requiere una configuración de Bloque cerrado diferente para la segunda (2^{da}) configuración.
- La configuración debe ser reconocible.

4. Eje Diagonal

- Una (1) Serie de al menos dos (2) giros difíciles sin cambio de filo entre los giros, ejecutados correctamente en el mismo eje diagonal.
- Se permite que el eje diagonal ocurra en cualquier momento durante el NHE.

3.13 Feature Adicional STEP SEQUENCE (obligatoria para Elemento NO HOLD)

Requerimientos Básicos:

1. Todos los patinadores deben intentar al menos dos (2) giros/pasos.

Niveles y Features

Nivel Base - sB	Nivel 1 - s1	Nivel 2 - s2	Nivel 3 - s3	Nivel 4 - s4
Step Sequence que no reúne los requerimientos para el nivel 1, 2, 3 o 4 pero que reúne los Requerimientos Básicos.	Cuatro (4) giros/pasos (dos (2) tipos diferentes de giros/pasos) y pasos de enlace.	Seis (6) giros/pasos (tres (3) tipos diferentes de giros/pasos) Y una opción entre: Una (1) serie/combinación que consista en: - Tres (3) tipos diferentes de giros difíciles ejecutados en un (1) pie O Dos (2) series/combinaciones diferentes (una (1) en cada pie) que consistan en: - Dos (2) tipos diferentes de giros difíciles.	Ocho (8) giros/pasos (cuatro (4) tipos diferentes de giros/pasos) Y: Dos (2) series/combinaciones diferentes que consistan en: - Una (1) serie/combinación de tres (3) tipos diferentes de giros difíciles ejecutados en un (1) pie MÁS - Una (1) serie/combinación de dos (2) tipos diferentes de giros difíciles ejecutados con el otro pie.	Ocho (8) giros/pasos (seis (6) tipos diferentes de giros/pasos) Y: Dos (2) series/combinaciones (una (1) en cada pie) que consistan en: - Tres (3) tipos diferentes de giros difíciles ejecutados en un (1) pie.

Requerimientos Generales

- Todos los pasos y giros deben patinarse en los mismos fillos y lobes reconocibles.
- Se permite el patrón de imagen en espejo durante la Step Sequence, pero los giros/pasos ejecutados en espejo no serán contados para el nivel de la Step Sequence.

Errores en Giros/Pasos (Cualquier error realizado por ¼ del equipo o más):

- Entrada o salida de un giro/paso en dos (2) pies (excepto travelling)
- Giro/paso ejecutado en el mismo lugar (excepto bucle)
- Parte de la rotación de un travelling ejecutada en el mismo lugar
- Giro/paso saltado
- Entrada y/o salida de un giro/paso ejecutada en línea recta (se considera plano)
- Giros/pasos que no se realizan claramente en el filo y lobe de entrada o salida correcto
- Giro/paso no intentado (no debido a una caída)
- Giros/pasos que no son del mismo tipo de giro/paso al mismo tiempo

Serie/Combinación de Giros Diferentes/Difíciles

- Una (1) serie/combinación de giros difíciles: consiste en dos (2) o tres (3) tipos diferentes de giros difíciles ejecutados en un (1) pie donde el filo de salida de un giro es el filo de entrada del siguiente giro.
- Dos (2) series/combinaciones de giros difíciles: consiste en dos (2) o tres (3) tipos diferentes de giros difíciles (dependiendo del nivel) cada una ejecutada en cada pie donde el filo de salida de un (1) giro es el filo de entrada del siguiente giro.
- No se permite repetir la misma serie de giros en el pie opuesto.
 - Dos (2) series/combinaciones de giros difíciles se consideran iguales si consisten en los mismos giros realizados en el mismo orden, en el mismo filo y en la misma dirección de patinaje.

Ejemplo 1 (permitido, mostrando giros con diferente dirección de patinaje):

- 1ra serie - rocker externo atrás, bracket externo adelante, counter interno atrás.
- 2da serie - rocker externo adelante, bracket externo atrás, counter interno adelante.

Ejemplo 2 (permitido, mostrando fillos de entrada diferentes):

- 1ra serie - rocker externo atrás, counter externo adelante, bucle externo atrás.
- 2da serie - rocker interno atrás, counter interno adelante, bucle interno atrás.

- No se permite cambio de filo entre los giros.
- Se permiten otros giros, pero deben ser ejecutados antes o después de la serie de giros difíciles.

3.14 Elemento COMBINADO

Especificaciones para ser llamado: el elemento comienza cuando al menos dos (2) elementos diferentes de Patinaje de Precisión son reconocidos y finaliza una vez que comienza la transición hacia otro elemento.

Requerimientos Básicos:

Para confirmar el elemento (valor fijo), todos los patinadores deben participar en el elemento y los elementos básicos elegidos deben interactuar entre sí.

Elegir entre: Bloque, Círculo, Intersección, Línea y Rueda.

- Si se utiliza un Bloque debe haber al menos tres (3) líneas y ocho (8) patinadores.
- Si se utiliza un Círculo debe haber al menos seis (6) patinadores.
- Si se utiliza una Intersección debe haber al menos ocho (8) patinadores que se intersectan.
- Si se utiliza una Línea, debe haber al menos ocho (8) patinadores si se hace una (1) línea o en el caso de dos (2) líneas debe haber cuatro (4) patinadores en cada línea.
- Si se utiliza una Rueda, debe haber al menos dos (2) spokes con tres (3) patinadores en cada spoke o en el caso de una (1) rueda de un (1) spoke debe haber al menos cinco (5) patinadores en el spoke.

Cualquier otro elemento y Features de Patinaje de Precisión listados o no listados también pueden ser incorporados dentro del Elemento Combinado.

Pautas para el Elemento Combinado:

- No hay requisitos mínimos o restricciones en cuanto a la cantidad de cobertura de la pista que deban cubrir los patinadores mientras se preparan y ejecutan el Elemento Combinado.

3.15 Elemento CREATIVO - Elevación (Lift)

Programa de Precisión Senior - Temporada 2019-2020:

Para confirmar el Elemento (valor fijo).

1. Todos los patinadores deben participar en la creación de la imagen del Elemento Creativo - Elevación.
2. Los patinadores elevados deben mantenerse fuera del piso por al menos tres (3) segundos.
3. La(s) elevación(es) debe deslizar/avanzar todo el tiempo.
4. No está permitido detenerse y/o quedarse estacionario.

4 Calidad de Ejecución

-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Muy pobre	Pobre	Débil	Base	Promedio	Bueno	Superior
6+ bullets	4-5 bullets	2-3 bullets	1 bullet	2-3 bullets	4-5 bullets	6+ bullets

El QOE final se calcula considerando primero los **aspectos clave/bullets** y los **aspectos adicionales/bullets** del elemento que resultan en un QOE inicial. Luego el QOE es incrementado y/o reducido de acuerdo con los criterios positivos y negativos para el Elemento.

4.1 ASPECTOS CLAVE/BULLETS

Los elementos son evaluados considerando tres (3) aspectos clave/bullets de igual importancia:

- **Forma:** Redondez; rectitud; alineación o espacio simétrico mantenido en todo el Elemento.
- **Unísono:** Actuando como uno; líneas corporales precisas; en paso o tiempo; concurrente o sincopado.
- **Velocidad y Fluidez:** El ritmo y la velocidad son mantenidos o acelerados en todo el Elemento y el Movimiento dentro, entre o a través del Elemento progresan sin esfuerzo.

4.2 ASPECTOS ADICIONALES/BULLETS

Los elementos también son evaluados considerando estos aspectos adicionales/bullets:

- Variedad y calidad de Pasos, Giros y Movimientos.
- Variedad y calidad de Agarres.
- Entrada y/o salida del Elemento realizada con originalidad o creatividad.
- Ejecución con facilidad y calidad de las features.
- El elemento refleja el tiempo, el tempo o el carácter de la música.

Errores:

- Un error importante afecta la integridad/continuidad y fluidez del Elemento y/o su relación con la música.
- Requerido para que un elemento alcance un +3: los tres (3) Aspectos clave/bullets deben estar presentes y todos los Aspectos/bullets del Elemento deben realizarse con excelente ejecución y **no deben contener errores y/o errores MAYORES.**
- Requerido para que un elemento alcance un +2: dos (2) de los tres (3) Aspectos clave/bullets deben estar presentes y todos los Aspectos/bullets del Elemento deben realizarse con excelente ejecución y **no deben contener errores MAYORES.**

Errores Mayores				Reduce	NHT	Errores Menores				Reduce	NHT
Caída de un (1) patinador en un Elemento, dependiendo de la interrupción				-1 a -2		Tropezón, colisión o apoyo del pie libre o mano(s)				-1 cada uno	
Caída de dos (2) patinadores en un Elemento					-2	Interrupciones en los agarres o pobre calidad de agarres				-1 cada uno	
Caída de tres (3) o más patinadores en un Elemento					-3	Errores visibles				-1 cada uno	
Colisión durante una Intersección					-1	Uso excesivo de espacio o distribución sobre la pista				-1	
Falta de los tres (3) Aspectos Clave					-2	Preparación larga para el Elemento				-1	
Aumenta	Criterio del Elemento			Reduce	NHT	Aumenta	Criterio del Elemento			Reduce	NHT
Elementos Pivoting (Bloque, Línea)						Elementos Lineales (Bloque/Línea)					
+1	Pivoting: Pivot fuerte y controlado					+1	Creativo: Variedad original de las features				
	Pivoting: velocidad no mantenida a través del pivot			-1		+1	Ejecución rápida de las features				
	Bloque/Línea: Líneas curvas durante el pivot			-2			Espacio pobre de las líneas			-1 a -2	
	Pivot interrumpido (menos de dos (2) segundos)			-1							
Elementos Rotacionales/Travelling (Círculo, Rueda)						Elemento Move					
+1	Traveling: Buena cobertura de la pista					+2	Excelente flexibilidad y líneas corporales en los fms				
	Weaving: Weaving no al mismo tiempo			-1		+1	Patrón creativo en la pista				
	Rotacional/Traveling: Sin fuerza centrífuga en absoluto				-1		Mala o incorrecta posición del cuerpo en uno o más de los fms				-1
	Rueda: Spokes demasiado lejos del punto central			-1							
Elemento Intersección						Elemento No Hold					
+2	Velocidad excepcional e intersección al mismo tiempo en el Punto de Intersección					+2	Tamaño del Bloque mantenido dentro de una distancia de dos brazos				
	No intersectar al mismo tiempo			-2		+1	Buen equilibrio entre giros/pasos y pasos de enlace en todo el elemento				
	Forma de aproximación o de salida no mantenida			-1 cada uno		+1	Salida de los giros con filo mantenido				
	Whip: sin acción látigo				-2		Incapacidad para mantener la velocidad durante la ejecución			-1	
	Angular: sin reducción del corredor				-2						
Elemento Creativo - Elevación						Elemento Combinado					
+2	Buena cobertura de la pista					+2	Creativo: Combinación innovadora de elementos				
+1	Creativo: Posición o patrón innovador					+1	Ejecución rápida de los elementos				
	Mala calidad en la ejecución/posición de los patinadores elevados			-1 cada uno			Incapacidad para mantener la velocidad durante la ejecución			-1	

5 Impresión Artística

HABILIDADES DE PATINAJE	TRANSICIONES	PERFORMANCE	COREOGRAFIA
La limpieza general y la seguridad, control de los filos y fluidez sobre la pista demostrada por un amplio vocabulario de patinaje (filos, pasos, giros, etc.), la claridad de la técnica y el uso de potencia sin esfuerzo para acelerar y variar la velocidad.	El uso variado y decidido de trabajo de pies intrincado, posiciones, movimientos, agarres y formaciones que enlazan todos los elementos.	Implicación de los equipos física, emocional e intelectualmente a medida que entregan la intención de la música y la composición.	Un desarrollo intencional y/o arreglo original de todo tipo de movimientos, de acuerdo con los principios de frase musical, espacio, patrón y estructura.
Uso de filos profundos, pasos y giros	Continuidad de movimientos desde un Elemento a otro	Intervención física, emocional e intelectual	Propósito (idea, concepto, visión, estado anímico)
Equilibrio, acción rítmica de la rodilla y precisión de la colocación del pie	Variedad, incluyendo variedad de agarres	Proyección	Patrón y cobertura de la pista
Fluidez y deslizamiento	Dificultad	Carriage y Claridad de movimiento	Uso multidimensional del espacio y diseño de movimientos; uso de agarres
Uso variado de potencia, velocidad y aceleración	Calidad	Variedad y contraste de movimiento y energía	Frase y forma (movimientos y partes estructuradas para coincidir con la frase musical)
Uso de patinaje multi - direccional		Individualidad/personalidad	Originalidad de la composición
Uso de patinaje en un (1) pie		Unísono y "unidad"	Movimientos y pasos a tiempo con la Música/Timing
		Conciencia espacial entre los patinadores; manejo de la distancia entre patinadores; cambios de agarres	Uso de delicadeza para reflejar los detalles y matices de la música

Categoría	Rango	Definición	Si hay...	Impacto para el Patinaje de Precisión
Platino	10.00	Excepcional	Caída o Error Mayor	No se puede otorgar 10.00 a ningún Componente
Diamante	9.00 - 9.75	Excelente	Caídas o Errores Mayores	9.25 o más alto no puede otorgarse a ningún Componente
Oro	8.00 - 8.75 7.00 - 7.75	Muy Bueno Bueno		
Verde	6.00 - 6.75 5.00 - 5.75	Por encima del promedio Promedio		
Naranja	4.00 - 4.75 3.00 - 3.75	Justo Débil		
Rojo	2.00 - 2.75 1.00 - 1.75 0.25 - 0.75	Pobre Muy Pobre Extremadamente Pobre		

6 Deducciones

Referee y Jueces*		Penalidad
Violación de vestuario/accesorio (plumas no permitidas en ninguna parte, piedras o lentejulas no permitidas en la cara)		-1.0
Separaciones en exceso, No permitido (separarse más de lo necesario antes de reanudar el patinaje juntos como una unidad)		-1.5
Referee		
Falla de vestuario		-1.0
Inicio tardío (31-60 segundos), después de 60 seg el equipo es descalificado		-1.0
Violaciones de requisitos de música		-1.0
Violación de tiempo por cada cinco (5) segundos en exceso o faltante		-1.0
Interrupción en exceso, más de diez (10) segundos (causada por un tropiezo o caída)		
	11-20 segundos	-0.5
	21-30 segundos	-1.0
	31-40 segundos	-1.5
	más de 40 segundos por uno o varios patinadores	-2.0
	más de 40 segundos por todo el equipo	Equipo es descalificado
Detenciones en exceso, No permitido, Exceder los cinco (5) segundos dentro del programa más de dos (2) veces		-1,5
Panel Técnico**		
Caídas	Un (1) patinador (cada vez)	-1.0
	Dos (2) o más patinadores al mismo tiempo	-2.0
	Deducción Máxima de Caída por Elemento	-3.0
No permitido (elementos acrobáticos están permitidos solo en Precisión Senior)		-1.5
Elementos/Features Ilegales (movimientos acrobáticos con riesgo de daño físico)		-2.0
Elementos Omitidos (falta de un elemento)		-1.0
* Referee + Jueces: la deducción se aplica de acuerdo a la opinión de la mayoría del Panel que incluye a todos los Jueces y al Referee y no hay deducción en caso de un voto dividido 50:50. Los Jueces y el Referee presionarán un botón en su pantalla para aplicar la deducción correspondiente.		
** Panel Técnico: El Especialista Técnico identifica. El Controlador Técnico autoriza o corrige y deduce. Sin embargo, si ambos Especialistas Técnicos no están de acuerdo con una corrección solicitada por el Controlador Técnico, la decisión inicial del Especialista Técnico y el Asistente se mantiene.		

(Consulte el Libro de mano del Panel Técnico para errores específicos y deducciones)